

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATERI  
*TELLING THE TIME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOMUNIKASI SISWA KELAS V MI SUNAN KALIJOGO MALANG**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**EMILIA NABILAH**

**NIM. 18140089**



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

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATERI  
*TELLING THE TIME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOMUNIKASI SISWA KELAS V MI SUNAN KALIJOGO MALANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guru Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh**

**Emilia Nabilah**

**NIM. 18140089**



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

**2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Telling The Time Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijogo” oleh Emilia Nabilah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 22 Desember 2023.

Pembimbing,



**Agus Mukti Wibowo, M.Pd**  
NIP. 197807072008011021

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)



**Bintoro Widodo, M. Kes**  
NIP. 197604052008011018

# LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI  
TELLING THE TIME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOMUNIKASI SISWA PADA KELAS V MI SUNAN KALIJOGO MALANG

## SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Emilia Nabilah (18140089)**

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal **21 Desember 2023** dan dinyatakan

**LULUS**

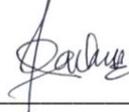
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

### Panitia Ujian

### Tanda Tangan

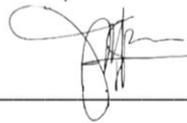
**Ketua Penguji**  
**Ahmad Abtokhi, M.Pd.**  
NIP. 197610032003121004

:



**Sekretaris Sidang**  
**Agus Mukti**  
**Wibowo, M.Pd.**  
NIP. 197807072008011021

:



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

:



**Dosen Pembimbing**  
**Agus Mukti**  
**Wibowo, M.Pd.**  
NIP. 197807072008011021

:



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



**Prof. Dr. Nur Ali, M. Pd.**  
NIP. 196504031998031002

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

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

Karya ini didedikasikan kepada:

### **Kedua Orang Tua**

Ayah Hari Siswanto dan Ibu Siti Mutmainnah yang telah menjadi motivator terhebat dalam perjalanan hidup, yang tak pernah berhenti mendoakan, mengingatkan, mendukung penulis untuk bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan semangat mengejar cita-cita.

### **Keluarga dan Saudara**

Kakak Imron Faridianto yang telah memberikan dukungan, semangat, dan waktunya untuk menyelesaikan karya tulis ini.

### **Guru dan Dosen**

Guru-guru yang dengan 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.

Terima kasih kepada:

Bapak Agus Mukti Wibowo, M.Pd yang telah membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

## **MOTO**

Pelaut yang hebat tidak berlayar di lautan yang tenang, bersabarlah.

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Agus Mukti Wibowo, M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 22 Desember 2023

Hal : Emilia Nabilah  
Lampiran : 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 skripsi, baik dari segi bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut di bawah ini:

Nama : Emilia Nabilah  
NIM : 18140089  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi *Telling The Time* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijogo

Maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi ini sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon memaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Agus Mukti Wibowo, M.Pd  
NIP. 197807072008011021

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emilia Nabilah

NIM : 18140089

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)

Alamat : Jl. Pengging No.33 rt.02 rw.02 Desa Jenggolo  
Kec. Kepanjen Kab. Malang

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi  
*Telling The Time* untuk Meningkatkan Kemampuan  
Komunikasi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijogo

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebesar-besarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Desember 2023

Hormat saya,



Emilia Nabilah  
NIM.18140089

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Materi Telling The Time untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijogo” dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam tetap turunkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat islam dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan terbesar dalam perjalanan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), sehingga penelitian skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan ini, ucapan terima kasih yang tak terhingga disampaikan kepada pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan secara langsung diucapkan kepada:

1. Prof Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.
4. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen wali saya.
5. Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing, memberi arahan, dan masukan dari awal sampai akhir penelitian.
6. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku validator desain media, Maslihatul Bisriyah, M.Tesol selaku validator materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap penelitian pengembangan media ini.

7. Kepala MI Sunan Kalijogo Malang Ahmad Ashari, S.PdI yang telah memberikan izin penelitian, dan Puji Astutik, S.Pd selaku guru Bahasa Inggris kelas V MI Sunan Kalijogo.
8. Kedua orang tua, bapak Hari Siswanto dan ibu Siti Mutmainnah yang senantiasa mendoakan, memberi semangat, dan ridhonya atas kesuksesan dalam menuntut ilmu. Serta kakak saya, Imron Faridianto yang tidak bosan memberikan banyak dukungan untuk kesuksesan saya dalam mencari ilmu.
9. Guru-guru saya di pondok pesantren Nurul Furqon khususnya Abah yai Muhammad Chusaini Al-Hafidz yang selalu memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi dan menyelesaikan hafalan.
10. Terakhir namun tidak kalah pentingnya, saya berterima kasih kepada diri saya sendiri karena telah berhasil melalui manis pahit kehidupan dengan perasaan ridho akan ketetapan Allah dan terus tawakkal dalam menjalaninya.

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

Malang, 22 Desember 2023  
Peneliti,



Emilia Nabilah  
NIM.18140089

## 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:

### 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

أ و	=	Aw
أ ي	=	Ay
أ و	=	û
أ ي	=	î

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
MOTO.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
ABSTRAK .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
ملخص البحث.....	xviii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
G. Definisi Operasional .....	8
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA .....	9
1. Telling The Time .....	9
2. Telling The Time di Pendidikan .....	11
3. Pentingnya Bahasa Inggris Materi Telling The Time.....	12
4. Kemampuan Komunikasi .....	13
BAB III .....	19
METODE PENELITIAN.....	19

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan.....	19
B. Prosedur Penelitian .....	19
C. Uji Coba Produk .....	21
D. Jenis Data.....	21
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	22
F. Teknik Analisis Data .....	23
BAB IV .....	26
HASIL PENGEMBANGAN .....	26
A. Proses Pengembangan .....	26
B. Penyajian Hasil Data Uji Coba Produk .....	32
C. Revisi Produk .....	39
BAB V.....	41
PEMBAHASAN .....	41
A. Hasil Data Validasi.....	42
B. Kemenarikan Produk Pengembangan.....	46
C. Peningkatan Kemampuan Komunikasi.....	49
BAB VI.....	53
PENUTUP.....	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN.....	60
RIWAYAT HIDUP.....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Cara Mengungkapkan Waktu dalam Bahasa Inggris.....	10
Tabel 3.1 Tabel Kriteria Validator Pengembangan Produk.....	22
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk.....	24
Tabel 3.3 Skor Penilaian Kemenarikan Produk.....	24
Tabel 3.4 Skala Kriteria Kemenarikan Produk.....	25
Tabel 3.5 Kategori Skor N-Gain.....	25
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	32
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Desain Media.....	33
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Desain Materi.....	35
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	35
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran.....	36
Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Produk.....	36
Tabel 4.8 Hasil <i>Pre-test dan Post-test</i> .....	38
Tabel 4.9 Revisi Sesuai Arahan Ahli Desain Media.....	39
Tabel 4.10 Revisi Sesuai Arahan Ahli Materi.....	40
Tabel 4.11 Revisi Sesuai Arahan Ahli Pembelajaran.....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media <i>Puzzle</i> .....	29
Gambar 4.2 Desain Buku Panduan.....	30
Gambar 4.3 Desain <i>Group Assignment Paper</i> .....	31

## ABSTRAK

Nabilah, Emilia, 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Materi Telling The Time untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijogo Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Agus Mukti Wibowo, M.Pd.

---

Kemampuan komunikasi adalah bagian dari keterampilan abad 21 yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan komunikasi perlu ditingkatkan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Sunan Kalijogo Malang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Telling The Time* di kelas V masih menggunakan media cetak LKS sehingga masih kurang dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berupa media puzzle pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time* kelas V.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk, (1) mengetahui validitas produk pengembangan media, (2) menjelaskan kemenarikan produk pengembangan media, dan (3) menjelaskan keefektifan produk pengembangan media pembelajaran puzzle *Telling The Time* pada siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE teori Branch. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang sebanyak 29 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes, wawancara, dan observasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Produk yang dikembangkan layak digunakan dan memenuhi kriteria valid dengan presentase dari ahli desain 95%, ahli materi 97,5%, dan ahli pembelajaran 92,5%, (2) Rata-rata skor kemenarikan produk yang didapatkan sebesar 3,8. Skor tersebut menunjukkan kategori sangat menarik yakni adanya respon positif peserta didik terhadap media, (3) Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* menyatakan adanya peningkatan rata-rata setelah media diujicobakan dari 61 menjadi 91 yang memperoleh skor N-Gain 0,7 dengan kategori sedang. Perolehan skor ini menunjukkan bahwa media puzzle *Telling The Time* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media, Puzzle Telling The Time, Kemampuan Komunikasi*

## ABSTRACT

Nabilah, Emilia, 2023. *Development of Puzzle Learning Media on Telling The Time Material to Improve Communication Skills of Grade V Students of MI Sunan Kalijogo Malang*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Education Study Program, Faculty of Education, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Agus Mukti Wibowo, M.Pd.

---

Communication skills are an essential 21st-century skill for learners. It is crucial to improve communication skills in the context of learning, especially in learning English. Based on observations at MI Sunan Kalijogo Malang, learning English on the material "Telling The Time" in class V still uses printed media in Student Worksheets (LKS). Hence, the effectiveness in improving students' communication skills is still limited. Therefore, it is necessary to develop new learning media in puzzle media, especially in English subjects, on the material "Telling The Time" for grade V.

This development research aims to (1) assess the validity of the media products developed, (2) explain the attractiveness of the media products developed, and (3) evaluate the effectiveness of learning media in the form of "Telling The Time" puzzles for fifth-grade students at MI Sunan Kalijogo Malang. This type of research is Research and Development (R&D) research using Branch's ADDIE theory development model. The subjects of this research trial were 29 fifth-grade students of MI Sunan Kalijogo Malang. Data collection techniques involved questionnaires, tests, interviews, and observations, and the data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The research design used was the One Group Pretest-Posttest.

The results showed that: (1) The developed product is feasible to use and meets the validity criteria with a percentage from design experts of 95%, material experts of 97.5%, and learning experts of 92.5%, (2) The average product attractiveness score is 3.8, indicating a very attractive category with a positive response from students to the media, (3) The results of the pre-test and post-test scores indicate an average increase from 61 to 91 after the media is tested, with an N-Gain score of 0.7 and a moderate category. Thus, it can be concluded that the "Telling The Time" puzzle media effectively improves students' communication skills.

Keywords: *Media Development, Telling The Time Puzzle, Communication Skills*

## ملخص البحث

نبيلة، إمبليا. ٢٠٢٣. تطوير وسائل تعلم الألفاظ في المادة "*Telling The Time*" لتحسين مهارة الاتصال لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية سونان كاليجاغا مالانج. البحث العالمي، قسم تدريس المعلمين للمرحلة الابتدائية، كلية العلوم التربوية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: أغوس موكتي ويوو الماجستير.

مهارة الاتصال هي جزء من مهارات القرن واحد وعشرين التي يجب أن يمتلكها المتعلمون. يجب تحسين مهارة الاتصال في أنشطة التدريس والتعلم، خاصة في تعلم اللغة الإنجليزية. بناءً على نتائج الملاحظات في المدرسة الابتدائية سونان كاليجاغا مالانج، تبين أن تعلم اللغة الإنجليزية في المادة "*Telling The Time*" في الصف الخامس، لا يزال يستخدم الوسائط المطبوعة، وتحديداً أوراق عمل الطلاب. لذلك لا يزال يفتقر إلى تحسين مهارات الاتصال لدى الطلاب، لذلك من الضروري تطوير وسائل التعلم في شكل وسائط الألفاظ في مادة اللغة الإنجليزية في المادة "*Telling The Time*" الصف الخامس.

أهداف من هذا بحث التطوير: (١) لتحديد صلاحية منتج تطوير الوسائط و(٢) لشرح جاذبية منتج تطوير الوسائط و(٣) لشرح فعالية منتج تطوير وسائل تعلم الألفاظ في المادة "*Telling The Time*" لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية سونان كاليجاغا مالانج. أما نوع هذا البحث هو البحث والتطوير أو *Research and Development (R&D)*. ونموذج التطوير المستخدم في هذا البحث يعني ونموذج التطوير ADDIE لنظرية الفروع. كان الأشخاص الخاضعون للاختبار في هذا البحث ٢٩ طالبا من الصف الخامس في المدرسة الابتدائية سونان كاليجاغا مالانج. أسلوب جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هم: الاستبيان والاختبار والمقابلة والملاحظة. وتحليل البيانات باستخدام أسلوب التحليل الكمي والنوعي. وأما تخطيط البحث المستخدم هو *One Group Pretest-Posttest*.

ظهرت نتائج البحث أن (١) النتائج المطور مناسب لاستخدام ومستوفية للمعايير الصحيحة بنسبة خبراء التخطيط ٩٥٪ وخبراء المواد ٩٧,٥٪ وخبراء التعلم ٩٢,٥٪ و(٢) متوسط درجة جاذبية النتائج هو ٣,٨. تظهر الدرجة فئة مثيرة جداً للاهتمام، وهي الاستجابة الإيجابية من الطلاب للوسائط و(٣) ذكرت نتائج درجات الاختبار القبلي والبعدي زيادة متوسطة بعد اختبار الوسائط من ٦١ إلى ٩,١ والتي حصلت على درجة *N-Gain* ٠,٧ في الفئة المتوسطة. يوضح الحصول على هذه النتيجة أنه يمكن استخدام وسائط الألفاظ "*Telling The Time*" لتحسين مهارة الاتصال لدى الطلاب.

الكلمة الإرشادية: تطوير الوسائط، وسيلة الألفاظ "*Telling The Time*"، مهارة الاتصال

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi dari zaman ke zaman menuntut kita untuk mahir dalam Bahasa Inggris (Nasution, 2018). Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang dominan dalam komunikasi, bisnis, penerbangan, hiburan, internet, ilmu pengetahuan dan teknologi (Adi, 2012). Kebutuhan penguasaan Bahasa Inggris semakin dirasakan dalam berbagai bidang kehidupan pada era globalisasi ini. Alat-alat elektronik yang beredar seperti televisi, handphone, dan laptop menggunakan Bahasa Inggris. Sebagian besar referensi akademik berupa makalah, jurnal, artikel, buku yang ada di perpustakaan, dan internet menggunakan Bahasa Inggris (Maduwu, 2016). Seseorang yang memiliki kemampuan dalam Bahasa Inggris dapat memudahkannya untuk berkomunikasi dan menjalin relasi dengan orang-orang dari negara manapun (Roinah, 2022). Beberapa negara seperti Cina, Taiwan, Jepang, termasuk Indonesia memberlakukan pembelajaran Bahasa Inggris sedini mungkin sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (Kaltsum, 2015).

Mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki karakteristik berbeda dengan pelajaran yang lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Selain diperlukan penguasaan kosa kata dan tata bahasa, juga diperlukan kemampuan dalam mengaplikasikan dan menggunakan dalam kegiatan sehari-hari sebagai alat komunikasi (*Joyful Learning Solusi Meningkatkan Keterampilan Berbicara - Google Books*, n.d.). Menurut Mardin et.al (2022) tujuan mata pelajaran ini adalah untuk membekali para siswa memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dalam Bahasa Inggris yaitu kemampuan mendengar

(*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Kemampuan komunikasi merupakan kemampuan mengungkapkan ide, gagasan, pemikiran, pengetahuan dan informasi baru secara tertulis dan lisan (Redhana, 2019). Siswa perlu memiliki kemampuan komunikasi agar dapat mengomunikasikan berbagai hal yang menyangkut materi pembelajaran, baik secara tulisan atau lisan (Maryanti, 2013).

Kemampuan komunikasi yang baik dapat meningkatkan semangat dalam belajar dan mendapatkan informasi serta keterangan yang dibutuhkan seorang siswa (Yuline, 2015). Kewajiban seorang pendidik adalah mewujudkan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris tersebut. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris belum sepenuhnya terwujud sampai saat ini. Banyak siswa merasa kesulitan mempelajari Bahasa Inggris karena cara mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris yang beda pengejaannya (Susanthi, 2020). Menurut Adi (2012) penyebab siswa kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris adalah fasilitas yang kurang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, guru yang kurang berkompeten, bahan ajar yang kurang memadai baik jumlah maupun mutunya.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan kurikulum merdeka belum bisa mengomunikasikan Bahasa Inggris dengan baik dan hasil evaluasi masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa kesulitan dalam penyebutan waktu menggunakan bahasa inggris ketika pembelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time*. Penyebab siswa kesulitan dalam materi *Telling The Time* diantaranya, kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru, penyampaian materi bersifat monoton dengan mendekte kosa kata, membaca berulang-ulang serta

ceramah, dan media yang digunakan berupa media cetak yang hanya berisi tulisan sehingga pembelajaran terlihat kurang menarik dan tidak maksimal. Keadaan ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa karena dapat memperjelas pesan dan informasi dengan meminimalisir pembelajaran yang hanya berisi tulisan (Pakpahan et.al, 2020). Menurut Kemp & Dayton (1985) penerapan media pembelajaran dapat memotivasi minat siswa, menyajikan informasi dan memberikan instruksi. Salah satu media pembelajaran yang optimal untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa adalah media berbasis permainan. Siswa berada dalam suasana hati yang senang, aktif, serta tidak menjenuhkan melalui media berbasis permainan. (Suciati et.al, 2015).

Kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan akan berlangsung dengan menarik, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa dapat belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa, maupun sosial emosional (Fadhillah, 2017). Menurut Ismail (2012) media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, menciptakan hal-hal baru, melatih kemampuan berbahasa dan keterampilan siswa.

Media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time* salah satunya yaitu media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau

sesuai yang diinginkan (Fadhillah, 2012). Menurut Pusat Bahasa Depdiknas Ramlah dan Rina (2017) permainan *puzzle* merupakan permainan berfikir yang dapat mengasah kreativitas berfikir siswa yang rendah, sehingga siswa lebih aktif dan kreatif. Keterlibatan siswa secara aktif dan kreatif mampu meningkatkan kemampuan komunikasi.

Penelitian sebelumnya oleh Putri (2021) berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi” membahas tentang peningkatan pemahaman siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diterapkannya media *Puzzle* Kata. Hasil uji coba *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 36, setelah di beri perlakuan khusus menggunakan media *Puzzle* Kata meningkat menjadi 83. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* kata ini efektif dapat meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi (Putri, 2021).

Penelitian oleh Lisa Indriyanti, et.al. (2020), berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram” membahas tentang validitas, kemenarikan, dan perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi benda hidup dan benda tak hidup sebelum menggunakan media *puzzle* dan setelah menggunakan media *puzzle*. Hasil penelitian pengembangan ini dinyatakan valid oleh beberapa ahli dengan nilai rata-rata sebesar 90%, hasil respon siswa terhadap kemenarikan produk sebesar 95%, dan hasil uji *pre-test post-test* menggunakan uji t menghasilkan nilai t hitung sebesar 3,98 dan nilai ini lebih dari t-tabel 2,069. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan tingkat hasil belajar kognitif siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time* kelas V MI Sunan Kalijogo Malang. Pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam Bahasa Inggris.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana validitas produk pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time*?
2. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time*?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan *puzzle Telling The Time* pada siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang adalah:

1. Menganalisis validitas produk pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time*.
2. Mendeskripsikan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time*.
3. Menganalisis keefektifan produk pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

1. Manfaat secara teoritis:

Hasil penelitian terhadap pengembangan media *puzzle Telling The Time* dapat digunakan sebagai referensi dalam perkembangan ilmu-ilmu pendidikan dan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris siswa kelas V.

2. Manfaat secara praktis:

a. Bagi lembaga

Pengembangan media ini bisa digunakan untuk meningkatkan kinerja guru dengan memberikan inovasi baru dalam menyusun media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam Bahasa Inggris.

b. Bagi peneliti yang lain

Pengembangan media ini bisa digunakan sebagai pertimbangan dan acuan dalam penelitian pengembangan yang sejenis.

c. Bagi penulis

Pengembangan media ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan keterampilan peneliti selama proses penelitian pengembangan media.

#### **E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan**

Asumsi dari penelitian pengembangan ini diantaranya adalah:

1. Guru bidang studi Bahasa Inggris belum menerapkan media ketika pembelajaran, sehingga melalui penggunaan media *puzzle Telling The Time* pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan menyenangkan.
2. Proses penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle Telling The Time* dilakukan melalui game edukasi yang menantang siswa

karena memiliki tampilan yang menarik dan inovatif guna untuk meminimalisir kebosanan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

3. Meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam Bahasa Inggris karena media menyajikan kosa kata keterangan waktu yang disertai gambar sehingga lebih mudah di ingat siswa.

Pembatasan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah:

Setiap penelitian perlu adanya pembatasan penelitian agar menghindari adanya pelebaran masalah maupun perbedaan penafsiran sehingga pembahasan lebih terarah. Penelitian ini dibatasi pada materi *Telling The Time*, karena fokusnya mengarah pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya materi pengenalan waktu. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *puzzle* aktivitas sehari-hari (*morning activities, afternoon activities dan evening activities*) disertai dengan gambar, kosa kata (*vocabulary*) dan petunjuk waktu (jam) menggunakan Bahasa Inggris.

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

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *puzzle Telling The Time* yang didasarkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V.
2. Cakupan yang ada pada media ini berisikan pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris mulai aktivitas pagi hari hingga akan tidur menggunakan gambar yang menarik dilengkapi dengan petunjuk waktu (jam) dalam Bahasa Inggris.
3. Materi yang diberikan pada siswa dalam penggunaan media *puzzle* dilengkapi dengan buku panduan dan *Group Assignment Paper* yang berisi perintah untuk menyusun *puzzle* yang acak.

## **G. Definisi Operasional**

1. Bahasa Inggris adalah alat komunikasi internasional yang penting untuk penyerapan, transfer dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan hubungan dengan bangsa lain.
2. *Telling The Time* merupakan salah satu materi atau unit pembelajaran mengenai waktu dan jam dalam Bahasa Inggris. *Telling The Time* adalah pengungkapan informasi tentang waktu dengan tujuan agar seseorang mengetahui keadaan waktu saat beraktivitas.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan sehingga dapat merangsang minat belajar dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
4. Media *puzzle Telling The Time* adalah sebuah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang berisi aktivitas pagi hari hingga malam hari disertai petunjuk jam yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas V pada bidang studi Bahasa Inggris materi *Telling The Time* untuk mempermudah siswa dalam pengucapan waktu menggunakan Bahasa Inggris.
5. Kemampuan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan pikiran, gagasan, ide, dan pesan secara jelas kepada orang lain guna menyampaikan tujuan yang dimaksud.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### *1. Telling The Time*

Masyarakat pada zaman dahulu menyatakan waktu secara alami dengan menantikan pergantian musim dan bulan (Matzke, 2019). Orang mesir kuno menggunakan jam bayangan yang disebut jam matahari. Bayangan matahari bergerak seiring berjalannya waktu. Orang mesir kuno menggunakan bintang sebagai acuan waktu. Jumlah jam ditentukan berdasarkan 12 bintang yang muncul di malam hari meskipun pada siang hari bintang tidak terlihat, mereka sepakat untuk membagi waktu siang menjadi 12 juga sehingga menjadi 24 jam. Proses penentuan waktu sampai sekarang telah mengalami proses yang panjang hingga kini kita dapat mengukur waktu melalui detik, menit, dan jam dengan mudah (Murphy, 2007).

*Telling The Time* adalah materi atau unit pembelajaran yang ada dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar. *Telling The Time* lebih dikenal dalam penyebutan waktu dalam Bahasa Inggris. Materi *Telling The Time* membahas cara untuk mengungkapkan waktu 24 jam sehari dalam Bahasa Inggris. *Telling time* terdiri dari dua kata "*Telling*" yang memiliki arti pemberitaan, dan "*Time*" yang memiliki arti waktu. Secara terminologi, *Telling The Time* merupakan suatu informasi terkait tentang waktu yang diberikan dengan tujuan agar seseorang mengetahui keadaan waktu pada saat beraktivitas (Bestiana, 2017).

Cara paling mudah dalam pengungkapan waktu dalam Bahasa Inggris:

a. *O'clock* : when there are no minute

Contoh : 02.00 = two o'clock

b. *A quarter past* : when the minutes show 00.15

Contoh : 02.15 = a quarter past two

c. *Half* : when the minutes show 00.30

Contoh : 02.30 = half past two

d. *A quarter to* : when the minutes show 00.45\*

Contoh : 02.45 = a quarter to three

Penggunaan a.m. (*ante meredium*) dan p.m (*post meredium*) untuk membedakan pukul 01.00 siang atau malam. Pukul 04.00 sore disebut 04.00 p.m. sedangkan pukul 04.00 dini hari disebut 04.00 a.m.

Ada 2 dasar cara menyatakan waktu. Pertama *starting the hour then the minutes* yang menyatakan jam dahulu kemudian menit. Kedua *starting the minutes first then the hour* yang menyatakan menit dahulu kemudian jam.

**Tabel 2.1 Cara Mengungkapkan Waktu dalam Bahasa Inggris**

01.00	One o'clock	
01.05	One Five	Five past one
01.10	One ten	Ten past one
01.15	One fifteen	A quarter past one
01.20	One twenty	Twenty past one
01.25	One twenty five	Twenty five past one
01.30	One thirty	Half past one
01.35	One thirty five	Twenty five to two*
01.40	One forty	Twenty to two*
01.45	One forty five	A quarter to two*
01.50	One fifty	Ten to two*
01.55	One fifty five	Five to two*

\*saat menggunakan *to, we used the next hour* (kita menyebut jam selanjutnya).

Contoh :

02.45 WRONG : ~~A quarter to two~~

CORRECT : A quarter to three

## **2. *Telling The Time* di Pendidikan**

Materi *Telling The Time* telah diberikan mulai Sekolah Dasar, meskipun materi ini sederhana namun banyak siswa yang belum memahaminya. *Telling The Time* merupakan materi untuk mengajarkan anak tentang waktu dalam Bahasa Inggris. Siswa akan belajar tentang cara mengungkapkan waktu. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang secara tidak langsung memiliki posisi kuat dalam dunia pendidikan di Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini pembelajaran Bahasa Inggris sudah mulai dikenalkan sejak usia dini. Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak sudah memberikan pelajaran Bahasa Inggris pada anak didiknya.

Bahasa Inggris seolah menjadi suatu yang mutlak berdampingan dengan mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia dan Matematika pada jenjang Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Bahasa asing lain seperti bahasa Jerman, Prancis, Jepang, Arab dan Mandarin pada umumnya dapat dipelajari ketika peserta didik masuk pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Posisi bahasa asing tersebut boleh dikatakan merupakan pelengkap karena yang utama tetaplah Bahasa Inggris yang diakui sebagai bahasa internasional (Alfarisy, 2021).

Bahasa Inggris pada kurikulum sebelumnya hanya sebagai mata pelajaran muatan lokal. Mengingat pentingnya pendidikan Bahasa Inggris di era globalisasi ini, menjadikan pemerintah menetapkan Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran tetap yang terdapat dalam kurikulum merdeka (Izzan). Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia dapat diberikan mulai jenjang Sekolah Dasar pada rentang usia 6-12 tahun. Pebelajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar masuk ke dalam kategori pebelajar muda (*young learners*) dan pemula

(*beginners*) karena kebanyakan siswa Sekolah Dasar baru pertama kali mengenal Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Pebelajar muda menempuh pendidikan di sekolah dasar selama 6 tahun, mulai kelas 1 sampai kelas 6. Kelas 1, 2 dan 3 dikategorikan sebagai kelas rendah (*lower grade*). Sedangkan kelas 4, 5 dan 6 dikategorikan sebagai kelas tinggi (*upper grade*). Anak-anak yang berada pada kelas rendah berusia antara 6-8 tahun, sementara anak-anak yang berada pada kelas tinggi berada pada rentang usia antara 9-12 tahun.

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar yang utama adalah penguasaan dan peningkatan serta pemahaman (*vocabulary building*) untuk menunjang keempat kemampuan Bahasa Inggris yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Zulfikar, 2011). Tujuan pembelajaran ini dimaksudkan apabila para siswa Sekolah Dasar tersebut nantinya melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Sekolah Menengah), mereka telah mempunyai kosakata dasar Bahasa Inggris yang memadai (*basic english vocabulary*) untuk dapat dipergunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar lebih difokuskan pada pembelajaran untuk pengayaan dan penguasaan kosa kata dasar Bahasa Inggris (Herlina et al., 2019).

### **3. Pentingnya Bahasa Inggris Materi *Telling The Time***

Bahasa Inggris adalah bahasa universal yang digunakan oleh sebagian negara di dunia sebagai bahasa utama. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dikuasai atau dipelajari (Maduwu, 2016). Bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau komunikasi untuk menyampaikan perasaan, pikiran, kebutuhan dan gagasan (Bahri, 2020). Interaksi antara berbagai negara

dapat menciptakan hubungan timbal balik pada berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, ekonomi, politik, budaya serta migrasi masyarakat (Roinah, 2022).

Memasuki era globalisasi atau yang lebih dikenal dengan pasar bebas menuntut setiap individu untuk mempersiapkan sumber daya yang handal terutama di bidang komunikasi. Peranan Bahasa Inggris sangat diperlukan baik dalam menguasai teknologi komunikasi maupun dalam berinteraksi secara langsung (Handayani, 2016). Seorang filsuf Jerman Johann Wolfgang Von mengatakan “*Those who know nothing about foreign language, they nothing about their own*” pepatah ini menyiratkan betapa pentingnya pendidikan bahasa asing (selain bahasa ibu dan bahasa nasional). Bahasa Inggris merupakan alat komunikasi dalam era globalisasi yang menjadi kunci utama keberhasilan seseorang dalam karier bermasa depan cerah.

Kemampuan berbahasa inggris memudahkan kita berkomunikasi dengan orang-orang dari negara manapun dalam kegiatan belajar, bertukar pikiran, bisnis, dan keperluan yang harus menggunakan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Bahasa Inggris juga digunakan sebagai standar penerbangan internasional. Kemanapun seseorang pergi di seluruh belahan dunia ini, akan dihadapkan pada penggunaan Bahasa Inggris saat pertama kali menginjakkan kaki di airport atau pelabuhan udara dari negara yang di tuju. Pentingnya memahami materi *Telling The Time* diantaranya agar seseorang mengetahui keadaan waktu pada saat beraktivitas serta digunakan untuk menjawab pertanyaan orang tentang waktu.

#### **4. Kemampuan Komunikasi**

Komunikasi sebagai suatu proses pertukaran ide, pesan, serta interaksi sosial termasuk aktivitas pokok dalam kehidupan manusia. Manusia bisa mengenal

satu sama lain, menjalin hubungan, membina kerja sama, saling memengaruhi, bertukar ide dan pendapat, serta mengembangkan suatu masyarakat dan budaya melalui komunikasi. Komunikasi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan manusia yang tidak berkomunikasi akan sulit berkembang dan bertahan (Nofrion, 2018).

Pembelajaran di sekolah formal sudah dituntut untuk menerapkan kompetensi 4C terdiri dari kemampuan berfikir kritis (*Critical Thinking*), komunikasi (*Communication*), Kolaborasi (*Collaboration*), kreativitas (*Creativity*). Kompetensi 4C adalah kemampuan peserta didik untuk bisa berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif, dan inovatif serta kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Kompetensi 4C wajib dikuasai dan dimiliki oleh setiap peserta didik guna menghadapi tantangan abad 21 (Simanjuntak, 2019).

Kemampuan komunikasi adalah bagian dari keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh peserta didik. Komunikasi merupakan alat interaksi untuk menciptakan hubungan antar individu sebagai implementasi dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi juga dikatakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan, mengekspresikan diri serta mempengaruhi orang lain (Partono et al., 2021). Kemampuan komunikasi menurut Canale & Swain (1980) adalah kemampuan mendengarkan, memperoleh informasi, dan menyampaikan gagasan di hadapan orang banyak.

Berkomunikasi dikatakan berhasil bila orang lain memahami atau sepakat dengan gagasan yang disampaikan. Komunikasi dinyatakan tepat apabila siswa mampu menyampaikan pesan sesuai dengan situasi dan konteks yang tengah dihadapi. Komunikasi dapat efektif jika pendengar dengan mudah memahami pesan

yang disampaikan pembicara. Kemampuan komunikasi perlu dilatih secara terus menerus dan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan komunikasi adalah mengajak siswa untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah (Simanjuntak, 2019).

Aktivitas manusia dalam berkomunikasi yang paling mudah dikenali adalah berkomunikasi melalui kata-kata atau disebut komunikasi verbal. Dalam konteks pembelajaranpun, komunikasi verbal cukup dominan dilakukan baik oleh pendidik maupun peserta didik.

#### a. Pengertian Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi menggunakan kata-kata baik itu secara lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia untuk mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, fakta, data dan, informasi (Kurniati, 2016). Menurut Ansary (2021) komunikasi verbal adalah tentang bahasa, masing-masing tertulis dan lisan. Komunikasi verbal mengacu pada penggunaan frasa sedangkan komunikasi non verbal mengacu pada komunikasi yang terjadi melalui frasa seperti bahasa tubuh, gerak tubuh dan keheningan.

Ansary (2021) menguraikan bahawa seseorang yang memiliki kemampuan komunikasi verbal dan tertulis yang baik, dapat menjadi profesional yang baik juga. Komunikasi verbal yang baik dapat memudahkan dalam berkolaborasi dengan orang lain, berbicara dengan atasan dan berbicara dengan prospek atau pembeli, yang mana komunikasi verbal dan tertulis memiliki nilai yang tinggi. Karakteristik komunikasi verbal jelas, ringkas, mudah dimengerti, kecepatan tempo bicara yang tepat, dan intonasi jelas (namun tidak terlalu keras)

sambil membangun hubungan yang baik dengan lawan bicara untuk meningkatkan komunikasi verbal (Marlina, et.al. 2022).

#### b. Jenis Komunikasi Verbal

##### 1. Komunikasi lisan (*oral communication*)

Komunikasi yang dilakukan dengan pengucapan kata-kata lewat mulut yang dikeluarkan oleh komunikator. Komunikasi lisan dapat juga dikeluarkan sebagai proses di mana seorang pembicara berinteraksi secara lisan dengan orang lain untuk tujuan-tujuan tertentu. Contoh, seorang guru berbicara kepada anak didiknya tentang materi pelajaran atau sedang memberikan nasihat.

##### 2. Komunikasi tulisan (*written communication*).

Penyampaian kata-kata pesan yang disampaikan melalui tulisan. Komunikasi tulisan juga memiliki peran dan fungsi yang tidak kalah pentingnya dibanding dengan komunikasi lisan. Komunikasi lisan lebih bersifat tertata, terstruktur, dan ada aturan atau kaidah yang perlu dipatuhi bersama. Contoh, seorang guru merancang bahan ajar yang akan dipelajari siswa maka bahan ajar tersebut harus menggunakan bahasa tulisan yang baik dan benar. Baik dalam artian sesuai dengan keadaan dan tujuan, serta benar dalam artian sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan.

#### c. Indikator Kemampuan Komunikasi Verbal

Menurut pendapat Prijaksono Sambal dalam Nofrion (2018) menjelaskan lebih rinci bahwa kemampuan komunikasi peserta didik dapat diukur dengan indikator sebagai berikut:

### *1. Respect*

Komunikator harus memiliki rasa hormat kepada pendengarnya dalam berkomunikasi. Semua komunikator harus menyadari bahwa pada prinsipnya semua manusia ingin dihargai dan dihormati. Penghargaan komunikator kepada komunikan sebenarnya adalah cara yang tepat dalam menghargai diri sendiri. Komunikator dalam berkomunikasi dapat membangun sikap menghormati dan menghargai, maka akan tercipta kerja sama yang baik serta suasana batin yang nyaman sehingga akan menghasilkan sinergi dan efektivitas.

### *2. Empathy*

*Empathy* adalah sikap atau kemampuan seseorang komunikator menempatkan diri terhadap kondisi para komunikan. Kemampuan menempatkan diri pada situasi atau kondisi yang dihadapi orang lain akan mempermudah sampainya pesan. Salah satu syarat utama dalam memiliki sikap empati ini adalah kemampuan komunikator untuk mendengarkan atau mengerti terlebih dahulu sebelum didengarkan atau dimengerti oleh orang lain. Sikap memahami dan mendengarkan orang lain terlebih dahulu, akan mempermudah terciptanya keterbukaan dan kepercayaan yang diperlukan oleh seorang komunikator dalam suatu konteks komunikasi. Empati juga diartikan sebagai kemampuan memahami pendengar dan siap menerima masukan ataupun umpan balik apapun dengan sikap yang positif.

### *3. Audible*

Pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator harus dapat didengar oleh komunikan dengan baik. Penggunaan berbagai macam media atau

saluran komunikasi juga penting selain mengacu pada kemampuan komunikator dalam menyampaikan pesan/ informasi.

#### 4. *Clarity*

*Clarity* adalah kejelasan pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Kebenaran ini menyangkut makna atau maksud pengirim kepada penerima pesan. Pesan A harus diterima A, untuk itu kejelasan pesan ini didukung oleh kualitas suara komunikator. *Clarity* juga bisa berarti keterbukaan dan transparansi. Berkomunikasi diperlukan sikap terbuka (tidak ada yang ditutup-tutupi atau disembunyikan) sehingga dapat menimbulkan rasa percaya (*trust*) kepada komunikator bukan sebaliknya.

#### 5. *Humble*

*Humble* berarti rendah hati, maksudnya seorang komunikator tidak bersikap sombong atau menganggap komunikan lebih rendah aspek materi dan sosialnya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan**

Penelitian ini berjenis Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE teori Branch. Model pengembangan ADDIE yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Branch (2009: 2) terdapat lima tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ini, yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*Evaluate*). Model pengembangan ADDIE merupakan proses yang menyajikan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks sehingga sesuai untuk pengembangan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Pengembangan dengan model ADDIE dirancang dengan memperhatikan pembelajaran yang terpusat pada siswa (Lusyana, 2022).

#### **B. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian pengembangan. Langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai (Rayanto, 2020). Prosedur penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut, berdasarkan model ADDIE yang dikembangkan Branch:

##### **1. *Analyze* (Tahap Analisis)**

Peneliti mengkaji literatur pada penelitian sebelumnya untuk dijadikan referensi pengembangan produk yang akan dibuat. Peneliti menganalisis masalah yang ada dan kebutuhan siswa dengan cara observasi dan wawancara di MI Sunan

Kalijogo Malang. Peneliti pada tahap ini menganalisis bagaimana kemampuan awal siswa mengenai materi *Telling The Time*, bagaimana karakteristik siswa kelas V, dan apa saja yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran materi *Telling The Time*.

## 2. *Design* (Tahap Perancangan)

Peneliti menyesuaikan dan merancang pengembangan produk yang tepat sebagai cara untuk mengatasi masalah yang telah ditemukan solusinya. Peneliti merancang media yang sebelumnya sudah terfikirkan seperti materi *Telling The Time* pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan KI, KD dan indikator yang akan dijadikan isi pada media pembelajaran, merancang design gambar media *Telling The Time*, bentuk dan ukuran *puzzle*, serta petunjuk penggunaan.

## 3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Media dikembangkan dengan mengumpulkan dan menyatukan materi, desain serta editing untuk di bentuk menjadi bahan ajar *puzzle* pembelajaran yang utuh. Peneliti melakukan validasi kelayakan produk dengan menggunakan angket yang ditujukan kepada validator ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Tujuannya agar mengetahui apakah masih terdapat kekurangan pada produk. Hasil penilaian yang dilakukan akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar produk layak untuk diimplementasikan.

## 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap dimana hasil produk yang telah dikembangkan berupa *puzzle Telling The Time*, dan telah di validasi dan di revisi siap diimplementasikan kepada siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang.

## 5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini penilaiannya mencakup seperti apa efektivitas media tersebut terhadap perbedaan hasil *post-test* yang lebih tinggi dari *pre-test*, kemenarikan yang menjadikan media memberikan kesan ketika belajar.

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

Uji coba produk digunakan untuk mengetahui validitas, kemenarikan produk, dan peningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang dalam penggunaan media *puzzle* Bahasa Inggris materi *Telling The Time*. Penelitian dilakukan dengan satu kali uji coba dan hanya satu kelas. Desain uji coba ini memakai *One Group Pre-test Post-test* yang dilakukan dengan memberikan tes di awal sebelum di beri perlakuan, dan sesudah di beri perlakuan berupa penerapan media *puzzle Telling The Time* untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi siswa.

### **D. Jenis Data**

Keterangan maupun informasi yang dikumpulkan untuk memperkuat penelitian adalah data. Data di peroleh dari sebuah pengukuran yang dapat berupa kata maupun angka. Penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif hasilnya di peroleh dengan angket para validator ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, angket respon kemenarikan siswa dan *pre-test post-test* siswa. Data kualitatif hasilnya didapat dari wawancara kepada guru kelas V MI Sunan Kalijogo Malang, saran dan revisi dari para validator, analisis angket respon siswa terhadap media pembelajaran *puzzle Telling The Time*, dan analisis hasil rata-rata nilai *pre-test post-test* siswa.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan alat pengumpulan data seperti angket, tes, dan wawancara. Berikut adalah penjelasan alat pengumpulan data yang digunakan:

### 1. Angket

Angket digunakan untuk mengukur validitas dan kelayakan dari produk pengembangan. Angket diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran untuk mengetahui kesesuaian konten, desain, dan kelayakan produk pengembangan sebelum diimplementasikan. Angket juga diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan media. Berikut kriteria validator pengembangan media:

**Tabel 3.1 Tabel Kriteria Validator Pengembangan Produk**

<b>Validator</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Bidang Ahli</b>
Dosen Media Pembelajaran	Lulusan S2	Ahli Media Pembelajaran
Dosen Materi Pembelajaran	Lulusan S2	Ahli Materi Pembelajaran
Guru Bahasa Inggris kelas V	Lulusan S1	Alhi Praktisi Pembelajaran Bahasa Inggris

### 2. Tes

Penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi pada siswa. Jika nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang.

### 2. Indikator Kemampuan Komunikasi

- a) *Respect* (menghormati dan menghargai pendengar).
- b) *Empathy* (kemampuan mendengar dan siap menerima umpan balik).
- c) *Audible* (pesan atau informasi yang disampaikan harus dapat di dengar).
- d) *Clarity* (informasi, pesan, dan bahasa yang disampaikan harus jelas).

e) *Humble* (tidak sombong dan menganggap lawan bicara lebih rendah).

### 3. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mencari informasi terkait analisis permasalahan, kebutuhan dan data-data siswa. Pelaksanaannya dilakukan bersama guru Bahasa Inggris kelas V dengan mengutarakan beberapa pertanyaan terkait informasi seputar penelitian.

### 4. Observasi

Kegiatan pengamatan sebagai upaya memeriksa secara langsung apa saja gejala yang ada dalam lapangan. Faktor yang di lihat mencakup bagaimana situasi yang terjadi pada siswa terkait respon, antusias, maupun tingkah laku yang dilakukan ketika media diujicobakan.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* serta data angket digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan, dan peningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang dalam penggunaan media *puzzle* materi *Telling The Time* menggunakan beberapa teknik analisis, yaitu:

### 1. Analisis Kevalidan Produk

Produk media *puzzle* divalidasi oleh validator yang ahli dalam bidangnya sebelum dilakukan uji coba. Data yang diperoleh dari validator ahli kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dijabarkan dengan analisis kualitatif. Berikut merupakan analisis validasi yang berpedoman pada rumus Safitri (2021):

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

Keterangan:

P : Presentase

$\sum xi$  : Jumlah jawaban skor validator

$\sum x$  : Jumlah skor jawaban tertinggi

100% : Bilangan konstan

Peneliti menentukan validitas pada produk yang telah dikembangkan dengan kriteria berikut:

**Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk**

Skor	Tingkat Kevalidan
$80\% < skor \leq 100\%$	Baik / Valid
$60\% < skor \leq 79\%$	Cukup Baik / Cukup Valid
$50\% < skor \leq 59\%$	Kurang Baik / Kurang Valid
$0\% < skor \leq 49\%$	Tidak Baik / Tidak Valid

## 2. Analisis Kemenarikan Produk

Instrumen kemenarikan produk berupa angket yang diberikan kepada siswa sebagai tanggapan atas produk yang diterapkan. Angket tersebut menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengetahui pendapat dan persepsi peserta didik tentang kemenarikan *puzzle Telling The Time*.

**Tabel 3.3 Skor Penilaian Kemenarikan Produk**

Pilihan Jawaban	Skor Penilaian
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Hasil angket tersebut kemudian di hitung menggunakan rumus presentase yang berpedoman pada teknik analisis data Ula dan Fadila (2018). Berikut

rumusnya: 
$$x = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 4$$

Selanjutnya hasil skor rata-rata tersebut, kemudian di ubah dalam bentuk pernyataan sesuai dengan kriteria penilaian kemenarikan produk berikut:

**Tabel 3.4 Skala Kriteria Kemenarikan Produk**

<b>Skor Kualitas</b>	<b>Kriteria</b>
$3,2 < x \leq 4,0$	Sangat Positif
$2,5 < x \leq 3,2$	Positif
$1,7 < x \leq 2,5$	Kurang Positif
$1,0 < x \leq 1,7$	Sangat Kurang Positif

## 2. Analisis Keefektifan Produk

Hasil peningkatan kemampuan komunikasi siswa didapatkan melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan dengan menggunakan uji Normalitas Gain (Hake, 1999) dengan rumus:

$$N - gain = \frac{Spost - Spre}{Smaks - Spre}$$

Keterangan

Spost : Skor posttest

Spre : Skor pretest

Smaks : Skor maksimal

Berikut merupakan tabel kriteria perolehan skor *N-gain* :

**Tabel 3.5 Kategori Skor N-Gain**

<b>Skor</b>	<b>Klarifikasi</b>
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Proses Pengembangan

Penelitian ini produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan *puzzle Telling The Time* dengan menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE teori Branch. Berikut dipaparkan proses dan hasil pengembangan media tersebut:

##### 1. *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis permasalahan dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Bahasa Inggris kelas V di MI Sunan Kalijogo Malang. Ibu Puji Astutik, S.Pd menjelaskan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih menerapkan metode ceramah dan tanya jawab serta mengerjakan tugas harian yang ada di LKS. Siswa cenderung tidak aktif dan malas untuk menjawab dan memahami materi lebih dalam selama proses pembelajaran. Media LKS yang digunakan kurang pembahasan materi sehingga siswa kurang khazanah pemahamannya.

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

###### a. Merancang Produk *Puzzle*

###### 1) Identitas produk

Nama produk	: Media Pembelajaran <i>Puzzle Telling The Time</i>
Hasil produk	: Papan <i>puzzle Telling The Time</i> , buku panduan, <i>GroupAssignment Paper</i> (kertas tugas kelompok)
Subjek penelitian	: Peserta didik kelas V MI Sunan Kalijogo Malang
Mata pelajaran	: Bahasa Inggris

Materi : *Telling The Time*

Nama pembuat : Emilia Nabilah

## 2) Deskripsi produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time* yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas V. Media pembelajaran *puzzle* ini berbentuk papan dan dilengkapi dengan buku panduan yang berisi petunjuk penggunaan media *puzzle*, uraian materi singkat dan latihan soal. Media ini juga dilengkapi *Group Assignment Paper* (kertas tugas kelompok) yang berisi *puzzle* acak mengurutkan waktu kegiatan sehari-hari untuk membantu dalam proses pembelajaran.

### b. Merancang RPP

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Silabus, KI & KD kelas V pembelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time*. Alokasi waktu pembelajaran selama 2 x 35 menit. Pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*), metode penugasan, diskusi tanya jawab, unjuk kerja dan ceramah, serta menggunakan teknik jigsaw.

### c. Menentukan alat evaluasi

Aspek terakhir adalah menentukan alat evaluasi untuk siswa dan tim validator. Alat evaluasi untuk siswa berupa angket dan soal *pre-test* dan *post-test*. Alat evaluasi untuk validator berupa angket yang dirancang dengan memperhatikan beberapa aspek penilaian dan indikator dengan empat skala penelitian. Penyusunan alat penelitian ini peneliti dibantu referensi dari buku dan arahan dari dosen.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk yang sebelumnya sudah dirancang dengan merealisasikan menjadi suatu produk yang utuh. Media *puzzle* ini bertemakan warna kuning yang melambangkan keceriaan. Pemilihan warna tersebut dipilih karena dapat menciptakan iklim belajar yang ceria, meningkatkan suasana hati anak lebih bahagia, dan mengurangi kebosanan (Lilik, 2011).

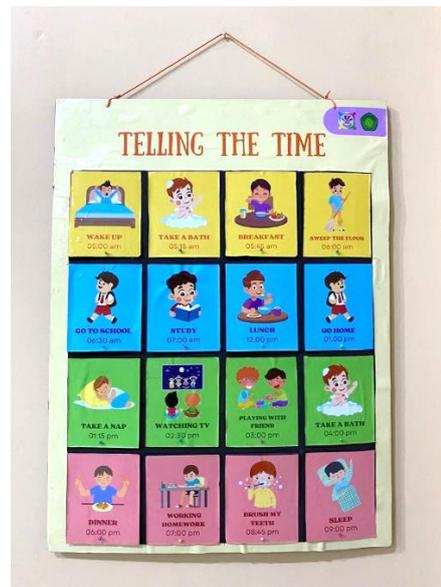
Hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran *puzzle Telling The Time* adalah sebagai berikut:

#### a. Media *Puzzle Telling The Time*

Desain media pembelajaran ini menggunakan aplikasi Corel Draw X6 dan pinterrest. Bahan *puzzle* menggunakan sponge gabus dan kertas karton sebagai alas *puzzle*. Ukuran media pembelajaran ini memiliki panjang 60 cm, lebar 35 cm dan memiliki ketebalan 1 cm. Papan bagian atas dilengkapi judul *puzzle “Telling The Time”*, logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dan logo PGMI. Bagian balok *puzzle* berisi kegiatan sehari-hari disertai jam.

Deret pertama *puzzle ini* berisi kegiatan di pagi hari (wake up, take a bath, breakfast, sweep the floor). Deret kedua berisi kegiatan selama di sekolah (go to school, study, lunch, go home). Deret ketiga berisi kegiatan di se usai pulang sekolah (take a nap, watching tv, playing with friend, take a bath). Deret keempat berisi kegiatan di malam hari hingga tidur (dinner, working home work, brush my teeth, sleep).

Berikut gambar media *puzzle Telling The Time*:



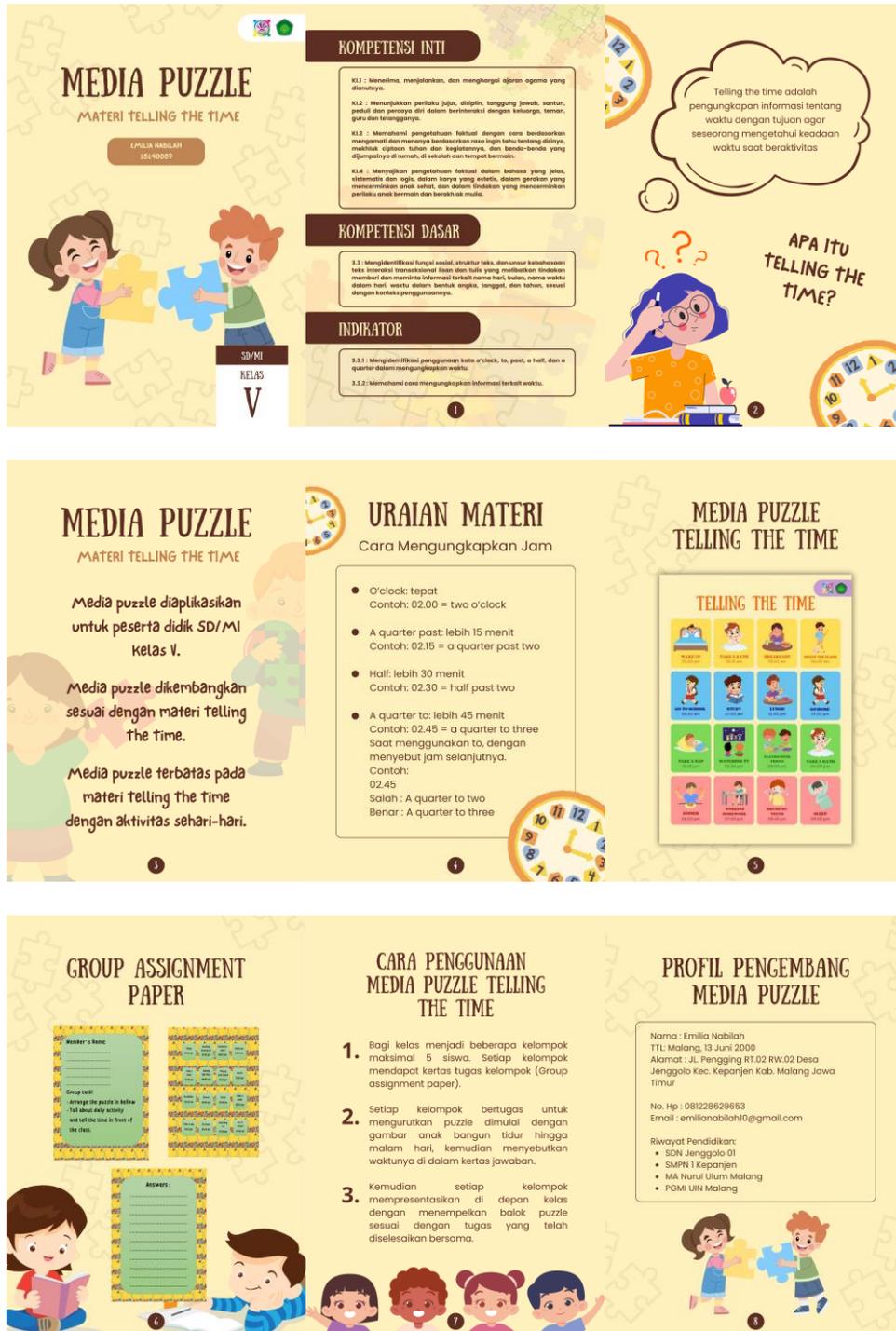
**Gambar 4.1 Media *Puzzle***

b. Buku Panduan

Buku panduan ini terdiri dari 10 halaman termasuk cover. Pembuatan buku panduan media *puzzle* ini menggunakan aplikasi Corel Draw X6. Bagian halaman cover depan dan belakang berisikan logo UIN Malang dan logo PGMI, judul media pembelajaran *puzzle* “*Telling The Time*”, kelas V MI/SD, dan nama penulis.

Halaman pertama buku panduan ini berisi KI, KD dan Indikator pelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time*. Halaman kedua berisi pengertian *Telling The Time*. Halaman ketiga berisi batasan-batasan dalam produk pengembangan media. Halaman keempat berisi uraian materi cara mengungkapkan jam. Halaman kelima berisi uraian materi *Telling The Time*. Halaman keenam berisi gambar media *puzzle Telling The Time*. Halaman ketujuh berisi gambar kertas tugas kelompok. Halaman kedelapan berisi cara penggunaan media *puzzle Telling The Time*.

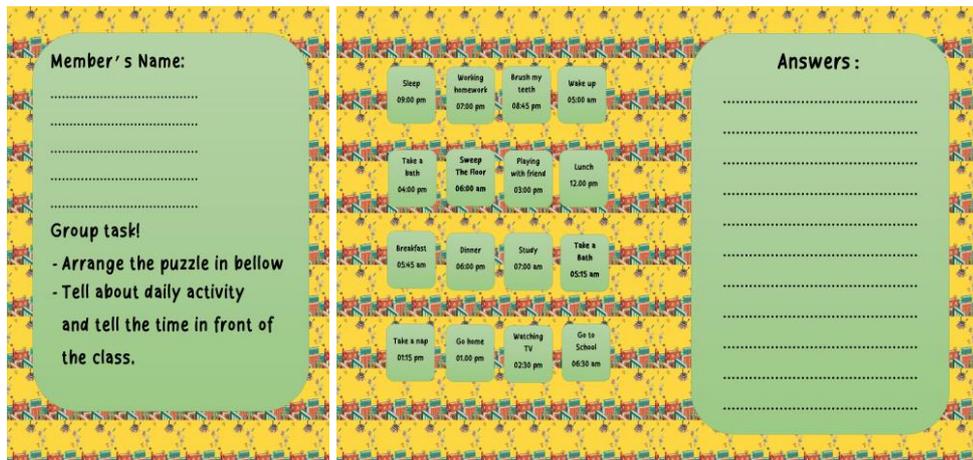
Berikut gambar desain buku panduan:



Gambar 4.2 Desain Buku Panduan

c. Desain *Group Assignment Paper*

Kertas tugas kelompok (*Group Assignment Paper*) di desain menggunakan aplikasi Pintrest dan Ms.Word berisi 3 lembar. Lembar pertama berisi nama kelompok dan tugas kelompok untuk menyusun *puzzle* yang acak, lembar kedua berisi *puzzle* yang di acak, lembar ketiga adalah lembar jawaban. Berikut gambar kertas tugas kelompok (*Group Assignment Paper*):



Gambar 4.3 Desain *Group Assignment Paper*

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan apabila media pembelajaran yang akan dikembangkan sudah divalidasi oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba pada peserta didik kelas V MI Sunan Kalijogo Malang. Implementasi media pembelajaran akan diterapkan pada 29 peserta didik pada salah satu kelas V dengan melakukan *pre-test* terlebih dahulu.

Media diterapkan kepada peserta didik dengan membentuk kelas menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok bertugas menyelesaikan soal dan mempresentasikan jawaban. Peserta didik diberi soal *post-test* setelah penerapan media. Peneliti memberikan angket kemenarikan produk kepada peserta didik setelah pelaksanaan *post-test*.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini peneliti menganalisis data yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Evaluasi terhadap kemenarikan media berdasarkan respon siswa dan uji coba keefektifan produk berdasarkan *pre-test* dan *post-test*. Proses evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *puzzle Telling The Time* efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di kelas V.

Kegiatan evaluasi ini dilakukan tidak hanya sesudah media diimplementasikan, namun sebelum dilakukan uji coba juga dilaksanakan evaluasi. Media di revisi terlebih dahulu dengan memperhatikan kritik dan saran dari tim validator agar media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas. Media yang telah di revisi dapat diujicobakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time* pada siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang.

### B. Penyajian Hasil Data Uji Coba Produk

#### 1. Hasil Data Validasi

##### a. Validasi Ahli Desain Media

Produk penelitian dan pengembangan ini divalidasi oleh validator ahli desain media yakni dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

#### 1) Data Kuantitatif

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Desain Media**

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Desain media sesuai dengan karakteristik siswa.	4	4	100	Valid
2.	Ketepatan ukuran media.	4	4	100	Valid

**Lanjutan Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Desain Media**

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
3.	Ketepatan tata letak/ <i>layout</i> pada setiap komponen media.	4	4	100	Valid
4.	Kombinasi warna sesuai dengan karakteristik siswa.	4	4	100	Valid
5.	Ketepatan penggunaan font (jenis dan ukuran) mudah dipahami dan dibaca.	3	4	75	Cukup Valid
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	4	4	100	Valid
7.	Media dapat menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran.	3	4	75	Cukup Valid
8.	Terdapat identitas pengembangan media.	4	4	100	Valid
9.	Terdapat logo instansi dalam media.	4	4	100	Valid
10.	Media ramah dan tidak berbahaya untuk siswa.	4	4	100	Valid
Nilai Akhir (P)		38	40	95%	Valid

$$P = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

2) Data Kualitatif

Berikut ada data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari validator ahli desain media berupa kritik dan saran:

**Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Desain Media**

Validator	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyoto, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Group Assignment Paper</i> (kertas tugas kelompok) diubah model dan fontnya agar lebih menarik.</li> <li>- Menambahkan buku panduan dan nama pengembang.</li> <li>- Mengubah desain buku panduan agar <i>background</i> tidak terlalu gelap dan font dapat terbaca.</li> </ul>

## b. Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli materi pada bidangnya yakni oleh ibu Maslihatul Bisriyah, M.Tesol yang merupakan dosen Tadris Bahasa Inggris UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

### 1) Data Kuantitatif

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Rumusan indikator pembelajaran jelas.	4	4	100	Valid
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan topik bahasan.	4	4	100	Valid
3.	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	4	4	100	Valid
4.	Cakupan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	100	Valid
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	4	100	Valid
6.	Kemudahan memahami materi.	4	4	100	Valid
7.	Kemudahan dalam mengakses materi.	4	4	100	Valid
8.	Materi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.	4	4	100	Valid
9.	Media <i>puzzle Telling The Time</i> yang disajikan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V.	4	4	100	Valid
10.	Latihan <i>pre-test &amp; post-test</i> dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa materi <i>Telling The Time</i> .	3	4	75	Cukup Valid
Nilai Akhir (P)		39	40	97,5%	Valid

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 97,5\%$$

### 2) Data Kualitatif

Berikut ini adalah data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli materi berupa kritik dan dan saran:

**Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Desain Materi**

<b>Validator</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Maslihatul Bisriyah, M.Tesol	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengubah <i>group assignment paper</i> (kertas tugas kelompok: agar menuliskan jam dalam bentuk angka saja (tidak diberi keterangan waktu dalam Bahasa Inggris)</li> <li>- Mengubah materi keterangan tentang waktu.</li> </ul>

c. Validasi Ahli Pembelajaran

1) Data Kualitatif

Media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli pembelajaran pada bidangnya yakni oleh ibu Puji Astutik, S.Pd yang merupakan guru Bahasa Inggris kelas V MI Sunan Kalijogo Malang.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Skor</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Nilai</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>
1.	Media <i>puzzle</i> Telling The Time sesuai digunakan pada materi.	4	4	100	Valid
2.	Media <i>puzzle</i> Telling The Time yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	4	100	Valid
3.	Media <i>puzzle</i> Telling The Time mudah digunakan guru dan siswa.	3	4	75	Cukup Valid
4.	Buku panduan pada media <i>puzzle</i> Telling The Time mudah dipahami.	4	4	100	Valid
5.	Media <i>puzzle</i> Telling The Time menarik perhatian siswa untuk belajar.	4	4	100	Valid
6.	Media <i>puzzle</i> Telling The Time sesuai dengan karakteristik siswa kelas V.	4	4	100	Valid
7.	Media <i>puzzle</i> Telling The Time membantu guru dalam mengajarkan siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.	4	4	100	Valid
8.	Latihan <i>pre-test &amp; post-test</i> pada media <i>puzzle</i> Telling The Time meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V.	3	4	75	Cukup Valid

**Lanjutan Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
9.	Media <i>puzzle</i> Telling The Time dapat meningkatkan kemampuan komunikasi.	3	4	75	Cukup Valid
10.	Media <i>puzzle</i> Telling The Time dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok.	4	4	100	Valid
Nilai Akhir (P)		37	40	92.5%	Valid

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5 \%$$

2) Data Kualitatif

**Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran**

Validator	Kritik dan Saran
Puji Astutik, S.Pd	Merevisi inti pembelajaran, agar waktu lebih efektif.

2. Hasil Data Uji Coba

a. Data Uji Coba Kemenarikan

Data hasil uji coba terhadap kemenarikan produk yang dikembangkan diperoleh dari respon siswa melalui angket untuk kelas V dengan jumlah 29 siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Produk**

No	Nama	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kemenarikan
1	AB	18	20	3,6	Sangat Setuju
2	AHMJ	16	20	3,2	Setuju
3	AHIH	20	20	4	Sangat Setuju
4	ASA	20	20	4	Sangat Setuju
5	AM	20	20	4	Sangat Setuju
6	BAA	20	20	4	Sangat Setuju
7	FR	17	20	3,4	Sangat Setuju
8	IPAF	20	20	4	Sangat Setuju
9	KFAA	20	20	4	Sangat Setuju
10	KAW	20	20	4	Sangat Setuju

**Lanjutan Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Produk**

No	Nama	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kemenarikan
11	MF	20	20	4	Sangat Setuju
12	MWDS	20	20	4	Sangat Setuju
13	MAQB	20	20	4	Sangat Setuju
14	MAK	20	20	4	Sangat Setuju
15	MS	20	20	4	Sangat Setuju
16	MYA	20	20	4	Sangat Setuju
17	MYN	20	20	4	Sangat Setuju
18	MZK	20	20	4	Sangat Setuju
19	NNM	20	20	4	Sangat Setuju
20	NA	19	20	3,8	Sangat Setuju
21	N	19	20	3,8	Sangat Setuju
22	NDN	20	20	4	Sangat Setuju
23	NAG	20	20	4	Sangat Setuju
24	PM	20	20	4	Sangat Setuju
25	PAM	14	20	2,8	Setuju
26	SNQ	20	20	4	Sangat Setuju
27	SAC	20	20	4	Sangat Setuju
28	VAI	20	20	4	Sangat Setuju
29	APS	15	20	3	Sangat Setuju
Jumlah Skor Perolehan				558	
Total Skor Maksimal				580	
Rata – Rata				3,8	

b. Data Uji Coba *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kegiatan uji coba produk pengembangan diawali dengan memberikan soal *pre-test* kepada siswa. Kegiatan inti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yakni peneliti memberikan penjelasan terhadap media *puzzle Telling The Time*, kemudian peneliti membentuk kelas menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok bertugas mengerjakan menyelesaikan soal permasalahan yang telah disediakan peneliti berupa *Group Assignment Paper* (kertas tugas kelompok).

Kegiatan diskusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa antar sesama. Tiap kelompok mendiskusikan jawaban bersama, kemudian mempresentasikan jawaban di depan kelas. Setelah siswa melakukan kegiatan diskusi dan presentasi perkelompok, peneliti memberikan soal *Post-test* kepada siswa. Berikut ini adalah data nilai *Pre-test* dan *Post-test* yang diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran *puzzle Telling The Time*:

**Tabel 4.8 Hasil *Pre-test* dan *Post-test***

No	Nama	Nilai		Gain Skor	Kriteria
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>		
1	AB	65	90	1,0	Tinggi
2	AHMJ	60	85	0,6	Sedang
3	AHIH	75	90	0,6	Sedang
4	ASA	55	90	0,7	Sedang
5	AM	70	95	0,8	Tinggi
6	BAA	50	90	0,8	Tinggi
7	FR	60	90	0,7	Sedang
8	IPAF	55	95	0,8	Tinggi
9	KFAA	55	90	0,7	Sedang
10	KAW	60	90	0,7	Sedang
11	MF	65	90	0,7	Sedang
12	MWDS	50	90	0,8	Tinggi
13	MAQB	75	100	1,0	Tinggi
14	MAK	80	100	1,0	Tinggi
15	MS	50	90	0,8	Tinggi
16	MYA	60	90	0,7	Sedang
17	MYN	50	90	0,8	Tinggi
18	MZK	55	90	0,7	Sedang
19	NNM	60	90	0,7	Sedang
20	NA	60	90	0,7	Sedang
21	N	70	90	0,6	Sedang
22	NDN	75	95	0,8	Tinggi
23	NAG	75	95	0,8	Tinggi
24	PM	50	95	0,9	Tinggi
25	PAM	60	90	0,7	Sedang
26	SNQ	50	95	0,9	Tinggi
27	SAC	90	95	0,5	Sedang
28	VAI	50	60	0,2	Rendah
29	APS	55	95	0,8	Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>1785</b>	<b>2635</b>	<b>21,5</b>	
<b>Rata -Rata</b>		<b>61</b>	<b>91</b>	<b>0,7</b>	

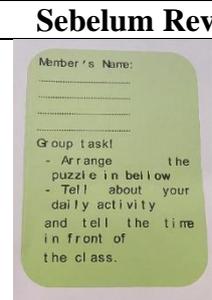
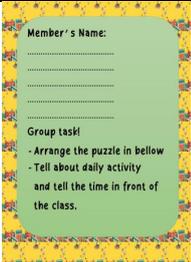
### C. Revisi Produk

Berikut revisi produk dari beberapa validator ahli:

#### 1. Revisi Validator Ahli Desain

Revisi dan saran dari ahli desain media adalah mengubah desain *Group Assignment Paper* (kertas tugas kelompok) serta menambahkan nama dan buku panduan pada media pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Revisi Sesuai Arahan Ahli Desain Media**

Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
	<i>Group Assignment Paper</i> (kertas tugas kelompok) diubah model dan font nya agar lebih menarik.	
Tidak ada	Menambahkan buku panduan.	
	Mengubah desain buku panduan agar <i>background</i> tidak terlalu gelap dan font dapat terbaca.	
Tidak ada	Menambahkan nama pengembang media <i>puzzle</i> .	

#### 2. Revisi Validator Ahli Materi

Revisi dan saran dari ahli materi adalah mengubah *group assignment paper* (kertas tugas kelompok) dan balok *puzzle Telling The Time* agar tidak

diberikan keterangan waktu dalam Bahasa Inggris, sehingga siswa dapat menentukan sendiri bagaimana cara mengungkapkan waktu yang benar. Berikut hasil revisi validator ahli materi:

**Tabel 4.10 Revisi Sesuai Arahan Ahli Materi**

Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
	Mengubah <i>group assignment</i> <i>paper</i> (kertas tugas kelompok) agar tidak diberikan keterangan waktu dalam bahasa Inggris.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tepat : o'clock</li> <li>• Lebih : past (-menit ke 1-29)</li> <li>• Kurang : to (-menit ke 31-59)</li> <li>• 15 menit : a quarter past</li> <li>• 45 menit : a quarter to</li> <li>• 30 menit : a half</li> </ul> <p><i>Buku cetak B.ing / LKS</i></p>	Mengubah materi tentang waktu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O'clock: tepat Contoh: 02.00 = two o'clock</li> <li>• A quarter past: lebih 15 menit Contoh: 02.15 = a quarter past two</li> <li>• Half: lebih 30 menit Contoh: 02.30 = half past two</li> <li>• A quarter to: lebih 45 menit Contoh: 02.45 = a quarter to three saat menggunakan <i>to</i>, we used the next hour (kita) Contoh: 02.45 Wrong : A-quarter-to-two Correct : A quarter to three (Bestiana, 2017).</li> </ul>

### 3. Revisi Validator Ahli Pembelajaran

Saran dari ahli pembelajaran adalah mengubah inti pembelajaran agar waktu lebih efektif.

**Tabel 4.11 Revisi Sesuai Arahan Ahli Pembelajaran**

Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperhatikan pengucapan bahasa Inggris siswa dan membetulkan jika ada pengucapan yang salah.</li> <li>• Guru memberikan soal pretest kepada siswa kelas V.</li> <li>• Setelah siswa mengerjakan soal pretest, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok diberi kertas permasalahan yang berkaitan untuk dipaparkan dan dipresentasikan di depan kelas.</li> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelompok.</li> <li>• Guru memberikan komentar dengan mengucapkan well done, good job, atau very good pada siswa agar mereka termotivasi.</li> <li>• Guru memberikan pretest kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media berbasis permainan.</li> </ul>	Mengubah inti pembelajaran, agar waktu lebih efektif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperhatikan pengucapan bahasa Inggris siswa dan membetulkan jika ada pengucapan yang salah.</li> <li>• Guru memberikan soal pre test kepada siswa kelas V.</li> <li>• Setelah siswa mengerjakan soal pretest, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok di beri kertas puzzle acak bertema "lime" untuk disusun kemudian dipresentasikan di depan kelas.</li> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan menyusun puzzle Telling The Time serta menjelaskan aktifitas yang dilakukan di sertai pengungkapan waktu.</li> <li>• Guru memberikan komentar dengan mengucapkan well done, good job, atau very good pada siswa agar mereka termotivasi.</li> <li>• Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media berbasis permainan.</li> </ul>

## BAB V

### PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Telling The Time* di kelas V MI Sunan Kalijogo Malang. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa sebagai upaya meneruskan suatu pengetahuan dan pemahaman materi yang diajarkan dan menjadikan pembelajaran semakin efektif (Suryani, et.al. 2018).

Penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Kemampuan komunikasi sangat penting dimiliki, karena hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Seseorang bisa menunjukkan siapa dirinya kepada orang lain, membangun, memupuk dan memelihara hubungan dengan orang lain, serta menyelesaikan tugas-tugas yang penting untuk memenuhi kebutuhannya kepada diri sendiri melalui komunikasi yang baik (Dyatmika, 2021).

Allah memerintahkan hambanya agar dapat berkomunikasi yang baik terhadap sesama, sebagaimana telah dijelaskan pada Al-quran surat An- Nisa (1):

رَجَالًا مِنْهُمَا وَبِثَّ زَوْجَهَا مِنْهَا وَخَلَقَ وَحِدَةً نَفْسٍ مِّنْ خَلْقِكُمْ الَّذِي رَّبَّكُمْ أَتَّقُوا النَّاسُ يَتَّخِذُونَ

رَقِيبًا عَلَيْكُمْ كَانَ اللَّهُ إِنَّ ۖ وَالْأَرْحَامَ بِهِ تَسَاءَلُونَ الَّذِي اللَّهُ وَأَتَّقُوا ۖ وَنِسَاءً كَثِيرًا

Tafsirannya dalam kitab Jalalain:

Ayat ini berupa seruan kepada seluruh makhluk agar menjadi hamba yang bertaqwa kepada Allah yang telah menciptakan manusia dari Adam dan istrinya Siti Hawa (berasal dari tulang rusuk sebelah kiri nabi Adam). Berasal dari keduanya Allah mengembangbiakan laki-laki dan perempuan. Ayat ini juga bermakna

perintah memelihara hubungan silaturahmi karena sesungguhnya Allah selalu mengawasi hambanya. Pentingnya menjalin persaudaraan dengan komunikasi yang baik antar sesama.

Salah satu cara untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi adalah menggunakan perantara media pembelajaran. Media pembelajaran mampu menciptakan ingatan lebih lama terhadap materi yang diajarkan (Suryani, 2018). Penelitian dan pengembangan media ini dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Hasil dan proses penelitian pengembangan ini berupa produk media serta hasil uji coba penelitian. Analisis penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time* dipaparkan sebagai berikut:

## **A. Hasil Data Validasi**

### **1. Validasi Ahli Desain**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *puzzle* untuk membantu dan memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris materi *Telling The Time*. Media pembelajaran *puzzle Telling The Time* divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui apakah media layak untuk digunakan serta mengetahui tingkat kelayakannya. Validasi dilakukan oleh ahli validasi yang berkemampuan pada bidang desain media yakni bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Hasil analisis desain media dari validator ahli desain secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi sebanyak 95%. Berdasarkan kriteria nilai akhir yang telah disebutkan sebelumnya bahwa nilai 95% termasuk ke dalam kategori valid. Media ini dikatakan valid karena di desain sesuai dengan karakteristik siswa dengan

menggunakan aplikasi pintrest, Corel Draw X6 dan MS.Word sebagai pendukung sehingga menghasilkan tampilan yang menarik. Menurut Pujiriyanto (2005) media yang baik adalah media yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan dimengerti.

Media ini menggunakan warna dan font yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media *puzzle* ini bertemakan warna kuning yang melambangkan keceriaan. Pemilihan warna tersebut dipilih karena dapat menciptakan suasana belajar yang ceria, meningkatkan suasana lebih bahagia, dan mengurangi kebosanan (Lilik, 2011). Media ini juga dilengkapi dengan buku panduan dan kertas tugas kelompok (*Group Assignment Paper*) sehingga lebih variatif dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Kusumadewi (2020) media pembelajaran yang variatif dan inovatif sangat berpengaruh dalam peningkatan minat belajar siswa.

Saran serta revisi dari ahli desain adalah menambahkan buku panduan. Menurut bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. jika kita membuat suatu produk harus dilengkapi buku panduan agar konsumen dapat memahami cara penggunaannya. Saran selanjutnya mengubah model dan font *Group Assignment Paper* (kertas tugas kelompok) agar lebih menarik, mengubah desain buku panduan agar *background* tidak terlalu gelap dan font dapat terbaca, serta menambahkan nama pengembang media *puzzle* serta dilengkapi instansi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

## 2. Validasi Ahli Materi Pengembangan

Validasi selanjutnya dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi yang disajikan pada media. Validasi tersebut dilakukan oleh ahli materi Bahasa Inggris yakni ibu Maslihatul Bisriyah, M.Tesol yang merupakan dosen Tadris Bahasa Inggris UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penilaian media ini terkait kesesuaian

KI dan KD, ketepatan penjelasan materi *Telling The Time*, dan keefektifan model, metode serta teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan pendekatan saintifik, model pembelajaran *Problem Based Learning*, metode diskusi, dan teknik jigsaw.

Berdasarkan hasil validasi pada ahli materi secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi sebanyak 97,5%. Kriteria nilai akhir yang telah disebutkan sebelumnya bahwa nilai 97,5% termasuk ke dalam kategori valid. Media ini dikatakan valid karena materi yang terdapat dalam *puzzle Telling The Time* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam RPP. Rumusan indikator pembelajaran sesuai pada Kompetensi Dasar Bahasa Inggris yang terdapat pada silabus kelas V semester 1 Tahun 2023-2024. Menurut Darmawati (2023) media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran agar indikator pembelajaran terlaksana. Tugas yang terdapat dalam *Group Assignment Paper* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, karena siswa secara otomatis melakukan diskusi bersama. Media yang baik adalah media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan komunikasi, berfikir kritis dan positif (Nurhafizah, 2011).

Ahli materi memberikan saran mengubah *Group Assignment Paper* (kertas tugas kelompok) agar tidak diberikan keterangan waktu dalam Bahasa Inggris. Menurut ibu Maslihatul Bisriyah, M.Tesol cukup di beri waktu dalam bentuk angka saja, sehingga siswa dapat mengungkapkan waktu secara mandiri. Saran selanjutnya mengubah penjelasan materi tentang waktu dalam proses pembelajaran. Penjelasan materi tentang waktu diubah agar lebih praktis tidak berlebihan.

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi selanjutnya setelah penilaian pada materi dan desain media adalah validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran. Media yang dikembangkan ini melewati tahap uji kelayakan pembelajaran sebelum diuji cobakan pada siswa. Validator ahli pembelajaran merupakan guru bidang studi yang berpengalaman dalam mengajar Bahasa Inggris yakni oleh ibu Puji Astutik, S.Pd yang merupakan guru Bahasa Inggris kelas V MI Sunan Kalijogo Malang.

Berdasarkan hasil akhir terkait validasi media yang dilakukan oleh ahli pembelajaran dengan skor perolehan sebesar 92,5% maka produk memiliki tingkat kevalidan dengan kriteria valid. Media ini dikatakan valid karena dengan adanya media *puzzle Telling The* yang dilengkapi buku panduan dan *Group Assignment Paper* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sumiharsono (2017) media yang baik dapat menimbulkan gairah belajar dan interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran yang baik dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Nurfadhilah, et.al., 2021).

Saran dari ahli pembelajaran adalah mengubah inti pembelajaran agar waktu lebih efektif. Waktu pembelajaran yang diberikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris hanya 2x45 menit, sehingga harus mempersingkat kegiatan pembelajaran dan mengurangi hal-hal yang tidak penting selama pembelajaran berlangsung. Pendidik harus dapat memanajemen waktu pembelajaran agar lebih efektif sehingga semua target pembelajaran dapat terlaksana (Hasanuddin, et.al, 2022).

Hasil analisis validitas media *puzzle Telling The Time* dikatakan valid dengan menunjukkan bahwa skor yang diperoleh dari setiap validator yakni untuk validator ahli desain mendapatkan 38 dari skor maksimal 40 dengan presentase 95%. Skor yang diperoleh dari validator ahli materi adalah 39 dari skor maksimal 40 dengan presentase 97,5%. Skor yang diperoleh dari validator ahli pembelajaran adalah 37 dari skor maksimal 40 dengan presentase 95%.

Hasil analisis di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kholidatul Karimah menyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan media *puzzle* materi pecahan senilai kelas IV memenuhi kriteria valid. Penilaian hasil validasi kepada ahli materi diperoleh presentase 80%, penilaian hasil validasi kepada ahli desain diperoleh presentase 90%, penilaian hasil validasi kepada ahli pembelajaran diperoleh presentase 85% (Karimah, 2022).

## **B. Kemenarikan Produk Pengembangan**

Media diujicobakan kepada siswa kelas V MI Sunan Kalijogo untuk mengetahui respon siswa terhadap media *puzzle Telling The Time*. Menurut Kustandi (2020) media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyaluran pesan, alat penguatan ingatan, dan alat untuk mewakili guru menyampaikan informasi lebih jelas, teliti dan menarik (Hamalik, 1986).

Uji coba media *puzzle Telling The Time* untuk mengetahui kemenarikan media tersebut dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa yang berjumlah 29 mengenai kemenarikan produk media *puzzle Telling The Time*. Berdasarkan

hasil penilaian angket kemenarikan produk, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,8 dengan kategori “Sangat positif” dengan mengacu pada tabel kriteria kemenarikan.

Berikut adalah merupakan pemaparan dari hasil angket respon siswa:

- a) Media *puzzle Telling The Time* mudah dipahami dan mudah dimainkan. Media ini dilengkapi buku panduan sehingga siswa dapat memahami cara penggunaan media ini. Menurut Sumiharsono (2017) media pembelajaran diutamakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Hasil angket menunjukkan 25 dari 29 siswa menjawab sangat setuju dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 3,8. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan media *puzzle Telling The Time* mudah dipahami dan dimainkan.
- b) Tampilan dan warna pada media *puzzle Telling The Time* menarik dan jelas. Media ini di desain menggunakan aplikasi Corel Draw X6 dan pinterest, serta warna dan font yang menarik. Menurut (Nurfadhilah, 2021) guru harus kreatif dalam pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman sehingga media yang digunakan sesuai dengan karakter siswa. Hasil angket menunjukkan 23 dari 29 siswa menjawab sangat setuju dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 3,7. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan tampilan dan warna pada media *puzzle Telling The Time* menarik dan jelas.
- c) Bahasa yang digunakan pada media *puzzle Telling The Time* mudah dipahami. Isi materi bahasa pada media ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam RPP. Cakupan materi tidak sampai keluar dari pokok bahasan, sehingga siswa mudah dalam memahami bahasa yang terdapat dalam media. Menurut (Miftah, 2022) guru harus menyesuaikan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang kurang sesuai dengan tujuan

pembelajaran dapat mengurangi daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran. Hasil angket menunjukkan 23 dari 29 siswa menjawab sangat setuju dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 3,7. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahasa yang digunakan pada media *puzzle Telling The Time* mudah dipahami.

- d) Media *puzzle Telling The Time* dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle Telling The Time* terdapat pada buku panduan, yang mana pembelajaran menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) teknik jigsaw. Proses pembelajaran dengan membentuk kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok di beri tugas untuk memecahkan masalah. Pembelajaran menggunakan media *puzzle Telling The Time* dapat meningkatkan semangat belajar karena tugas dikerjakan bersama-sama. Menurut (Magdalena, 2021) penerapan media pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang terstruktur dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi siswa dalam memahami materi. Menurut Sanjaya (2008) penggunaan media dapat menambah gairah dan motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi lebih meningkat. Hasil angket menunjukkan 23 dari 29 siswa menjawab sangat setuju dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 3,7. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan media *puzzle Telling The Time* dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
- e) Suasana pembelajaran menyenangkan ketika diterapkan media *puzzle Telling The Time*. Menurut Hadi, et.al., (2022) penggunaan media dapat memotivasi belajar siswa untuk lebih kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hasil angket menunjukkan semua siswa berjumlah 29 menjawab sangat setuju dengan rata-

rata perolehan nilai sebesar 4. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan suasana pembelajaran menyenangkan ketika diterapkan media *puzzle Telling The Time*.

### **C. Keefektifan Produk terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi**

Kemampuan komunikasi adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain (Kurnia, 2019). Tujuan berkomunikasi adalah menjalankan pertukaran informasi dengan sukses, dalam artian ucapan yang dihasilkan oleh pembicara dapat dimengerti oleh pendengar (Nashruddin, 2019). Richeit dan Stronher (2008) mengatakan bahwa hal yang harus disajikan dalam komunikasi adalah keefektifan. Keefektifan adalah tentang bagaimana komunikator dan komunikan mengakses makna yang dimaksudkan dalam komunikasi. Media pembelajaran *puzzle Telling The Time* dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa jika memenuhi indikator kemampuan komunikasi.

Menurut pendapat Prijaksono Sambal dalam Nofrion (2018) menjelaskan bahwa kemampuan komunikasi peserta didik dapat diukur dengan 5 indikator diantaranya *respect* (menghormati dan menghargai pendengar), *empathy* (kemampuan untuk mendengar dan bersikap perspektif atau siap menerima umpan balik), *audible* (pesan atau informasi yang disampaikan harus dapat di dengar), *clarity* (kejelasan informasi, pesan, bahasa yang disampaikan harus jelas), dan *humble* (rendah hati tidak sombong dan menganggap lawan bicara lebih rendah).

- a) Indikator kemampuan komunikasi pertama yakni *respect* (menghormati dan menghargai pendengar) dapat terlaksana melalui media *puzzle Telling The*

*Time* ketika proses diskusi antar kelompok. Kegiatan berdiskusi dapat melatih siswa agar dapat menghargai teman yang lain mengungkapkan pendapat dan ide jawaban. Menurut Pohan (2021) berdiskusi dapat memupuk sikap toleransi saling menghargai antar siswa saling menghargai pendapat sesama.

- b) Indikator kemampuan komunikasi kedua yakni *empathy* (kemampuan untuk mendengar dan bersikap perspektif atau siap menerima umpan balik) dapat terlaksana melalui kegiatan presentasi setiap kelompok di depan kelas. Kegiatan presentasi dapat melatih siswa agar siap menerima umpan balik berupa pertanyaan dari teman sekelas (*audience*). Menurut Putri (2018) presentasi dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan karena presenter yang baik adalah pendengar yang baik, jadi presenter harus mendengarkan *audience* terlebih dahulu sebelum berbicara.
- c) Indikator kemampuan komunikasi ketiga yakni *Audible* (pesan atau informasi yang disampaikan harus dapat di dengar) dapat terlaksana melalui kegiatan tanya jawab saat kelompok mempresentasikan tugas. Kegiatan tanya jawab ini melatih siswa (*audience*) untuk bertanya mengenai hasil presentasi kepada presenter. Menurut Wrench (2012) presentasi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi verbal, yakni kesanggupan penyampaian pesan, gagasan dan pikiran kepada orang lain.
- d) Indikator kemampuan komunikasi keempat yakni *Clarity* (informasi, pesan, bahasa yang disampaikan harus jelas) dapat terlaksana melalui kegiatan presentasi ketika presenter mencocokkan jawaban dengan *puzzle Telling The Time* di depan kelas. Kegiatan mencocokkan jawaban dengan *puzzle Telling The Time* ini melatih siswa agar dapat menyampaikan informasi, pesan dan

bahasa dengan jelas. Menurut Marunung (2023) media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi secara audio, visual, atau gabungan keduanya dengan jelas.

- e) Indikator kemampuan komunikasi kelima yakni *humble* (rendah hati tidak sombong dan menganggap lawan bicara lebih rendah) dapat terlaksana melalui kegiatan diskusi bersama kelompok. Kegiatan ini melatih siswa agar menghargai pendapat teman yang lain. Menurut Arkana (2021) dalam berkomunikasi seseorang harus menghargai sasaran komunikasinya, maksudnya dengan siapa seseorang berbicara harus diperhatikan. Mampu menempatkan diri serta tidak menganggap dirinya sebagai orang yang paling tau dan merasa paling benar.

Penelitian ini dalam mengukur tingkat keefektifan produk media pengembangan dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara membandingkan rata-rata hasil nilai *pre-test* dan *post-test* untuk menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle Telling The Time* efektif dalam pembelajaran. Penentuan media yang dikembangkan efektif jika rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan dari sebelumnya yaitu ketika *pre-test*. Berdasarkan data yang data yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa rata-rata hasil nilai *pre-test* adalah 61, setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media *puzzle Telling The Time* rata-rata hasil siswa meningkat menjadi 91. Analisis yang dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain diperoleh skor 0,7 yang termasuk ke dalam kategori sedang. Hasil rata-rata nilai uji coba N-Gain dengan 48% dengan kategori tinggi, 48% dengan kategori sedang, dan 4% dengan kategori

rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih besar dari nilai *pre-test*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time* efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Telling The Time*. Hal tersebut di dukung dengan media *puzzle Telling The Time* memiliki tampilan yang menarik, dilengkapi buku panduan dan *Group Assignment Paper*, Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi sesuai Silabus, serta tujuan penelitian pengembangan media untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dapat terlaksana (2018).

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan data di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk dari penelitian pengembangan ini berupa media *puzzle Telling The Time*. Tahapan dalam proses pengembangan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi pada validator ahli pada bidangnya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *puzzle Telling The Time* memiliki kriteria valid serta layak untuk diujicobakan.
2. Hasil kemenarikan media *puzzle Telling The Time* mendapatkan diperoleh skor rata-rata sebesar 3,8 dengan kategori “Sangat positif”. Hal tersebut berdasarkan pada aspek penyajian, materi, dan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Hasil uji coba produk pada siswa kelas V MI Sunan Kalijogo dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal tersebut dibuktikan dari peningkatan kemampuan komunikasi siswa lewat diskusi, presentasi dan hasil *pre-test* dan *post-test*, dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 61 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 91. Hasil uji *N-gain* memperoleh rata-rata 0,7 berkategori sedang.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut:

### **1. Saran Pemanfaatan**

Media pembelajaran *Telling The Time* dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai penyampaian materi jam pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V MI/SD. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V MI/SD, sehingga mereka dapat menggunakan sendiri karena media puzzle ini dilengkapi dengan buku panduan. Bahan dasar media pembelajaran ini menggunakan sponge gabus sehingga peserta didik aman untuk menggunakannya tanpa bantuan orang dewasa serta penggunaan media ini dapat dilakukan secara berkelompok atau individu.

### **2. Saran Desiminasi**

Peneliti menyarankan ketika akan mengembangkan suatu produk harus memperhatikan tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan. Penyebaran produk ini juga dapat dilakukan, untuk mendapatkan beberapa masukan dan saran agar menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

### **3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut**

Saran pengembangan media lebih lanjut yaitu diperlukan revisi pada desain dan bahan puzzle, agar lebih praktis dan membuat peserta didik memiliki rasa ketertarikan dalam belajar serta pemahaman materi yang mendalam sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Sugeng Susilo., *Audio Scaffolding dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Malang: UB Press, 2012), 1.
- Akbar, S., *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2013).
- Alfarisy, Fitri, “Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Prespektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antar Budaya,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no.3. (2021), 303.
- Badriyah., *Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat* (Universitas NU Al-Ghazali Cilacap, 2022), 104.
- Bahri, Saeful Idik., *Betapa Mudahnya Bahasa Inggris* (Indonesia: Bahasa Rakyat, 2020), 37.
- Bestiana, Yuniar et al., *New Edition Big Book Bahasa Inggris SMP Kelas VII, VII, & IX* (Indonesia: Cmedia, 2017), 68.
- Branch, R. M., *Intructional Design-The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009).
- Budiono, H., & Abdurrohim, M., “Peran Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Teratai,” *Jurnal IKA PGSD UNARS* 8, no.1 (2020).
- Canale, M., & Swain, M., “Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing,” *Applied Linguistics* 1, no.1 (1980), 28-27.
- Darmawati, et.al., *Desain Pesan Pembelajaran* (Sumatera Barat: Global Eksklusif Teknologi, 2023), 15.
- El Faqiir, Hasby. *My Basic English*. (Indonesia: Guepedia, 2021), 15.
- Faridhatunnisa, Ichda., “Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia,” *Jurnal Ustjogja* 1, no.1 (2020), 14.
- Fadhilah, Muhammad., *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020), 102.
- Hadi, et.al., *Kumpulan Rancangan Pembelajaran yang Menyenangkan Sesuai Kurikulum Merdeka*. (Indonesia: Guepedia, 2022), 28.

- Hake, R. R., *Analyzing Change /Gain Score. AREA-D American Education Research Association's Division. D, Measurment and Reaserch Methodology* (Woodland Hills: Indiana University, 1999).
- Handayani, Sri., "Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris Sebagai Dalam Menyongsong ASEAN," *Jurnal Profesi Pendidik* 3, no.1 (2016), 102.
- Hasanuddin, et.al., *Perencanaan Pembelajaran*. (Serang Banten: Sada Kurnia Pustaka, 2023), 27.
- Herlina, dan Candra, Nindya., *Teaching English to Students of Elementary School* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 5.
- Hikmah., *Joyful Learning Solusi Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. (Indonesia: Penerbit P4I, 2022), 10.
- Ismail, Kak Adang., *Education Games* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012).
- Izzan, Ahmad., *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris* (Jakarta Pusat: Perpustakaan Nasional RI, 2010), 25.
- Indahsari, Luluk Kristia., "Pengembangan Media *Puzzle* Edukasi pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III MI Hayatul Islamiyah Pakis Malang," (UIN Malang, 2021), 85.
- Indriyani, Lisa et al., "Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram," *Ummat Repository* 8, no.2 (2020), 71.
- Karimah, Kholidatul., "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Memahami Pecahan Senilai pada Siswa Kelas IV MI Al-Qur'an Singosari Malang," (UIN Malang, 2022), 93.
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K., *Planning and Producing Instructional Media* (Cambridge: Harper & Row Publishers, 1985), 42.
- Kultsum, Honest Umni., "Implementasi Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Surakarta" *Journal Prosding Seminar Nasional&Internasional* (2015), 18.
- Kurnia, Desak Putu Yuli., *Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal* (Denpasar: Universitas Udayana, 2016), 7.
- Kurnia, Rita., *Bahasa Anak Usia Dini* (Sleman: Deepublish, 2019), 4.
- Kustandi, Cecep., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020), 15.

- Lusyana, Evvy et al., *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMK Menggunakan Teori Van Hiele* (Indonesia: CV. Azka Pustaka, 2022), 13.
- Maduwu, Byslina., “Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. Wartha Darmawangsa,” *Jurnal Warta Dharmawangsa* no, 5 (2016).
- Magdalena., “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi” *Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no.2 (2021), 313.
- Marlina, et.al., *Buku Ajar Ilmu Komunikasi* (Indonesia: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022), 50.
- Marunung, er.al., *Pengembangan Sumber dan Media PAI* (Indonesia: Pustaka Peradaban, 2023), 23.
- Maryanti, Silya et.al, “Hubungan Antara Keterampilan Komunikasi dengan Aktivitas Belajar Siswa,” *Jurnal Universitas Negeri Padang*, 1, no.2 (2013), 2.
- Matzke, Ann H., *Telling Time Little World Math Concept* (Inggris: Rourke Educational Media, 2019), 3.
- Miftah, Mohamad., “Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no.4 (2022).
- Moyer, M., “Ch Time-Using as Well As Time Telling,” *Let’s Tea* no.8 (1988), 341.
- Murphy, Patricia J., *Telling Time*. (Inggris: DK Publishing, 2007), 20.
- Nashruddin., “Teknik Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Dalam Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Non-Jurusan Bahasa Inggris,” *Jurnal of Pedagogy* 1, no.1 (2019), 18.
- Nasution, Sarah., “Peranan Bahasa Inggris Sebagai Tolak Ukur Pesatnya Perekonomian di Indonesia,” *Jurnal Dharmawangsa* 1, no.2 (2018), 61.
- Nofrion., *Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018), 1-5.
- Nurhafizah., *Kemampuan Berkomunikasi Sebagai Pilar Profesionalisme Guru dalam Membimbing Anak Usia Dini* (Bandung: UPI, 2011).
- Nurfadhilah, et.al. “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Kohod III” *Jurnal Pensa* 3, no.2 (2021), 244.

- Oktaviani, F. & Hidayat, S., "Profil Keterampilan Berkomunikasi Siswa SMA Menggunakan Metode Fenetik dalam Pembelajaran Klasifikasi Anthropoda," *Jurnal pengajaran MIPA* 15, no.1 (2019), 13-24.
- Pakpahan, Andrew Fernando et.al., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 62.
- Partono, et al., "Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative*)," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no.1 (2021), 42.
- Pohan, Albert Efendi, at.al., *Micro Teaching Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021), 101.
- Prihatin, Maida., "Implementation of the Ice Breaking Method to Increase Fourth-Grade Student Understanding of the Material "Telling Time" In Al-A'raf Bilingual Elementary School" *Nusantara Hasana Journal* 3 no.2 (2023), 28.
- Pujiriyanto., *Desain Grafis Komputer* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005), 12.
- Putri, Rifdah Syafniar Anandatito., "Pengembangan Media *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT AL Uswah 02 Banyuwangi" (UIN Malang, 2021), 91.
- Rayanto, Yudi Hari., *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 33.
- Redhana, I. W., "Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*" 13, no.1 (2019), 239 - 253.
- Richeit, G. & Stronher, H., *Handbook of Communication Competence* (Berlin: Walter de Gruyter GMBH & Co, 2008), 25.
- Roinah, "Penggunaan Bahasa Inggris pada Masyarakat Ekonomi ASEAN di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 1, no.12 (2022), 3626.
- Safitri, et.al., "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM) untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa di SDN 1 Alue Dua," *Jurnal Tunas Bangsa* 8, no.1 (2021), 53-61.
- Sam, Anang., *Cara Alami Menguasai Bahasa Inggris Semudah Bahasa Indonesia* (Indonesia: English Technology, 2019), 12.

- Silalahi, Mardin et.al., “Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 1 Narumonda Kabupaten Tobasa” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no.2 (2022), 728-732.
- Simanjuntak, Maria Dewi Ratna., “Membangun Keterampilan 4C Siwa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0” *Prosding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 3 (2019), 921-929.
- Sintia, Made Diana., “Pengembangan Media Big *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama pada Anak” *Journal for Lesson and Learning Studies* 3 no.3 (2020), 454.
- Suciati, S. et al., “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) di Sekolah Dasar,” *Mimbar Sekolah Dasar* 2 no.2 (2015) ,179.
- Sumiharsono, Rudy., *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 11.
- Susanthi, I. G. A. A. D., “Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya,” *Linguistic Community Service Journal* 1, no.2 (2020), 64-70.
- Zulfiqar, Saidna., *A Stepping Stone Toward and Mastering English Grammar* (Jakarta: Qalam Media Pustaka, 2011), 19.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 1783/Un.03.1/TL.00.1/09/2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Survey

22 September 2023

Kepada

Yth. Kepala MI Sunan Kalijogo Malang

di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

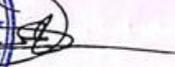
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Emilia Nabilah  
NIM : 18140089  
Tahun Akademik : Ganjil - 2023/2024  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Materi Telling The Time untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijogo Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
Muhammad Walid, MA  
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI TELLING THE TIME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA KELAS V MI SUNAN KALIJOGO MALANG

##### A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/ibu mengamati dan mencoba media yang disediakan
2. Instrumen ini berisi kolom aspek yang dinilai dan kolom penilaian, silahkan isi kolom penilaian yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang tersedia

##### B. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Butir Penilaian	Skor			
1	Desain media sesuai dengan karakteristik siswa.	1	2	3	4
2	Ketepatan ukuran media.	1	2	3	4
3	Ketepatan tata letak/ <i>layout</i> pada setiap komponen media.	1	2	3	4
4	Kombinasi warna sesuai dengan karakteristik siswa.	1	2	3	4
5	Ketepatan penggunaan font (jenis dan ukuran) mudah dipahami dan dibaca.	1	2	3	4
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	1	2	3	4
7	Media dapat menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran.	1	2	3	4
8	Terdapat identitas pengembangan media.	1	2	3	4
9	Terdapat logo instansi dalam media.	1	2	3	4
10	Media ramah dan tidak berbahaya untuk siswa.	1	2	3	4

C. Lembar kritik dan saran

- Group Assignment Paper (Kerfas tugas kelompok) diubah model dan font nya agar lebih menarik.
- Menambah buku panduan
- Mengubah desain buku panduan agar background tidak terlalu gelap dan font dapat terbaca
- Menambah nama pengembang media prade.

Malang, 3 November 2023

Validator Ahli Desain Media



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI TELLING  
THE TIME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA KELAS  
V MI SUNAN KALIJOGO MALANG**

Nama : Maslihatul Bisriyah, M.Tesol

NIP : 198909282019032016

Instansi : UIN Malik Ibrahim Malang

**A. Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/ibu mengamati dan mencoba media yang disediakan.
2. Instrumen ini berisi kolom aspek yang dinilai dan kolom penilaian, silahkan isi kolom penilaian yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda centang (√) pada salah satu skor yang tersedia.

**B. Pertanyaan-pertanyaan angket**

No	Butir Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Rumusan indikator pembelajaran jelas				4
2	Materi yang disajikan sesuai dengan topik bahasan				4
3	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran				4
4	Cakupan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				4
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				4
6	Kemudahan memahami materi				4
7	Kemudahan dalam mengakses materi				4
8	Materi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa				4
9	Media puzzle Telling The Time yang disajikan				4

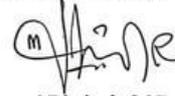
	meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V				
10	Latihan pretest-posttest dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa materi Telling The Time	1	2	3	4

C. Lembar kritik dan saran

- mengubah group assignment paper (kertas tugas kelompok) agar tidak diberi keterangan waktu dalam bahasa inggris, sehingga siswa dapat menentukan sendiri bagaimana mengungkapkan waktu yang benar
- mengubah penjelasan materi tentang keterangan waktu.

Malang, 2 November 2023

Validasi Ahli Materi



Maslihatul Bisriyah, M.Tesol

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PRAKTISI PEMBELAJARAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI TELLING**  
**THE TIME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA KELAS**  
**V MI SUNAN KALIJOGO MALANG**

Nama : Puji Astutik, S.Pd

Instansi : MI Sunan Kalijogo Malang

**A. Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/ibu mengamati dan mencoba media yang disediakan
2. Instrumen ini berisi kolom aspek yang dinilai dan kolom penilaian, silahkan isi kolom penilaian yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda centang (√) pada salah satu skor yang tersedia

**B. Pernyataan-pernyataan angket**

1	Media puzzle Telling The Time sesuai digunakan pada materi	1	2	3	4
2	Media puzzle Telling The Time yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa	1	2	3	4
3	Media puzzle Telling The Time mudah digunakan guru dan siswa	1	2	3	4
4	Buku panduan pada media puzzle Telling The Time mudah dipahami	1	2	3	4
5	Media puzzle Telling The Time menarik perhatian siswa untuk belajar	1	2	3	4
6	Media puzzle Telling The Time sesuai dengan karakteristik siswa kelas V	1	2	3	4
7	Media puzzle Telling The Time membantu guru dalam mengajarkan siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa	1	2	3	4

8	Latihan pretest-posttest pada media puzzle Telling The Time meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V	1	2	3	4
9	Media puzzle Telling The Time dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa	1	2	3	4
10	Media puzzle Telling The Time dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok	1	2	3	4

C. Lembar Kritik dan Saran

*-monev ini pembelajaran agar waktu lebih efektif.*

Malang, 6 November 2023

Validator Ahli Praktisi Pembelajaran

  
Puji Astutik, S.Pd

Lampiran 5 Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Question pretest & posttest

Name : *Siti amelia chusna*

No : *27*

1. 07.30

What time is it?

- a. It is seven o'clock
- b. It is a quarter to seven
- c. It is half past seven
- d. It is a quarter past seven

2. A half past one =

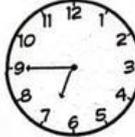
- a. 01.30
- b. 01.00
- c. 01.15
- d. 01.45

3. What time the picture of below ?



- a. half past four
- b. A quarter to four
- c. A quarter past four
- d. half to four

4. Sarah has dinner at...



- a. Half past seven
- b. A quarter past seven
- c. A quarter to seven
- d. Seven o'clock

5. A quarter past eight =

- a. 08.30
- b. 08.15
- c. 08.45
- d. 08.00

Coba ungkapkan jam dibawah ini menggunakan bahasa inggris dengan tepat !

No	Question	Answer
1.	05.45	<i>quarter to five</i> (ix)
2.	06.15	<i>quarter past six</i>
3.	11.30	<i>half past eleven</i>
4.	09.15	<i>quarter past nine</i>
5.	08.15	<i>quarter past eight</i>

## Lampiran 6 Angket Kemenarikan Produk

### ANGKET KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI TELLING THE TIME UNTUK SISWA KELAS V MI SUNAN KALIJOGO MALANG

Nama : putri maylani

No. Absen : 24.

#### A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon siswa mengamati dan mencoba media yang disediakan
2. Instrumen ini berisi kolom aspek yang dinilai dan kolom penilaian, silahkan isi kolom penilaian yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang tersedia

#### B. Pernyataan- pernyataan angket

1	Media puzzle Telling The Time mudah dipahami dan dimainkan	1	2	3	4 ✓
2	Tampilan tulisan dan warna pada media puzzle Telling The Time menarik dan jelas	1	2	3	4 ✓
3	Bahasa yang digunakan pada media puzzle Telling The Time mudah dipahami	1	2	3	4 ✓
4	Media puzzle Telling The Time dapat meningkatkan belajar siswa	1	2	3	4 ✓
5	Suasana pembelajaran ketika diterapkan media puzzle Telling The Time menyenangkan	1	2	3	4 ✓

## Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Sunan Kalijogo Malang  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Kelas / Semester : 5 / 1  
Pembelajaran/Lesson : Telling The Time  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### A. Kompetensi Inti

- KI.1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.  
KI.2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.  
KI.3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara berdasarkan mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.  
KI.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 bermain dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

K.D 3.3 : Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, sesuai dengan konteks penggunaannya.

##### Indikator Pembelajaran

- 3.3.1 Mengidentifikasi penggunaan kata o'clock, to, past, a half, dan a quarter dalam mengungkapkan waktu  
3.3.2 Memahami cara mengungkapkan informasi terkait waktu

#### C. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu menentukan penggunaan o'clock, to, past, a half dan a quarter melalui media puzzle dengan tepat.
- Peserta didik mampu mengungkapkan waktu dengan tepat.

#### D. Materi

Telling The Time

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik  
Model : PBL (Problem Based Learning)  
Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab, unjuk kerja, ceramah  
Teknik : Jigsaw

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Silabus Kelas V semester 1
- LKS kelas V
- Puzzle Telling The Time

- Kertas problem solving
- Soal Pretest Postest

## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
- Guru menanyakan materi sebelumnya untuk memperkuat ingatan.
- Guru mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk menuntun siswa ke materi yang akan dipelajari, seperti:
  - What time do you breakfast?
  - What time do you go to school?
- Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.

### 2. Kegiatan Inti

- Siswa diminta memperhatikan penjelasan guru mengenai cara mengungkapkan waktu menggunakan media pembelajaran Puzzle Telling The Time.
- Siswa mendengar dan mengulangi ucapan guru tentang cara membaca waktu
  - *O'clock*: tepat  
Contoh: 02.00 = two o'clock
  - *A quarter past*: lebih 15 menit  
Contoh: 02.15 = a quarter past two
  - *Half*: lebih 30 menit  
Contoh: 02.30 = half past two
  - *A quarter to*: lebih 45 menit  
Contoh: 02.45 = a quarter to three  
saat menggunakan *to*, *we used the next hour* (kita menyebut jam selanjutnya).  
Contoh:  
02.45  
Wrong : A-quarter-to-two  
Correct : A quarter to three  
(Bestiana, 2017).
- Guru memperhatikan pengucapan bahasa Inggris siswa dan membetulkan jika ada pengucapan yang salah.
- Guru memberikan soal pre test kepada siswa kelas V.
- Setelah siswa mengerjakan soal pretest, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- Setiap kelompok di beri kertas puzzle acak bertemakan "time" untuk disusun kemudian dipresentasikan di depan kelas.
- Siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan menyusun puzzle Telling The Time serta menjelaskan aktifitas yang dilakukan di sertai pengungkapan waktu.
- Guru memberikan komentar dengan mengucapkan well done, good job, atau very good pada siswa agar mereka termotivasi.
- Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media berbasis permainan.

### 3. Kegiatan Penutup

- Sebagai penutup guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan selama pembelajaran.

## Lampiran 8 Kegiatan Implementasi Produk Pengembangan

### 1. Kegiatan Diskusi



### 2. Kegiatan Presentasi



### 3. Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*



## RIWAYAT HIDUP



Nama : Emilia Nabilah

NIM : 18140089

Tempat Tanggal Lahir : Malang, 13 Juni 2000

Tahun Masuk : 2018

Alamat Rumah : Jl. Pengging R.T.02/ R.W.02 Desa Jenggolo Kec.  
Kepanjen Kab. Malang Jawa Timur

No. *Handphone* : 081228629653

Email : [emilianabilah10@gmail.com](mailto:emilianabilah10@gmail.com)

Riwayat Pendidikan : SDN Jenggolo 01  
SMPN 01 Kepanjen  
MA Nurul Ulum Malang