

**PENGEMBANGAN MEDIA PUKODA (*PUZZLE* KOSAKATA BENDA)  
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 7 SUBTEMA 1  
KELAS 1 DI MI MIFTAHUL HUDA JABUNG**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

Idatul Fitriyah

NIM. 18140068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
Desember, 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PUKODA (PUZZLE KOSAKATA BENDA)  
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 7 SUBTEMA 1  
KELAS 1 DI MI MIFTAHUL HUDA JABUNG**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

Idatul Fitriyah

NIM. 18140068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**Desember, 2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PUKODA (*PUZZLE* KOSAKATA BENDA)**  
**PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 7 SUBTEMA 1**  
**KELAS 1 DI MI MIFTAHUL HUDA JABUNG**

SKRIPSI

**Oleh:**

**Idatul Fitriyah**  
NIM. 18140068

Telah Disetujui Oleh:

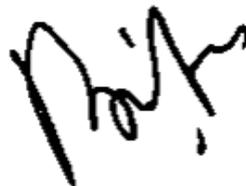
Dosen Pembimbing



**Muh Zuhdy Hamzah, S.S., M. Pd**  
NIP. 198012112015031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**Dr. Bintoro Widodo, M.Kes**  
NIP.197604052008011081

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat- Nya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya ini didedikasikan kepada:

### **Kedua Orang Tua**

Bapak Sakip dan Ibu Darpik yang telah menjadi motivator terbaik dalam perjalanan hidup, yang tak pernah berhenti mendoakan, menyayangi, serta mengingatkan penulis untuk bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan semangat mengejar cita-cita.

### **Keluarga dan Saudara**

Kakak Nurul Istiqomah dan Nurul Azizah dan Suami saya M. Muslih yang telah memberikan dukungan, semangat, dan waktunya untuk menyelesaikan karya tulis ini.

### **Guru dan Dosen**

Orang-orang yang ikhlas dan sabar dalam menyampaikan ilmu serta membimbing sejak belia hingga dewasa sehingga dapat menyelesaikan karya tulis skripsi ini dengan baik. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan keikhlasan kalian.

### **Terimakasih Kepada:**

Muh Zuhdy Hamzah, S.S., M. Pd yang telah membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran, dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PUKODA (*PUZZLE* KOSAKATA BENDA)  
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 7 SUBTEMA 1  
KELAS 1 DI MI MIFTAHUL HUDA JABUNG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Idatul Fitriyah (18140068)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Oktober 2022 dan dinyatakan

**LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar strata Sarjana Pendidikan (S.Pd)

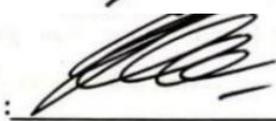
Panitia Ujian

**Tanda Tangan**

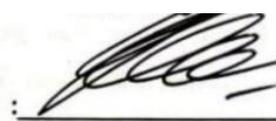
**Ketua Sidang,**  
Rizki Amelia, M.Pd  
NIP. 19920515201802012145



**Sekretaris Sidang,**  
Muh Zihdy Hamzah, S.S., M.Pd  
NIP. 198012112015031001



**Pembimbing,**  
Muh Zihdy Hamzah, S.S., M.Pd  
NIP. 198012112015031001

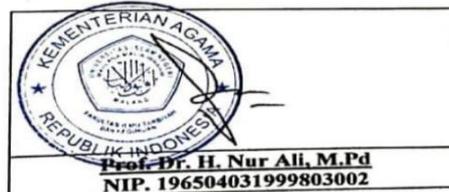


**Penguji Utama,**  
Agus Mukti Wibowo  
NIP. 197807072008011021



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



## **MOTTO**

Tidak akan ku temui segala kegagalan selama aku masih beruaha, dan tidak akan ku rasakan kegelisahan dalam diri selama aku tidak berhenti berdo'a. Dan aku percaya bahwa keberhasilan yang sesungguhnya adalah akumulasi dari ikhtiar dan do'a yang tiada henti.

Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah SWT) dengan sabar dan shalat. Sungguh, Allah SWT beserta orang-orang yang sabar.

**(QS. Al-Baqarah: 153)**

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 29 September 2022

### PEMBIMBING

Muh Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Idatul Fitriyah  
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maliki Malang  
Di Malang

### *Assalamualaikum 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 : Idatul Fitriyah  
NIM : 18140068  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media PUKODA (*Puzzle* Kosa Kata Benda)  
Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 Kelas 1  
Di Miftahul Huda Jabung

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

### *Wassalamualaikum Wr.Wb*

Pembimbing,



Muh Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd  
NIP. 198012112015031001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 20 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan,

  
*Idatul Fitriyah*  
Idatul Fitriyah  
NIM. 18140068

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia- Nya sehingga skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media PUKODA (Puzzle Kosa kata benda) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung” dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat islam dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya.

Suatu kebahagiaan dan kebanggan terbesar dalam perjalanan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd), sehingga penelitian skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan ini, ucapan terimakasih yang tak terhingga disampaikan kepada pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung, ucapan terimakasih dihaturkan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Nur Ali, M. Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Vannisa Aviana Melinda, M. Pd selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 yang telah sabar membimbing serta mengingatkan agar tiap semester mengalami peningkatan.

5. Muh Zuhdy Hamzah, S.S, M. Pd selaku dosen pembimbing yang sudah ssabar membimbing, memberi arahan, kritikan dan masukan dari awal sampai akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang diberikan kepada penulis.
7. Kepala Sekolah MI Miftahul Huda Jabung Bapak Shofiyullah, S. Pd dan Ibu Eva Lailatul Fitriyah, S. Pd selaku guru kelas 1 yang telah memberikan izin dan ilmunya selama proses penelitian.
8. Vannisa Aviana Melinda, M. Pd selaku validator ahli media, Dr.
9. Zubad Nurul Yaqin, M. Pd selaku validator ahli materi, dan Eva Lailatul Fitriyah, S. Pd selaku validator ahli pembelajaran.
10. Kedua orang tua, Bapak Sakip dan Ibu Darpik, serta kakak Nurul Istiqomah , Nurul Azizah, dan M. Muslih yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, kasih sayang, dan ridho-nya atas kesuksesan dalam menuntut ilmu.
11. Siswa- siswi kelas 1 MI Miftahul Huda Jabung yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu kelancaran penelitian ini dengan menjadi subjek penelitian serta belajar bersama penulis.
12. Seluruh keluarga besar PGMI universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya kepada angkatan 2018 atas ilmu dan kebersamaannya yang tak terlupakan di bangku perkuliahan.
13. Sahabat- sahabat tercinta Nabila, Fitri, Kumala, Aulia, Aqilla, Garini, yang selalu memberikan saran, semangat, dan dorongan dalam proses penyelesaian penelitian ini.

14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih yang sebesar- besarnya semoga berbagai bantuan yang diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Sebagai manusia biasa tentunya dalam kepenulisan skripsi ini tidak luput dari sebuah kesalahan. Oleh karena itu, penulis membutuhkan saran dan kritik yang membangun. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Malang, 27 September 2022



Idatul Fitriyah  
NIM. 18140068

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan pedoman transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam skripsi ini mengacu pada pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 serta no. 0543 b/U/1987 dengan garis besar dapat dituliskan sebagaimana berikut :

### A. 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		

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

### C. Vokal Diftong

اؤ	= aw
اي	= ay
اؤ	= û
إي	= î

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>2</b>
A. Latar Belakang.....	2
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan .....	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	5
G. Manfaat Pengembangan .....	6
H. Asumsi Pengembangan .....	6
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
B. Hasil Belajar .....	11
C. Pembelajaran Tematik .....	13
D. Metode ADDIE .....	14
E. Ruang Lingkup Pembelajaran Berbahasa Indonesia .....	14
F. Penelitian yang Relevan .....	15

G. Kerangka Berfikir .....	18
<b>BAB III.....</b>	<b>20</b>
A. Metode Pengembangan.....	20
B. Prosedur Pengembangan.....	20
C. Uji Coba Produk .....	24
<b>BAB IV .....</b>	<b>28</b>
A. Hasil Pengembangan .....	28
B. Hasil Data Pengembangan.....	35
C. Hasil data uji coba .....	40
<b>BAB V.....</b>	<b>43</b>
A. Kajian Produk yang Dikembangkn .....	43
<b>BAB VI.....</b>	<b>46</b>
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1 Revisi sesuai arahan ahli media .....	35
Tabel 4. 2 Revisi sesuai arahan ahli materi.....	36
Tabel 4. 3 Hasil validasi desain ahli media.....	37
Tabel 4. 4 Kritik dan saran dari validator ahli media.....	38
Tabel 4. 5 Hasil validasi ahli materi.....	39
Tabel 4. 6 Kritik dan saran dari validator ahli materi .....	40
Tabel 4. 7 Hasil validasi ahli pembelajaran .....	40
Tabel 4. 8 Kritik dan saran dari validator ahli pembelajaran.....	41
Tabel 4. 9 Respon siswa terhadap kemenarikan produk .....	42
Tabel 4. 10 Hasil pre-test dan post-test.....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	19
Gambar 3. 1 Desain Produk Media Pembelajaran .....	23
Gambar 3. 2 Prosedur penelitian dan pengembangan.....	24
Gambar 4. 1 Papan puzzle kosa kata benda .....	33
Gambar 4. 2 Cover buku panduan penggunaan media puzzle.....	33

## ABSTRAK

Fitriyah, Idatul. 2022. "Pengembangan Media PUKODA (Puzzle kosa kata benda) pada pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Muh Zuhdy Hamzah, S.S, M. Pd

---

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Faktor tersebut terjadi karena masih ada guru yang menggunakan ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi. Proses pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan soal yang banyak membuat siswa menjadi bosan, kurangnya inovasi pembelajaran dari guru, ada siswa yang masih kesulitan memahami materi.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk, (1) mengembangkan desain media puzzle kosa kata benda yang valid dan layak sebagai media pembelajaran pada materi kosa kata benda kelas 1, (2) untuk mengetahui kemenarikan dari media puzzle kosa kata benda sebagai media pembelajaran pada materi kosa kata benda.

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini menggunakan 21 sampel siswa MI Miftahul Huda Jabung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, soal tes, dan angket. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Media puzzle kosa kata benda ini dimodifikasi dari permainan puzzle kecil-kecil yang kemudian dikemas dalam sebuah papan, yang di dalam papan tersebut terdapat tempelan-tempelan hiasan dan huruf, dan buku petunjuk. (2) Media puzzle kosa kata benda ini divalidasi oleh tiga validator yang memperoleh nilai validator ahli media 86, validator ahli materi mendapatkan nilai 84, dan validator ahli pembelajaran mendapatkan nilai 90. (3) Hasil respon siswa terhadap kemenarikan media memperoleh nilai 90. (4) Hasil dari nilai pre-test dan posttest mengalami peningkatan dari nilai-nilai pre- test 68, dan nilai post-test 89, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle kosa kata benda dapat memahamkan siswa terhadap materi kosa kata benda.

Kata kunci : Pengembangan Media, Puzzle, Kosa kata benda

## ABSTRACT

*Fitriyah, Eid. 2022. "Development of PUKODA Media (Noun Vocabulary Puzzle) in Indonesian Language lessons, Theme 7, Sub-theme 1 class 1 at MI Miftahul Huda Jabung. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Muh Zuhdy Hamzah, S.S, M. Pd*

---

This research is motivated by the low learning outcomes of students in Indonesian subjects. This factor occurs because there are still teachers who use lectures in delivering material, thus requiring students to memorize the material. The learning process requires students to work on questions that make students bored, there is a lack of learning innovation from the teacher, there are students who still have difficulty understanding the material.

ment aims to, (1) develop a valid and appropriate noun vocabulary puzzle media design as a learning medium for grade 1 noun vocabulary material, (2) to find out the attractiveness of noun vocabulary puzzle media as a learning medium for vocabulary material noun.

This research is a Research and Development (R&D) study that uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study used 21 samples of MI Miftahul Huda Jabung students. Data collection techniques in this study used interviews, test questions, and questionnaires. In this study using quantitative and qualitative analysis techniques.

The results of this study indicate: (1) The noun vocabulary puzzle media is modified from small puzzle games which are then packaged on a board, which has decorative patches and letters on the board, and an instruction booklet. (2) The noun vocabulary puzzle media was validated by three validators who received a media expert validator score of 86, the material expert validator earned a score of 84, and the learning expert validator earned a score of 90. (3) The results of student responses to the attractiveness of the media earned a score of 90. (4) The results of the pre-test and post-test scores have increased from the pre-test values of 68, and the post-test scores of 89. It can be concluded that the noun vocabulary puzzle learning media can make students understand the noun vocabulary material.

**Keywords:** Media Development, *Puzzle*, Noun Vocabulary

## غ

غ غ ل ح ي م ل ح م ه غ PUZZLE PUKODA غ غ ه غ ق ه ك غ  
غ ه غ غ بل ئ غ ي غ غ ه ن ق ف غ ه  
غ غ ل ح ن غ ه غ ط ع غ غ غ ل غ !  
ق ه غ

كان الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض نتائج التعلم للطلاب في المواد الإندونيسية. يحدث هذا العامل لأنه لا يزال هناك معلمون يستخدمون المحاضرات في تقديم المواد ، مما يتطلب من الطلاب حفظ المادة. تتطلب عملية التعلم من الطلاب القيام بالكثير من الأسئلة التي تجعل الطلاب يشعرون بالملل ، ونقص الابتكار في التعلم من المعلمين ، وهناك طلاب لا يزالون يواجهون صعوبة في فهم المادة.

يهدف هذا البحث والتطوير إلى (١) تطوير تصميمات وسائط لغز مفردات الأسماء صالحة ومجدية كوسائط تعليمية على مادة مفردات الأسماء من الدرجة الأولى ، (٢) لمعرفة جاذبية وسائط ألغاز مفردات الأسماء كوسيلة تعليمية على مادة مفردات الأسماء.

هذا البحث هو بحث وتطوير (R & D) يستخدم نموذج تطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). استخدمت هذه الدراسة ٢١ عينة من طلاب ق ف غ ه غ ل ح استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة المقابلات وأسئلة الاختبار والاستبيانات. في هذه الدراسة باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي.

تظهر نتائج هذه الدراسة: (١) تم تعديل وسائط لغز مفردات الأسماء هذه من لعبة ألغاز صغيرة تم تعبئتها بعد ذلك في لوحة ، حيث كانت هناك بقع وحروف زخرفية ، ودليل المستخدم. (٢) تم التحقق من صحة وسائط لغز المفردات الاسمية هذه من قبل ثلاثة مدققين حصلوا على درجة مدقق خبير وسائط ٨٦ ، وحصل مدقق خبير المواد على درجة ٨٤ ، وحصل مدقق خبير التعلم على درجة ٩٠. (٣) حصلت نتائج ردود فعل الطلبة على الجاذبية الإعلامية على تقدير ٩٠. (٤) زادت نتائج درجات الاختبار القبلي والبعدي من قيم الاختبار القبلي البالغة ٦٨ ، ودرجات الاختبار البعدي البالغة ٨٩ ، ويمكن استنتاج أن وسائط تعلم لغز المفردات الاسمية يمكنها فهم طلاب مادة مفردات الأسماء.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام ، اللغز ، مفردات الأسماء

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan upaya untuk memberikan akomodasi bagi siswa, khususnya dalam hal kemampuan berbahasa, terutama bagi yang diajar menjadi kurang semangat belajar di kelas. Oleh karena itu, peneliti menerapkan atau menggunakan metode yang sesuai dengan apa yang diajarkan dan kepada siapa praktik pembelajaran dan pendidikan itu positif, kreatif dan menarik (PAKEM), yaitu dengan menerapkan atau menggunakan metode yang sesuai dengan apa yang akan diajarkan dan kepada siapa metode itu peneliti berikan (Sardiman, 2005).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia masuk golongan A umum dalam Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2013/Madrasah Ibtidaiyah Pasal 5 Ayat (2) tentang kurikulum sekolah dasar. Suatu program kurikulum yang ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa sebagai landasan dan penguatan keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa. Salah satu faktor tersebut adalah motivasi belajar. Motivasi adalah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan berkembangnya emosi dan didahului oleh reaksi terhadap adanya suatu tujuan. Salah satu teori

motivasi, Mc Celland's Achievement Theory, berfokus pada satu kebutuhan, yaitu kebutuhan untuk berprestasi. Intinya, mereka memiliki kemampuan untuk melampaui kemampuan orang lain dan keinginan untuk melakukan lebih banyak atau lebih baik dari pekerjaan orang lain (Sardiman, 2005).

Pengembangan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga mata pelajaran dapat mencapai tujuan yang di inginkan. Faktor terakhir yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah proses belajar. Pukoda merupakan permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi sebuah gambar besar, dan juga salah satu jenis teka-teki yang digunakan dalam penelitian ini adalah teka-teki kosa kata yang dikembangkan dari jenis teka-teki kosakata objek. Peneliti memilih media ini karena media yang digunakan masih tradisional (Rahmaneli, 2005).

Status kemahasiswaan MI Miftahul Huda Jabung telah mengungkapkan bahwa ada beberapa masalah dalam proses pembelajaran, antara lain (1) Masih ada guru yang menggunakan metode ceramah, (2) Proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk menjawab banyak pertanyaan, (3) Kurangnya inovasi pembelajaran dari guru yang menggunakan media pembelajaran, (4) Guru tidak memiliki inisiatif yang tinggi untuk mengembangkan media pembelajaran, (5) Materi yang diterima siswa masih belum banyak diketahui karena masih banyak yang kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru, (6) Pada kurikulum

2013 konsep pembelajaran terpadu sehingga dalam proses pembelajaran dilakukan secara monoton, (7) Banyak siswa yang belum mencapai KKM.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu mempelajari lebih lanjut strategi pembelajaran terutama dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kurikulum. Media pembelajaran merupakan alat fisik dalam proses pembelajaran di kelas yang memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang pembelajaran konkrit daripada pembelajaran abstrak. Karena pendidikan dan pembelajaran merupakan proses yang kompleks, maka media pembelajaran benda konkrit dapat dijadikan sebagai acuan guru dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Media memiliki satu fungsi utama, dengan kata lain ia merupakan alat pendidikan yang mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru (Arsyad, 2007).

Dengan menggunakan media, anak mendapatkan bimbingan yang meliputi aspek perkembangan fisik, kognitif, dan sosial serta emosional. Selain itu, karena media merupakan sumber pengalaman, maka media merupakan sarana untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari tentunya mempengaruhi pemahaman siswa. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar menganalisis masalah dengan mengenali petunjuk dari bagian-bagian gambar yang ada. Perkiraan bentuk gambar, warna gambar, tekstur gambar, dan posisi tepatnya. Dengan media puzzle, siswa lebih aktif dalam

kegiatan pembelajaran di kelas dan memperdalam pemahamannya (Arsyad, 2007).

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Isna Ari Kusuma di SDN 2 Sukomulyo Malang Kelas IV Tahun 2018, berjudul “Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV IPS di SDN Sukomulyo Malang”. Dengan jumlah siswa di kelas sebanyak 22 siswa yang mampu mencapai nilai KKM 80 di kelas. Dengan pemikiran tersebut, peneliti mengembangkan media dan melakukan penelitian dengan memilih judul yang membantu siswa belajar untuk memaksimalkan pencapaian hasil belajar yang maksimal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka dijabarkan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa guru yang menggunakan metode ceramah
2. Kurangnya inovasi pembelajaran dari pengajar
3. Proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk menjawab banyak pertanyaan, seperti yang terdapat di buku siswa dan LKS.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan telah diketahui identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa puzzle kosa kata benda

2. Puzzle kosa kata benda yang dikembangkan hanya mencakup pembelajaran 1 dalam subtema 1 (Benda hidup dan benda tidak hidup di sekitarku)

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran puzzle untuk siswa kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung pada Tema 7 Subtema 1 materi benda hidup dan benda tidak hidup di sekitar?
2. Apakah terdapat peningkatan belajar melalui pengembangan media puzzle siswa kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung pada Tema 7 Subtema 1 materi benda hidup dan benda tidak hidup di sekitar?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan pengembangan antara lain:

1. Untuk menganalisis desain pengembangan media pembelajaran puzzle dalam hasil belajar siswa kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung pada Tema 7 Subtema 1 materi benda hidup dan benda tidak hidup di sekitar.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui pengembangan media puzzle siswa kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung pada Tema 7 Subtema 1 materi benda hidup dan tidak hidup di sekitar.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

1. Media puzzle kosa kata benda terbuat dari papan kayu berbentuk persegi  
Ukuran 50 cm x 20 cm
2. Kain busa (scraft) untuk gambar dan huruf
3. Terdapat perekat untuk menempelkan huruf

4. Terdiri dari beberapa huruf yang di tempel dengan perekat
5. Dilengkapi dengan potongan-potongan huruf dari scraft
6. Dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media

### **G. Manfaat Pengembangan**

Pentingnya dari penelitian dan pengembangan penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis, untuk menjadi bahan acuan guru untuk berinovasi mengembangkan media dalam proses pembelajaran, dan juga menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis, untuk menghasilkan produk yang menarik sehingga guru dapat mudah dalam mengajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
3. Bagi lembaga, untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dan megaktifkan proses belajar dalam pelajaran tematik dengan menggunakan media puzzle.
4. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian di sekolah secara langsung, peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan dari teori-teori yang telah dipelajari serta menambah ilmu baru melalui penelitian ini.
5. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan berhasilnya penelitian ini maka akan menambah produk baru dalam pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah dalam memudahkan guru untuk menyampaikan materi dengan media puzzle.

### **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi yang digunakan pada pengembangan media puzzle ini yaitu:

- a.) Hasil pengembangan media memiliki pengalaman yang kompeten,
- b.) Media puzzle dikembangkan sesuai kebutuhan yang digunakan,
- c.) Validasi yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenarnya,
- d.) Butir-butir dalam angket penilaian menggambarkan penilaian yang menyeluruh.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berperan sebagai pengirim informasi dan penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai jembatan antara mediasi dan proses informasi. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran di kelas karena media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, emosi dan kemampuan siswa, serta memfasilitasi rancangan proses belajar siswa (Adiwimarta, 2016).

Dari uraian beberapa pengertian di atas, media pembelajaran adalah alat atau bahan yang diberikan guru kepada siswa sesuai dengan bahan pelajaran untuk digunakan sebagai sumber belajar dan untuk memudahkan terciptanya proses belajar untuk mencapai pendidikan. Dapat disimpulkan sasaran media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Letak media pembelajaran juga dapat digambarkan secara paralel dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya memerlukan media tertentu (Benny, 2017).

## **2. Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Diantara beberapa manfaat media pembelajaran antara lain:

- a.) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- b.) Proses pembelajaran lebih interaktif
- c.) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- d.) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif
- e.) Efisiensi waktu dan tenaga

## **3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajara memiliki ciri-ciri utama, yaitu dapat membawa pesan atau informasi kepada siswa sebagai penerima. Secara umum media pembelajaran di kelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu media visual, audio visual, dan media cetak (Damsar, 2011). Secara khusus media tersebut dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

- a.) Media visual bergerak seperti, film tanpa suara.
- b.) Media visual diam seperti, film bingkai (slide).
- c.) Medis audio seperti, radio dan kaset.
- d.) Media audio visual seperti, video.
- e.) Media audio cetak seperti, buku latihan yang disertai kaset.
- f.) Media cetak seperti, buku teks, buku pegangan, dan buku tugas.
- g.) Media benda seperti, benda nyata dan model tiruan
- h.) Media komputer.

#### **4. Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle* Kosa Kata Benda**

a.) Kelebihan media puzzle antara lain:

- Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa.
- Membangkitkan semangat siswa dalam belajar.
- Menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama siswa.
- Menumbuhkan rasa saling menghormati antar siswa.

b.) Kelemahan media puzzle antara lain:

- Menyusun media puzzle dengan menggunakan metode coba ralat.
- Pengelolaan kelas lumayan susah.

#### **5. Macam-Macam Media *Puzzle***

Menurut Patminodewo dalam Misbach dan Muzamil menyatakan beberapa bentuk puzzle antara lain:

a.) Puzzle konstruksi

Kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna warni.

b.) Puzzle batang stik

Permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya.

c.) Puzzle lantai

Terbuat dari bahan sponge karet busa sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik.

d.) Puzzle logika

Puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar atau kata yang utuh.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat diukur dari sikap peserta didik terhadap keterampilan dan pengetahuannya setelah mengalami proses pembelajaran. Artinya, proses belajar yang dilalui seseorang menentukan sikap seseorang. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik memiliki sikap yang baik, dan siswa yang mengikuti pembelajaran yang buruk juga memiliki keterampilan sikap yang buruk. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Setiap perubahan dalam proses belajar merupakan hasil belajar, yang menyebabkan orang mengubah sikap dan perilakunya (Gumanti, 2016).

Dari pendapat ahli di atas diketahui bahwa semua proses belajar, seperti perubahan pengetahuan (kognisi), sikap dan perilaku (emosi), dan penampilan (psikomotor), mempengaruhi hasil belajar. Perubahan yang kita alami itu baik atau buruk, tergantung bagaimana seseorang menjalani proses belajar. Tolak ukur hasil belajar tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilalui.

## **2. Macam-Macam Hasil Belajar**

Ada banyak jenis hasil belajar, seperti pemahaman konseptual (kognisi), keterampilan proses (aspek gerak mental), dan sikap siswa (aspek emosional). Detailnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a.) Pemahaman konsep (domain kognitif) meliputi keterampilan yang diharapkan setelah melakukan proses pendidikan dan pembelajaran. Keterampilan ini meliputi: Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, integrasi, evaluasi.
- b.) Keterampilan proses (aspek psikomotor) adalah keterampilan yang terdiri dari persepsi, persiapan, dan tanggapan terarah. Artinya, kemampuan mengembangkan ketangkasan dan kemampuan untuk lebih memperhatikan masalah yang sedang dihadapi.
- c.) Keterampilan sikap (aspek emosional) berupa keterampilan reseptif, kreatif, karakteristik. Artinya, suatu kemampuan yang ada pada setiap individu yang dianggap sebagai aset dalam penggunaan kemampuan tersebut.

## **3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang di capai siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara rinci, penjelasan faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

- a.) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari siswa dan mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, perhatian, kemauan, belajar, kesabaran, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan.

- b.) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Artinya, kondisi keluarga mempengaruhi hasil belajar siswa.

## **C. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Belajar Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang memungkinkan siswa menggali dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna, dan otentik, baik secara individu maupun kelompok (Kustiawan, 2016). Pembelajaran tematik memberikan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum dan memberi siswa banyak kesempatan untuk menekankan dinamisme dalam pendidikan. Silabus SD/MI 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik mengintegrasikan kemampuan berbeda dari mata pelajaran ke topik yang berbeda

Tema digunakan untuk membantu anak-anak dengan mudah dan jelas untuk mengidentifikasi konsep yang berbeda. Pembelajaran tematik berfokus pada penerapan konsep hands- on learning (Satrianawati, 2018). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang mempengaruhi makna belajar seorang siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan keterkaitan unsur-unsur konseptual membuat proses belajar menjadi efektif.

Pada tema 7 subtema 1, materi pembelajaran ketiga untuk benda hidup dan benda tidak hidup disekitar kita mencakup tiga mata pelajaran:

Bahasa Indonesia, Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Matematika. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam tema 7 subtema 1 topik pembelajaran 1 yaitu: teks bacaan yang membedakan antara benda hidup dan benda tidak hidup, ada manusia hewan dan tumbuhan. Ada juga rumah, sepeda, mobil dan lain-lain (Satrianawati, 2018).

#### **D. Metode ADDIE**

Metode ADDIE merupakan metode untuk meningkatkan keaktifan proses belajar mengajar. Pada dasarnya proses pendidikan dan pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terpisah dimana siswa dan guru saling bertukar pikiran untuk memperdalam ide dan pemahamannya. Guru perlu secara jelas mengembangkan dan memahami tujuan pembelajaran sesuai dengan kriteria tujuan pembelajaran. Jika menerapkan metode tersebut, media sangatlah dibutuhkan untuk mengembangkan hasil belajar (Sugiyono, 2019).

#### **E. Ruang Lingkup Pembelajaran Berbahasa Indonesia**

##### **1. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia**

- a.) Mendengarkan: mendengar petunjuk, pengumuman, perintah, dan lain sebagainya.
- b.) Berbicara: mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, berbicara, dan lain sebagainya.
- c.) Membaca: membaca huruf, suku kata, kalimat, teks bacaan, dan lain sebagainya.

- d.) Menulis: menulis karangan narasi dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperlihatkan ragam dan tujuan pembaca.

## **2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

Pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 memiliki kriteria kompetensi inti konten Bahasa Indonesia kelas I. Hal ini untuk memahami pengetahuan faktual melalui observasi dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan menarik tentang diri sendiri dan hal-hal yang ditemui di rumah atau di sekolah. Mirip dengan KD 3.6 yang menjelaskan kosa kata berbagai jenis benda di lingkungan dalam teks pendek. Kosa kata Bahasa Indonesia adalah semua kata yang terdapat dalam Bahasa Indonesia (Arikunto, 2013).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosa kata berarti:

- (1) Kosa kata adalah unsur bahasa yang diucapkan dan ditulis, serta merupakan perwujudan dari penyatuan emosi dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa tersebut. (2) Bicara kosa kata adalah semua kata yang terkandung dalam bahasa Indonesia dan semua kata dalam Kamus Indonesia.

## **F. Penelitian yang Relevan**

Judul penelitian ini adalah “ Pengembangan Media PUKODA: (Puzzlekosa kata benda) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung “. Tahun pelajaran 2021/2022. Sejalan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

1. Yeni Diana melasari (2016) dengan judul Pengembangan Media Puzzle Berbasis Membuat Materi Konsensus Pengambilan Keputusan

Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewarganegaraan di Kelas VA SDN Bojon Salaman 01 Semarang. Dalam penelitian ini, berdasarkan dokumentasi dan wawancara dengan guru, rata-rata hasil belajar warga SDN Bojongsalaman 01 Semarang kelas VA adalah 65, mencapai KKM (65), namun belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan dan keefektifan media puzzle berbasis bahan untuk pengambilan keputusan bersama. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan desain studi kasus one-shot eksperimen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeni Diana Mela Sari adalah sama-sama dalam penggunaan media puzzle, namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada isi materinya. Penelitian sebelumnya hanya memiliki materi PPKn, namun penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan materi yang meliputi tiga mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia, warga negara, dan matematika, serta perbedaan variabel terikat lainnya dari penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengukur variabel hasil belajar kognitif siswa.

2. Septika Winanti (2014) berjudul “Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Pada Mata Pelajaran IPA SD Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Tujuan dari studi pengembangan ini adalah untuk membuat media puzzle rantai makanan untuk mata pelajaran IPA yang cocok untuk siswa kelas empat. Desain studi menurut model R&D Borg and Gall meliputi

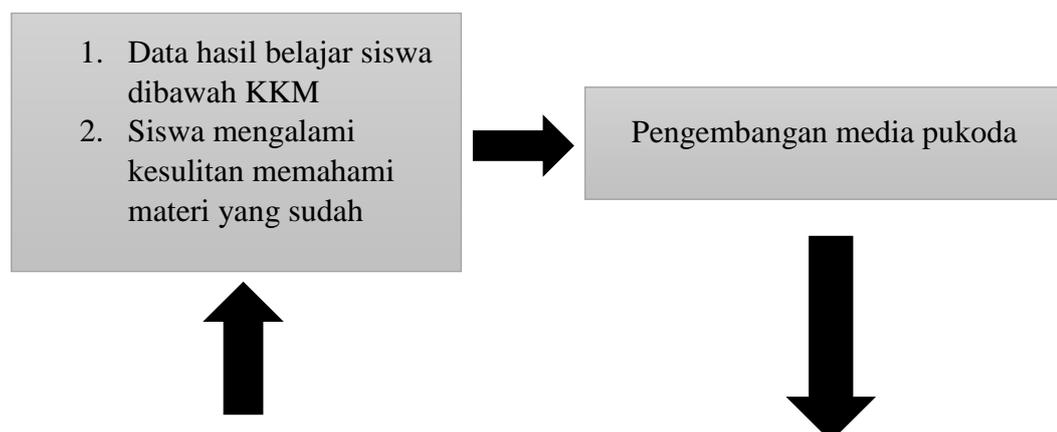
penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan produk, pengembangan format produk awal, pengujian awal, revisi produk, pengujian mainfield, revisi produk, pengujian lapangan, dan penyempurnaan produk. Tema penelitian meliputi uji verifikasi oleh ahli materi dan media, serta uji coba lapangan awal (3 siswa), uji coba lapangan utama (11 siswa), dan uji coba lapangan operasional untuk siswa kelas IV SD Negeri Jumeneng, dengan uji coba (16 siswa). Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Septika Winanti terletak pada penggunaan media puzzle, namun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada isi materi dan variabel terikatnya. Penelitian sebelumnya mengukur hasil belajar siswa secara keseluruhan, dan penelitian ini mengukur hasil belajar siswa.

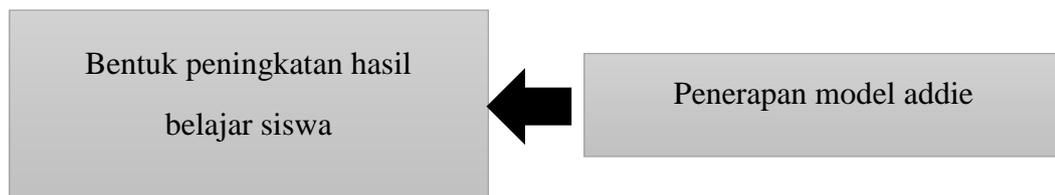
3. Eni Harta Dianti (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran puzzlemap yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Desain penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan. Pengembangan media pembelajaran puzzle map dilakukan secara bertahap. Dengan kata lain, itu adalah tahap definisi, desain, dan pengembangan oleh verifikasi ahli. Hasil penelitian adalah media pembelajaran puzzle map yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian pengembangan media puzzle yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka peneliti dalam penelitian ini telah mengembangkan media puzzle edukasi yang menggabungkan spelling puzzle yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang terkait terletak pada keduanya melakukan penelitian tentang pengembangan media puzzle. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terdapat teka-teki ejaan berupa beberapa huruf yang siswa gabungkan menjadi sebuah kata (Damsar, 2011).

Keunggulan dari produk yang dikembangkan ini terdapat pada buku panduan yang dibuat seperti buku fiksi sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Sampul bagian depan terdapat gambar dua anak sedang bermain puzzle dan keunggulan lain produk ini didalamnya terdapat Kompetensi Dasar dan Indikator serta materi-materi pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih terarah.

### **G. Kerangka Berfikir**





***Gambar 2.1 Kerangka Berfikir***

Berdasarkan gambar diatasdapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu di teliti supaya terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran di dalam tema 7 subtema 1 kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung hanya menggunakan gambar- gambar yang sederhana, akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak adanya peningkatan pemahaman siswa. Perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dengan nuansa permainan puzzle karena karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas I masih ingin bermain dalam nuansa belajar (Kustiawan, 2016).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Pada penelitian dan pengembangan media puzzle ini menggunakan acuan desain model ADDIE ( Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) (Sugiyono, 2019). Model ini dipilih karena bisa dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan penjelasan. Model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami, sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur adalah rangkaian langkah-langkah penggunaan yang harus dilakukan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk (Sugiyono, 2019).

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

Adapun analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan materi, serta analisis kebutuhan kurikulum.

a.) Analisis kebutuhan materi

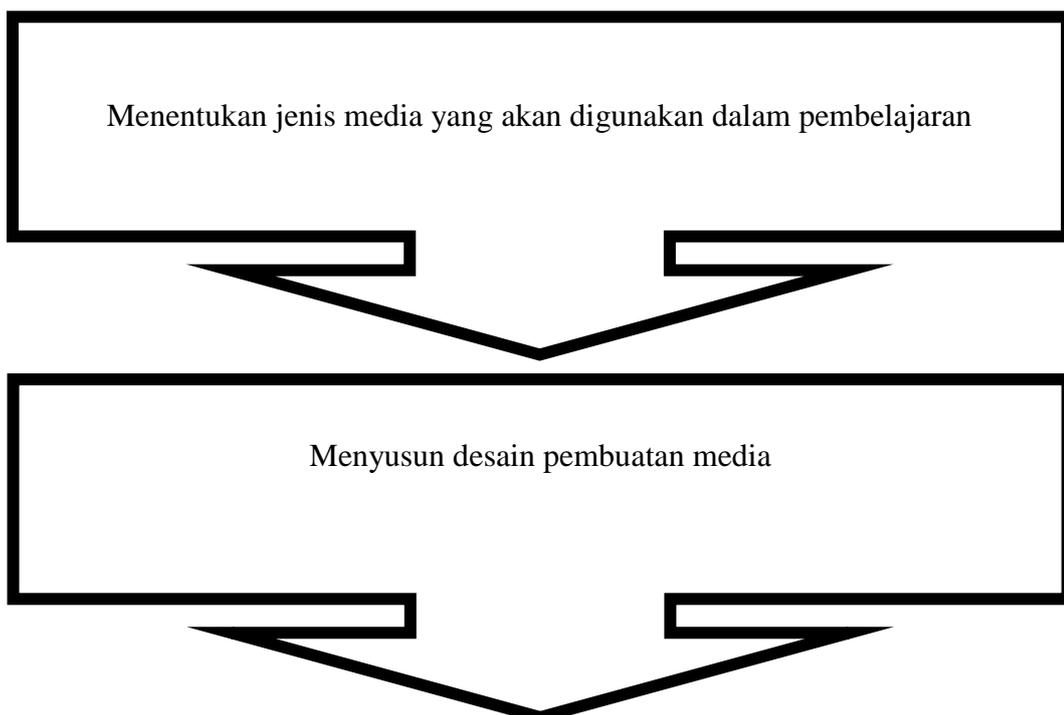
Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan siswa terkait media dengan materi tema 7 subtema 1 pembahasan benda hidup dan bend tidak hidup disekitar pada siswa kelas I MI Miftahul Huda Jabung. Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas serta melihat bahan ajar dan media.

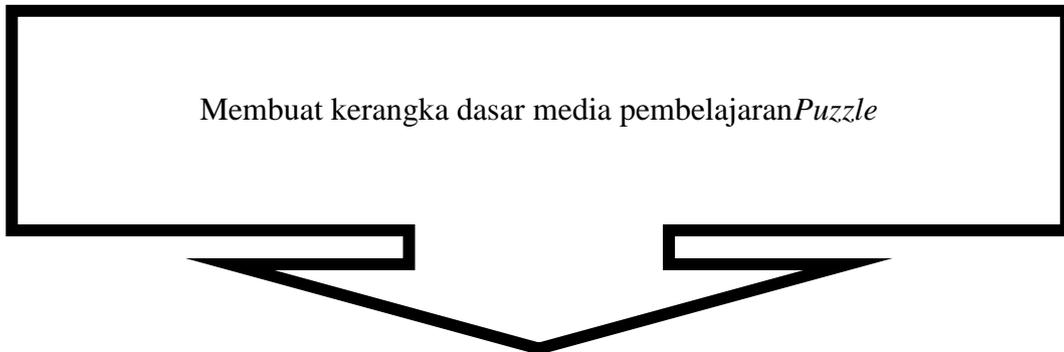
b.) Analisis kurikulum

Bertujuan untuk mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Pada tahap ini ditentukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang termasuk dalam pembelajaran tema 7 subtema 1 materi benda hidup dan benda tidak hidup disekitar kita (Sya'ban Jamil, 2012).

**2. Design (Perancangan)**

Perancangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis. Tahap design media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:





**Gambar 3. 1** Desain produk media belajar

- a.) Menentukan jenis media yang cocok yang berkaitan dengan media pembelajaran agar materi dan media terkait satu sama lain.
- b.) Menyusun desain pembuatan media yang dapat diminimalisir.
- c.) Membuat kerangka dasar media puzzle yang perlu diperhatikan.

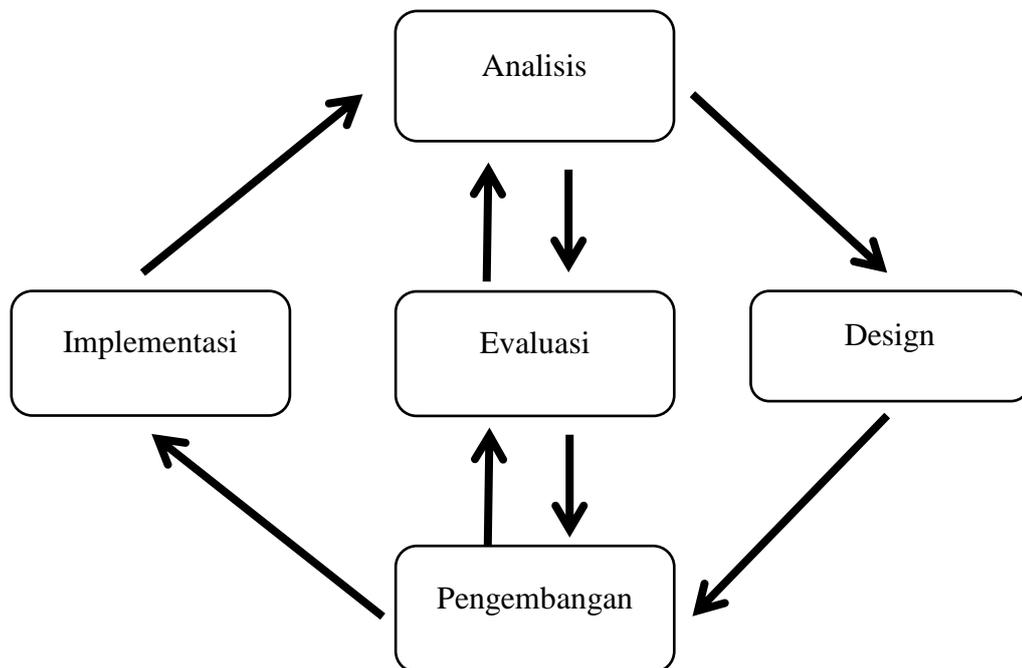
### **3. Development (Pengembangan)**

Tahapan pada proses pengembangan media puzzle ini dijelaskan sebagai berikut:

- a.) Melakukan penataan isi dan struktur materi yang akan dikembangkan kedalam media sesuai dengan tahap pembelajaran yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru.
- b.) Membuat desain pembelajaran sesuai dengan materi benda hidup dan benda tidak hidup disekitar kita.
- c.) Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa (Sarjan, 2013).

#### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan, maka bisa dilakukan dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba terbatas seras Uji coba lapangan, Tahap validasi produk dilakukan dengan ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari validasi ahli materi dan ahli media dilakukan untuk menyempurnakan produk yang aman. Pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media. Pada uji coba lapangan mengembangkan lembar praktisi untuk mengetahui respon guru terhadap pengembangan media (Sugiyono, 2019).



**Gambar 3.2** Prosedur penelitian dan pengembangan Model ADDIE

## **5. Evaluasi**

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan: dari uji coba awal yang dilakukan setelah media dikatakan valid (Sardiman, 2010). Jika media sudah dikatakan valid, maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan. Namun, jika media dikatakan belum valid, maka peneliti harus melakukan perbaikan produk untuk dapat diterapkan.

### **C. Uji Coba Produk**

#### **1. Design Uji Coba Produk**

Uji coba produk yang dilakukan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data kualitas produk yang digunakan. Istilah produk media papan pintar akan menjadi lebih berkualitas saat diuji dan direvisi (Rusmaini, 2018). Adapun tahapan pengujian produk media papan pintar kata yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a.) Uji Alpha**

Pada tahap ini, media papan pintar kata yang dikembangkan akan divalidasi oleh 3 validator, yaitu validator ahli media, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran yang menguasai bidangnya menggunakan instrument yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan masukan ketiga ahli tersebut. Apabila ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran menyetujui hasil revisi, maka dilanjutkan ke uji beta.

##### **b.) Uji Beta**

Uji beta dilakukan setelah uji alpha diberikan. Uji beta terdiri dari 3 tahap, yaitu uji beta 1, uji beta 2, uji beta 3. Uji beta 1 diberikan kepada

kelompok kecil yang berjumlah 5 dari 21 siswa yang telah menempuh materi kosa kata benda. Uji beta 2 diberikan kepada kelompok sednag yang berjumlah 11 dari 21 siswa. Sedangkan uji beta 3 diberikan kepada kelompok bear yang berjumlah 21 siswa di MI Miftahul Huda Jabung sebagai subjek penelitian. Tujuan diberikannya uji coba ini untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar media. Pada uji beta 2 dilakukakn pre-tetdan posttest.

## **2. Jenis Data**

### a) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian masukan dan saran serta kritik dari tanggpan ahli dan praktisi.

### b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil pen-skor an melalui angket atau lembar validasi ahli dan praktisi.

## **3. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Instrument sebagai alat bantu dalam menggunakan metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket dan lembar tes.

### a.) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini kuisisioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media serta untuk mengetahui responden guru dan siswa pada penggunaan media puzzle terkait materi benda hidup dan benda tidak hidup disekitar kita (Satrianawati, 2018).

b.) Lembar tes

Lembar tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur pemahaman terhadap cakupan materi dan tujuan pembelajaran. Lembar tes berupa pre-test dan post-test.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ada dua teknik, yaitu:

a.) Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas I MI Mifathul Huda Jabung. Saran dan masukan akan digunakan sebagai revisi perancangan produk. Data tersebut nantinya akan disimpulkan dalam hasil deskriptif. Analisis data kuantitatif juga diujikan pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan dari validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan ketepatan, keefektifan

dan kemenarikan produk hasil pengembangann media pembelajaran kelas I di MI Mifathul Huda Jabung.

b.) Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk menganalsiis hasil pengumpulan data yang diperoleh dari hasil validator melalui angket. Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk menganalsiis hasil pengumpulan data yang diperoleh dari hasil validator melalui angket. Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan (Sadiman, 2010).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MI Miftahul Huda Jabung, dengan subjek kelas I yang berjumlah 21 anak. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media puzzle kosa kata benda yang bertujuan untuk mengkonkritkan pelajaran Bahasa Indonesia materi kosa kata benda hidup dan tidak hidup disekitarku. Media puzzle kosa kata benda ini adalah media yang bersifat visual yang dikemas dalam bentuk papan. Media puzzle kosa kata benda ini merupakan media yang berhubungan dengan permainan puzzle, yang dimodifikasi menjadi media puzzle kosa kata benda untuk materi kosa kata benda hidup dan tidak hidup (Satrianawati, 2018).

Penelitian dan pengembangan media puzzle kosa kata benda ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Berikut ini akan di paparkan tahap-tahap pengembangan media puzzle kosa kata benda menggunakan model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2019).

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

Pada tahap analisis ini seorang peneliti melakukan identifikasi masalah, dan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis dilakukan melalui

wawancara dengan guru kelas I MI Miftahul Huda Jabung, untuk mengetahui

kondisi siswa dan kondisi pembelajaran kosa kata benda hidup dan benda tidak hidup di sekitar. Dibawah ini akan dipaparkan permasalahan yang didapatkan peneliti dari hasil wawancara dengan guru kelas I di MI Miftahul Huda Jabung.

- a.) Pembelajaran kosa kata benda hidup dan benda tidak hidup diajarkan hanya menggunakan papan tulis dan buku.
- b.) Media pembelajaran yang digunakan kurang representatif, sehingga kurang menarik, dan siswa banyak yang berbicara, dan akhirnya siswa kurang faham.
- c.) Pemahaman materi kosa kata benda hidup dan benda tidak hidup masih rendah.

Berdasarkan hasil paparan tentang identifikasi permasalahan diatas, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan sebagai solusi dari permasalahan tersebut, dengan cara mengembangkan media puzzle kosa kata benda yang bertujuan memahami siswa terhadap materi kosa kata benda hidup dan benda tidak hidup di sekitar. Proses pengembangan media ini berdasarkan dengan analisis keterampilan. Hasil analisis keterampilan pada tahap ini yaitu:

- a.) Melalui hasil wawancara dengan guru kelas I MI Miftahul Huda Jabung, didapatkan bahwa pemahaman materi kosa kata benda hidup dan benda tidak hidup masih kurang.

- b.) Peneliti memilih materi kosa kata benda hidup dan benda tidak hidup karena pada sekolah tersebut tingkat kephahaman anak-anak masih kurang, dan yang mendapatkan nilai baik yaitu 60% siswa.

## **2. Design (Desain)**

Pada tahap desain ini dilakukan setelah melakukan analisis masalah dan pengambilan data selesai dilakukan. Tahap desain ini dilakukan untuk merencanakan proses pengembangan media puzzle kosa kata benda. Proses pengembangan media puzzle kosa kata benda ini antara lain:

- a.) Pemilihan materi kosa kata benda hidup dan tidak hidup

Langkah awal dalam proses pengembangan ini dimulai dengan pemilihan materi kosa kata benda hidup dan benda tidak hidup yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator, yang telah ditetapkan untuk kelas I semester I.

- b.) Merancang model produk Pada tahap merancang model produk ini meliputi bentuk media, ukuran media, desain warna, alat dan bahan.

Adapun hasil perencanaan model produk sebagai berikut:

- Media puzzle kosa kata benda terbuat dari papan kayu yang berbentuk persegi
- Media ini berukuran 50 cm x 30 cm
- Bagian depan didesain dengan pemandangan taman dan hewan dan hiasan huruf alphabet.
- Warna umum yang digunakan media ini adalah warna hitam, kuning, biru, dll.

c.) Pemilihan ilustrasi gambar

Pada samping kanan kiri dilapisi dengan background polos.

### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan pembuatan media diawali dengan proses desain media diatas yang mana telah disusun sebelumnya. Adapun desain yang dibutuhkan dalam media puzzle kosa kata benda adalah desain cover media, puzzle kosa kata benda, buku panduan penggunaan media. Proses desain buku panduan dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva. Berikut adalah tampilan detail produk dan paparan hasil pengembangan media puzzle kosa kata benda, sebagai berikut:

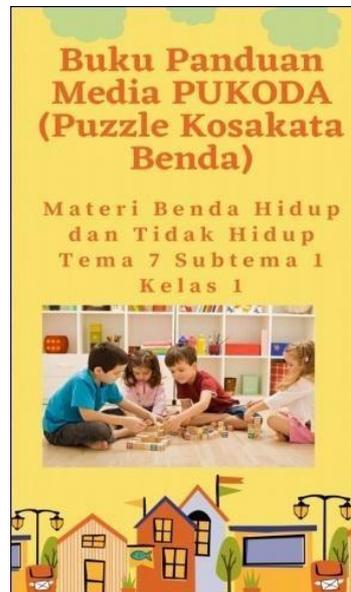
a.) Papan Puzzle kosa kata benda

Papan puzzle kosa kata benda berfungsi untuk tempat huruf dan diberi tempelan-tempelan, supaya terlihat lebih praktis dalam membawa. Papan ini didesain dengan bentuk persegi panjang dengan ukuran 50 cm x 30 cm.



**Gambar 4. 1 Papan Puzzle kosa kata benda**

b.) Cover buku panduan penggunaan media puzzle kosa kata benda



**Gambar 4. 2 Cover buku panduan penggunaan media puzzle**

Gambar 4.2 ini adalah bagian cover depan dari buku panduan, dalam buku panduan ini didesain dengan gambar semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membacanya. Pada bagian cover ini juga tertera tulisan buku panduan penggunaan media puzzle kosakata benda dan tertera materi untuk jenjang kelasnya. Pada buku panduan penggunaan ini berisikan tentang KI, KD, Indikator, cara kerja produk, materi, profil pengembang.

c.) KI, KD, dan Indikator

Pada bagian ini terdapat Kompetensi Inti (KI) dari pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata benda hidup dan benda tidak hidup disekitar, serta terdapat Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator. Pada setiap KD dikembangkan dengan tiga indikator.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba kepada siswa kelas I yang berjumlah 21. Penerapan media puzzle kosakata benda ini dilakukan di ruangan kelas I. Pada tahap ini peneliti meminta siswa bermain menggunakan media puzzle kosakata benda tersebut dengan sesuka hati. Kemudian, peneliti mempraktikkan cara menggunakan media puzzle kosakata benda. Setelah peneliti mencontohkan cara menggunakan puzzle kosakata benda, kemudian satu persatu siswa mempraktikannya. Pada tahap ini peneliti mengamati tingkah laku siswa, bahwa banyak sekali yang antusias berebut untuk menjawab soal tentang materi tersebut (Sutikno, 2013).

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi ini, yaitu dengan menganalisis data validasi yang dilakukan oleh validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan evaluasi terhadap kemenarikan produk (Wasito, 2016). Pada tahap evaluasi ini untuk mengetahui apakah media puzzle kosakata benda ini valid, layak dan menarik untuk dikembangkan, dalam pembelajaran materi kosakata benda hidup dan benda tidak hidup di kelas I MI Miftahul Huda Jabung. Pada tahap evaluasi ini bukan hanya dilakukan setelah penelitian, tetapi evaluasi juga dilakukan sebelum penelitian, yang akan dipaparkan dibawah ini:

##### **a.) Revisi Produk Ahli Media**

Sebelum melakukan implementasi terhadap produk, media puzzle kosakata benda direvisi terlebih dahulu dengan sebuah kritik dan saran dari validator, yang bertujuan untuk mengetahui valid dan layaknnya produk untuk diuji cobakan di kelas I MI Miftahul Huda Jabung.

**Tabel 4. 1 Revisi sesuai arahan ahli media**

Sebelum	Saran	Sesudah
Ada	Pada buku panduan penggunaan diberi gambar yang menarik	Tidak Lanjut penelitian
Ada	Buku panduan dicetak dengan ukuran lebih besar	Tidak Lanjut penelitian

b.) Revisi Produk Ahli Materi

Selanjutnya, media puzzle kosakata benda ini juga di evaluasi oleh ahli materi. Menurut ahli materi, materi yang diujikan sudah lumayan lengkap namun masih ada beberapa yang perlu diperbaiki, terutama pada spasi dalam penulisan buku panduan penggunaan media

**Tabel 4. 2 Revisi sesuai arahan ahli materi**

Sebelum	Saran	Sesudah Revisi
Ada	Diberi spasi pada setiap nomor KI, KD, dan Indikator.	Tidak ada, lanjut penelitian.
Ada	Diberi contoh soal terkait materi yang diuji cobakan	Tidak ada, lanjut penelitian

## B. Hasil Data Pengembangan

### 1. Hasil data validasi

Untuk mengetahui valid dan layak nya sebuah produk yang dikembangkan, maka dilakukan validasi terlebih dahulu kepada beberapa ahli, sebelum dilakukan uji coba. Valid dan layak nya media puzzle kosakata benda ini dapat dilihat dari hasil penilaian data kuantitatif dan data kualitatif oleh validator. Data kuantitatif didapatkan dari hasil angket, dan untuk data kualitatif didapatkan dari saran validator (Sudjana, 2013). Berikut ini pemaparan hasil data kuantitatif dan data kualitatif:

#### a.) Validasi ahli media

Dalam penelitian dan pengembangan ini produk di validasi oleh validator ahli media yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M. Pd yang merupakan dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang hasilnya dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil validasi desain ahli media**

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Ketepatan jumlah kata	5	5	100	Sangat Valid
2.	Ketepatan ukuran huruf	5	5	100	Sangat Valid
3.	Pemilihan background	4	5	80	Valid

4.	Buku panduan dijelaskan sesuai karakteristik siswa	4	5	80	Valid
5.	Buku panduan mudah dipahami	4	5	80	Valid
6.	Gambar karakter pada soal sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	valid

a Analisis data kuantitatif  $P = x 100$

$$= 86$$

Dari hasil nilai secara keseluruhan tentang media yang dikembangkan didapatkan nilai validasi ahli media yaitu 86. Menurut kriteria yang telah dijabarkan sebelumnya bahwa nilai 86 termasuk dalam kategori sangat valid.

b Data kualitatif

Berikut ini adalah paparan data kualitatif yang diperoleh dari validstor ahli media yaitu berupa kritik dan saran:

**Tabel 4.4 Kritik dan saran dari validator ahli media**

Validator	Kritik dan Saran
Vannisa Aviana Melinda, M. Pd	1. Pada buku panduan penggunaan diberi gambar yang menarik

	2. Buku panduan penggunaan dicetak dengan ukuran besar
--	--

b.) Validasi ahli materi

Pada tahap ini media puzzle kosakata benda di validasi oleh ahli materi ini adalah orang yang ahli dalam bidang Bahasa Indonesia yaitu Bapak Dr. Zubad Nurul Yaqin, M. Pd yang merupakan dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang hasilnya akan dijabarkan sebagai berikut:

a Data kuantitatif

**Tabel 4. 5 Hasil validasi ahli materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	5	80	Valid
2.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	5	80	Valid
3.	Kesesuaian media dengan materi	5	5	100	Sangat Valid
4.	Materi sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
5.	Materi disajikan secara runtut	4	5	80	Valid
6.	Terdapat sub-bab pada pembahasan	4	5	80	Valid
7.	Materi dapat dipahami siswa	4	5	80	Valid
8.	Materi disajikan melalui media dapat menarik minat belajar	4	5	80	Valid

b Analisis data kuantitatif  $P = x \times 100$

$$= 84$$

Dari hasil nilai secara keseluruhan tentang media yang dikembangkan didapatkan nilai 84. Menurut kriteria yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa nilai 84 termasuk dalam kategori sangat valid.

c Analisis data kualitatif

**Tabel 4.6 Kritik dan saran dari validator ahli materi**

Validator	Kritik dan Saran
Dr. Zubad Nurul Yaqin, M. Pd	Perhatikan tata penulisannya

c.) Validasi ahli pembelajaran

Dalam penelitian dan pengembangan ini media di validasi oleh validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Eva Lailatul Fitriyah, S. Pd yang merupakan guru kelas I MI Miftahul Huda Jabung, yang hasilnya akan dipaparkan sebagai berikut:

a Data kuantitatif

**Tabel 4.7 Hasil validasi ahli pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Penggunaan media pembelajaran mudah	5	5	100	Sangat Valid
2.	Media pembelajaran mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid

3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5	80	Valid
4.	Media pembelajaran dapat memahami siswa	4	5	80	Valid
5.	Media pembelajaran dapat melatih pemahaman konsep	4	5	80	Valid
6.	Materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	4	5	80	Valid
7.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	5	5	100	Sangat Valid

b Analisis data kuantitatif  $P = x \cdot 100$

$$= 90$$

Dari hasil nilai keseluruhan tentang media pengembangan media dan pengembangan mendapatkan nilai 90. Menurut kriteria yang dipaparkan sebelumnya bahwa nilai 90 termasuk kategori valid.

c Analisis data kualitatif

**Tabel 4. 8 Kritik dan saran dari validator ahli pembelajaran**

Validator	Kritik dan Saran
Eva Lailatul Fitriyah, S. Pd	Terimakasih sudah menambah ilmu kepada anak-anak. Saran saya mohon ditingkatkan volume suara agar anak-anak bisa paham dalam penyampaian materi.

### C. Hasil data uji coba

#### 1. Data uji kemenarikan

Data hasil ujicoba ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan produk yang dikembangkan, yang diperoleh dari hasil angket siswa kelas I MI Miftahul Huda Jabung yang berjumlah 21 siswa, yang akan di paparkan sebagai berikut

**Tabel 4. 9 Respon siswa terhadap kemenarikan produk**

No	Nama	Skor	Skor M a x	Nilai	Tingkat Kemenarikan
1.	AM	18	25	72	Menarik
2.	AA	22	25	88	Sangat Menarik
3.	AN	25	25	100	Sangat Menarik
4.	AD	23	25	92	Sangat Menarik
5.	AP	22	25	88	Sangat Menarik
6.	DN	25	25	100	Sangat Menarik
7.	GR	25	25	100	Sangat Menarik
8.	LP	25	25	84	Sangat Menarik
9.	AL	25	25	88	Sangat Menarik
10.	IZ	25	25	100	Sangat Menarik
11.	KF	23	25	92	Sangat Menarik
12.	AS	23	25	92	Sangat Menarik
13.	VP	25	25	100	Sangat Menarik

14.	WK	25	25	100	Sangat Menarik
15.	VA	17	25	68	Menarik
16.	AM	16	25	64	Menarik
17.	RS	22	25	88	Sangat Menarik
18.	AI	23	25	92	Sangat Menarik
19.	AR	24	25	96	Sangat Menarik
20.	DA	25	25	100	Sangat Menarik
21.	EC	22	25	88	Sangat Menarik
Jumlah Skor Perolehan		473			
Total Skor Maksimal		525			
Rata-rata		90			

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas, bahwa skor yang diperoleh dari kemenarikan media yaitu 90. Skor tersebut menunjukkan kategori sangat menarik, dimana hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa kelas I MI Mifathul Huda Jabung yang merupakan responden.

## **2. Data Hasil Uji Coba *Pre-test* dan *Post-test***

Setelah melakukan ujicoba produk yang dikembangkan, peneliti juga melakukan kegiatan pre-test dan post-test untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi kosakata benda yang telah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle. Hasil uji pre-test dan post-test:

**Tabel 4. 10 Hasil pre-test dan post-test**

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	AM	50	80
2.	AA	70	90
3.	AN	60	90
4.	AD	80	10 0
5.	AP	60	90
6.	DN	60	90
7.	GR	60	80
8.	LP	90	10 0
9.	AL	70	90
10.	IZ	60	80
11.	KF	60	90
12.	AS	50	80
13.	VP	70	90
14.	WK	80	10 0
15.	VA	100	10 0
16.	AM	60	90
17.	RS	60	80
18.	AI	70	90
19.	AR	80	10 0
20.	DA	60	80
21.	EC	70	80
Jum	ah	1.420	1.8 70
Rata-rata		68	89

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Kajian Produk yang Dikembangkan**

Pengembangan media puzzle kosakata benda ini dibuat untuk media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata benda hidup dan tidak hidup disekitar yang dikembangkan melalui media puzzle kosakata benda yang layak dan menarik. Media puzzle kosakata benda ini dikembangkan juga untuk media pembelajaran yang nyata untuk siswa kelas I yang masih pemula mempelajari materi kosakata benda hidup dan benda tidak hidup disekitar dan untuk menggugah semangat siswa untuk mempelajari materi tersebut (Benny, 2017).

Penelitian dan pengembangan media puzzle kosakata benda ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan (Sugiyono, 2019). Selanjutnya, pemaparan analisis pengembangan media puzzle kosakata benda dan hasil data ujicoba:

#### **1. Analisis Desain Produk**

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan yaitu media puzzle kosakata benda yang didesain sebagai media pembelajaran materi kosakata benda di kelas I MI Miftahul Huda Jabung agar siswa paham dan semangat untuk mempelajari materi tersebut. Media puzzle kosakata benda ini berbentuk seperti papan tulis kecil dengan cover yang menarik, dan didalamnya terdapat tempelan dan

hiasan yang berbentuk hewan-hewan dan huruf-huruf, buku panduan penggunaan untuk mengaplikasikan media tersebut (Satrianawati, 2018). Media puzzle kosakata benda ini didesain untuk siswa yang tujuannya memahami materi kosakata benda sambil bermain agar siswa menjadi senang dan paham terhadap materi tersebut.

## **2. Analisis validasi produk**

Media puzzle kosakata benda ini divalidasi oleh para ahli validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan pemaparan hasil validasi media puzzle kosakata benda ini:

### **a.) Analisis validasi ahli media**

Analisis validasi ahli media ini memperoleh nilai 86. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid. Menurut kriteria tersebut, media puzzle kosakata benda valid dan layak untuk diuji cobakan. Validator ahli media memberikan saran untuk pencetakan buku panduan penggunaan media puzzle kosakata benda dengan ukuran lebih besar. Kemudian untuk buku petunjuk diberi gambar semenarik mungkin dan data diri foto pengembang.

### **b.) Analisis validasi ahli materi**

Analisis validasi ahli materi ini mendapatkan nilai 84. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid. Menurut kriteria tersebut, media puzzle kosakata benda valid dan layak untuk diuji cobakan.

c.) Analisis validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran ini memperoleh nilai 90. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid. Menurut kriteria tersebut, media puzzle kosakata benda valid dan layak untuk diuji cobakan. Validator ahli pembelajaran memberikan saran yaitu ketika menerangkan materi pembelajaran dikelas volume suara lebih dikeraskan lagi agar siswa bisa memahami apa yang disampaikan.

d.) Analisis respon kemenarikan siswa

Pada analisis respon kemenarikan siswa memperoleh presentase nilai 90. Nilai tersebut merupakan kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa siswa sangat senang dan tertarik untuk menggunakan media puzzle kosakata benda tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata benda hidup dan benda tidak hidup disekitar.

## BAB VI

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran media puzzle kosakata benda untuk pemahaman materi kosakata benda hidup dan benda tidak hidup disekitar, siswa kelas I MI Miftahul Huda Jabung didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan yaitu media puzzle kosakata benda pada materi kosakata benda hidup dan benda tidak hidup disekitar ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang
2. Media puzzle kosakata benda divalidasi oleh tiga validtor, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli pembelajaran. Pada validasi ahli media mendapatkan persentase nilai 86 dengan kriteria sangat valid. Kemudian untuk validasi ahli materi mendapatkan persentasi nilai 84 dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya untuk validasi ahli pembelajaran mendapatkan nila 90 dengan kriteria sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari tiga validator menunjukkan bahwa media papan dakon valid dan layak untuk dikembangkan.
3. Uji coba respon siswa terhadap kemenarikan media puzzle kosakata benda di MI Miftahul Huda Jabung yang dikembangkan sebagai media pembelajaran materi kosakata benda, memperoleh nilai persentasi 90 sehingga dapat disimpulkan bahwa media puzzle kosakata benda adalah media yang sangat menarik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung dan pengembangan media puzzle kosakata benda ini, peneliti dapat memaparkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media puzzle kosakata benda yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran pada materi kosakata benda khususnya pada kelas I yang masih awal bertemu dengan materi tersebut.
2. Pada penggunaan media puzzle kosakata benda ini, diawali dengan membaca buku petunjuk, kemudian masuk pada tahap pengaplikasiannya.
3. Sebaiknya terlebih dahulu siswa dituntun untuk membaca dan memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran, supaya pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak kebingungan dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Diperlukan pengelolaan waktu yang baik serta pembentukan kelompok.
5. Pengembangan media papan pintar kata direkomendasikan, dikembangkan untuk mempermudah guru dalam memahamkan materi pembelajaran pada siswa.
6. Media ini dapat dikembangkan di materi pada tema yang lain serta untuk kelas-kelas yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:
- (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:
- (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:
- (2016). *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta: Graha Cendekia. Hal 159
- (2016). *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta: Graha Cendekia. Hal 159
- (2016). *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta: Graha Cendekia. Hal 159 *Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017. Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitarku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- (2016). *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta: Graha Cendekia. Hal 159
2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:
- Adiwimarta, S.S. (1984). *Kosakata Bahasa Sunda*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Adiwimarta, S.S. (1984). *Kosakata Bahasa Sunda*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Adiwimarta, S.S. (1984). *Kosakata Bahasa Sunda*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa

- Adiwimarta, S.S. (1984). *Kosakata Bahasa Sunda*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara hal. 183
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara hal.183
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara hal.183
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara hal. 183
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta:RajawaliPers.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajawaliPers.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajawaliPers.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers. Bandung: CV Sinar Baru
- Benny. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Hal. 15
- Benny. (2017). *Mediadan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Hal.15
- Benny. (2017). *Mediadan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.Hal.15
- Benny. (2017). *Mediadan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Hal. 15
- Damsar, (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Damsar, (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Damsar. (2011). *PengantarSosiologiPendidikan*. Jakarta: Kencana
- Gumanti, Tatang Ary, dkk. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*.

- Gumanti, Tatang Ary, dkk. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Gumanti, Tatang Ary, dkk. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Gumanti, Tatang Ary, dkk. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukolilo
- Hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukolilo Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra AdityaBakti
- Hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukolilo Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra AdityaBakti
- Hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukolilo Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti Jakarta: Mitra Wacana Media. Jakarta:Mitra Wacana Media.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Buku*
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017. Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitarku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017. Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitarku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017. Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitarku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Kustiawan, Usep. (2016). *PengembanganMediaPembelajaranAnak UsiaDini*. Malang: Gunung Samudera. Hal 6.

- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang: Gunung Samudera. Hal 6.*
- Malang: Gunung Samudera. Hal 6.
- Malang: Gunung Samudera. Hal 6.
- Nana. (1991). *Media Pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya). Bandung: CV Sinar Baru*
- Nana. (1991). *Media Pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya). Bandung: CV Sinar Baru.*
- Nana. (1991). *Media Pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya). Bandung: CV Sinar Baru*
- Rusmaini. (2014). *Ilmu Pendidikan. Palembang: Grafindo Telindo Press*
- Rusmaini. (2014). *Ilmu Pendidikan. Palembang: Grafindo Telindo Press*
- Rusmaini. (2014). *Ilmu Pendidikan. Palembang: Grafindo Telindo Press*
- Rusmaini. (2014). *Ilmu Pendidikan. Palembang: Grafindo Telindo Press*
- Sadiman Arief, Rahardjo dkk. (2010). *Media pendidikan. (Jakarta: Rajawali Pers) Sudjana,*
- Sadiman Arief, Rahardjo dkk. (2010). *Media pendidikan. (Jakarta: Sya'ban, Jamil. Games Untuk Keluarga. (Jakarta: Republika, 2012), hal.20-22*
- Sadiman Arief, Rahardjo dkk. (2010). *Media pendidikan. (Jakarta: Rajawali Pers) Sudjana,*
- Sadiman Arief, Rahardjo dkk. (2010). *Media pendidikan. (Jakarta: Rajawali Pers) Sudjana, Sya'ban, Jamil. Games Untuk Keluarga. (Jakarta: Republika, 2012), hal. 20-22.*
- Sanjaya Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Group. Hal 163*
- Sanjaya Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Group. Hal 163*
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Group. Hal 163*

- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group. Hal 163
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish. Hal 6.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish. Hal 6. *Sumber Guru Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukolilo*
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish. Hal 6. *Sumber Guru Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukolilo*
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish. Hal 6. *Sumber Guru Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukolilo*
- Shinta, Ayu. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jakarta: Diva Pers.
- Shinta, Ayu. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jakarta: DivaPers.
- Shinta, Ayu. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jakarta: DivaPers.
- Shinta, Ayu. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jakarta: Diva Pers.
- Sudjana, Anas. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Sudjana, Anas. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Sudjana, Anas. (2008). *PengantarEvaluasiPendidikan*. Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Sudjana,Anas. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Raja Gravindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D Edisi Kedua*.Bandung: Alfabeta .
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.

Sumber Guru Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukolilo

Sya'ban, Jamil. Games Untuk Keluarga. (*Jakarta: Republika, 2012*), hal.20-22

Sya'ban, Jamil. Games Untuk Keluarga. (*Jakarta: Republika, 2012*), hal.20-22

Wasisto, Agus. (2016). *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta: GrahaCendekia.Hal155

Wasisto, Agus. (2016). *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta:

Wasisto, Agus. (2016). *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta: GrahaCendekia.Hal155

Wasisto, Agus. (2016). *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta: Graha Cendekia. Hal 155