

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KREATIF UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Raimon Efendi<sup>1</sup>, Gunawan Ali<sup>2</sup>, Husnil Hayati<sup>3</sup>

PGSD, Universitas Dharmas Indonesia

<sup>1</sup>raimon.efendi2@gmail.com, <sup>2</sup>[goenawanalie@gmail.com](mailto:goenawanalie@gmail.com),

<sup>3</sup>husnilhusnilhayati@gmail.com,

**ABSTRACT**

*This research aims to develop creative puzzle media to improve students' reading ability in Indonesian lessons in grade II elementary school. The researcher developed this study using the stages of the research and development (R&D) method in the ADDIE model which has 5 stages, namely: 1. Analysis stage, 2. Design stage, 3. Development stage, 4. Implementation stage, 5. Evaluation stage. The researcher obtained the final score of the three validators with a very valid category. Based on the development and trial stage of the product that has been carried out by researchers at SDN 01 koto baru on creative puzzle media in Indonesian lessons in grade II elementary school, it shows that creative puzzle media is in the category of very valid and very practical.*

*Keywords: Creative Puzzle Media, Indonesian Lessons, Getting To Know Various Feelings*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. Peneliti mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan tahapan metode reseach and development (R&D) pada model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: 1. Tahap analisis, 2. Tahap perancangan, 3. Tahap pengembangan, 4. Tahap implementasi, 5. Tahap evaluasi. Peneliti memperoleh nilai akhir dari ketiga validator dengan kategori sangat valid. Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 01 koto baru terhadap media puzzle kreatif pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD menunjukkan bahwa media puzzle kreatif berada dalam kategori sangat valid dan sangat praktis

Kata kunci : Media Puzzle Kreatif, Pelajaran Bahasa Indonesia, Mengenal Berbagai Perasaan

**A. Pendahuluan**

Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi diri untuk terciptanya kehidupan yang berkualitas and kreatifitas. Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai

macam situasi yang bertujuan memperdaya diri.

Berbagai teori dan konsep pendidikan memberikan arti yang berbeda tentang konsep tersebut. Karenanya, pendidikan berkaitan dengan bagaimana manusia dipandang. Pendidikan merupakan

seuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam segala aspek kepribadian dan kehidupan karena pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik adalah memberikan variasi dalam pengajaran. Variasi dalam pengajaran dapat dilakukan dengan menyediakan berbagai media pembelajaran. ada banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran disekolah dasar, termasuk media puzzle. Media puzzle merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu menunjang suatu proses belajar dengan memanfaatkan media puzzle. Dengan adanya media puzzle bertujuan untuk menumbuhkan karakter peserta didik yaitu dengan memecahkan permasalahan seperti menyusun huruf menjadi sebuah gambar untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Permasalahan yang dialami oleh sebagian peserta didik dikelas II SDN 01 koto baru yaitu: bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diidentifikasi penyebab rendahnya kemampuan membaca peserta didik yaitu masih ada peserta didik yang belum bisa merangkai huruf menjadi sebuah kata, penggunaan media yang dapat mengandalkan yang tersedia disekolah yaitu buku paket dan papan tulis, sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan.

Tujuan dari penelitian dengan menggunakan media puzzle kreatif ini yaitu : untuk mengembangkan media puzzle kreatif sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik yang valid, praktis dan efektif.

## **B. Metode Penelitian**

### **A. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan R&D (*research and development*). Jenis penelitian ini merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk beserta pengukuran keaktifan serta kelayakan suatu produk yang diteliti dan dikembangkan.

### **B. Model pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang.

### **C. Prosedur pengembangan**

Sesuai model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan langkah pokok yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media puzzle kreatif pada pelajaran bahasa Indonesia, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Proses pengembangan dimulai dari uji validitas, praktikalitas dan uji efektivitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut: 1. Tahap analisis (analisis kebutuhan,

analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik). 2. Tahap perancangan, rancangan instrumen penelitian (lembar validasi, lembar praktikalitas). 3. Tahap pengembangan, tujuan tahap pengembangan adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, media puzzle kreatif pada pelajaran bahasa Indonesia bagaimana mendapatkan semua kategori yang valid dan praktis.

Tabel 1.1 validasi media puzzle kreatif

Dari hasil perhitungan Aiken's V dapat disimpulkan bahwa data tersebut valid karena skor lebih dari 0,667 yang artinya semua item instrument validasi media puzzle kreatif valid dan layak digunakan, 4. Implementasi, penyajian data praktikalitas pada pengembangan media puzzle kreatif pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD berguna untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media puzzle kreatif yang dibuat oleh peneliti.

Item	Validator			s 1	s 2	s 3	Σ s	n( c- 1)	V	Ket
	I	II	III							
Item 1	3	3	3	2	2	2	6	9	0,66 666 7	sedang
Item 2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	tinggi
Item 3	3	4	4	2	3	3	8	9	0,88 888 9	tinggi
Item 4	3	4	4	2	3	3	8	9	0,88 888 9	tinggi
Item 5	3	3	3	2	2	2	6	9	0,66 666 7	sedang
Item 6	3	4	3	2	3	2	7	9	0,77 777 8	sedang
Item 7	3	3	4	2	2	3	7	9	0,77 777 8	sedang
Item 8	4	3	3	3	2	2	7	9	0,77 777 8	sedang
Item 9	3	3	3	2	2	2	6	9	0,66 666 7	sedang
Item 10	4	4	4	3	3	3	9	9	1	tinggi
Item 11	3	4	4	2	3	3	8	9	0,88 888 9	tinggi

Tabel 1.2 data hasil kepraktisan respon pendidik

N o	Prakti si	Nil ai	Kateg ori
1.	Pendi dik	93 %	Sangat Praktis
2.	Pesert a Didik	90 %	Sangat Praktis
	<b>Rata- Rata</b>	91 %	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dilihat hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi dikategorikan sangat praktis.

5. evaluasi, a. analisis data validasi media pembelajaran, b. analisis data dari responden media pembelajaran, c. produk akhir.

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media puzzle kreatif pada pelajaran bahasa Indonesia sesuai kegunaan dan kebutuhan peserta didik kelas II SDN 01 koto baru. Walaupun demikian puzzle kreatif pembelajaran bahasa Indonesia ini tetap dilakukan revisi, dikarenakan hasil akhir dari ketiga validator dua memberikan keputusan sangat valid tanpa revisi dan satu validator valid dengan sedikit revisi.

Setelah melakukan perbaikan maka media puzzle kreatif pada pelajaran

bahasa Indonesia dikategorikan sangat valid artinya puzzle kreatif sudah benar, tepat dan sesuai dengan kegrafikan, modul ajar dan bahasa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 01 koto baru terhadap media puzzle kreatif pada pelajaran bahasa Indonesia dikelas II sekolah dasar maka dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut: pengembangan media puzzle kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD dengan menggunakan model ADDIE di uji cobakan di SDN 01 koto baru. 1. Validasi pengembangan media puzzle kreatif memiliki 3 aspek yaitu kegrafikan, modul ajar dan bahasa. 2. Praktikalitas media puzzle kreatif yang dinilai dari angket respon pendidik dan respon peserta didik terhadap pengembangan media puzzle kreatif di SDN 01 koto baru yaitu memperoleh persesntase pendidik yaitu 93% dan dari peserta didik sebanyak 90% dengan sama-sama dala kategori sangat praktis, maka rata-ratanya adalah sebanyak 91%. 3. Hasil analisis validasi, dan

praktikalitas menunjukkan bahwa media puzzle kreatif pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar berada dalam kategori sangat valid dan sangat praktis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 74. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.768>
- Anggarwati, Juni, Ni Nyoman, Suma, I Ketut, Suastra, I. W. (2023). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk UNTUK Mendukungketerampilan Membaca Siswa Sd Di Kelas Rendah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 50–60.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Pendidikan Islam Anak Usia Dini, J., Febianti, D., Deva Azilla, M., & Noviyanti, S. (2022). *As-S A B I Q U N Penggunaan Media Puzzle Dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas Iii Sd Negeri*

126 //i Tanjung Agung. 4(2),  
395–405.  
[https://ejournal.stitpn.ac.id/index.  
php/assabiqun](https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun)

Wahyu, E., Sekolah, H., Agama, T., &  
Daruttaqwa, I. (2018).  
Penggunaan Media Puzzle  
Konstruksi Terhadap Hasil  
Belajar Kognitif Siswa Sdn  
Kemangsen li Krian. In  
*Indonesian Journal of Islamic  
Education Studies* (Vol. 1, Issue  
1).