

## **PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I PADA PEMBELAJARAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Jefry Julianto<sup>1</sup>, Asrial<sup>2</sup>, Alirmansyah<sup>3</sup>

Universitas Jambi<sup>123</sup>

[1juliantojefry130@gmail.com](mailto:juliantojefry130@gmail.com), [2asrial@unja.ac.id](mailto:asrial@unja.ac.id), [3alirmansyah@unja.ac.id](mailto:alirmansyah@unja.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research is based on the limited use of learning media which causes students' learning outcomes to be classified as low. This research was conducted with the aim of developing a design, measuring feasibility, and assessing the effectiveness of the letter puzzle board media to improve the learning outcomes of grade I students at SD Negeri 56/I Desa Aro. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development stages. Techniques in data collection through interviews, observations, documentation, written tests and questionnaires. While the data analysis techniques are in the form of normality tests, T tests, and N-gain tests. The research findings show that the letter puzzle board learning media received the "very feasible" category based on expert validation results with a score of 93% (media experts) and 91% (material experts). The T test results obtained indicate a significant difference between the pretest and posttest results. The questionnaire responses of teachers (98%) and students (95%) obtained the "very feasible" category. The results of the N-Gain test obtained the "moderate" category (0.89) on a small scale and "high" (0.85) on a large scale. These results show that the letter puzzle board media is effective and very suitable for use to improve the learning outcomes of class I students at SD Negeri 56/I Desa Aro.*

**Keywords:** *Learning Media, Letter Puzzle Board, Learning Outcomes*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini didasari oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar peserta didik tergolong rendah. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan desain, mengukur kelayakan, dan menilai efektivitas media papan *puzzle* huruf guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di SD Negeri 56/I Desa Aro. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan tahapan pengembangan ADDIE. Teknik dalam pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, tes tertulis dan angket. Sedangkan teknik analisis data berupa uji normalitas, uji T, dan uji N-gain. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan *puzzle* huruf mendapat kategori "sangat layak" berdasarkan hasil validasi ahli dengan skor 93% (ahli media) dan 91% (ahli materi). Hasil uji T yang diperoleh mengindikasikan ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan

posstest. Angket tanggapan guru (98%) dan peserta didik (95%) yang memperoleh kategori "sangat layak". Hasil pengujian N-Gain diperoleh kategori "sedang" (0,89) pada skala kecil dan "tinggi" (0,85) pada skala besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media papan *puzzle* huruf efektif dan sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri 56/I Desa Aro.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Papan Puzzle Huruf, Hasil Belajar

## **A. Pendahuluan**

Guru profesional dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik berdasarkan kebutuhan peserta didik dan gaya belajarnya. Guru yang mampu merancang pembelajaran kreatif dan inovatif dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi mengasyikan bagi peserta didik.

Faktor yang mempengaruhi daya tarik dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat Ani Daniyati., (2023) media, biasa menggunakan media yang sudah beredar selama ini, namun alangkah baiknya jika guru atau pendidik mengembangkan media yang lebih baik dan menarik guna mengatasi hambatan yang terjadi. Menurut Kaniawati., (2023) dalam pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sangat diperlukan,

karena memiliki peran besar yang mempengaruhi hasil pembelajaran.

Menurut Munisah, E. (2020) banyak praktisi pendidikan memahami penggunaan media atau alat bantu yang secara signifikan berkontribusi pada berfungsinya pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama untuk membantu meningkatkan prestasi peserta didik. Hal ini serupa dengan pendapat Kaniawati., (2023) media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan, pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik untuk menambah informasi baru guna terciptanya proses pembelajaran.

Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan

pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap, pemahaman siswa, seperti penggunaan media puzzle (Rahmi, 2024), puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Pada penggunaan media puzzle siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa.

Memasang puzzle merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia 7-11 tahun. Artinya bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkirakan rasa kepercayaan, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah. Permainan puzzle sangat cocok untuk ditepatkan pada siswa di Sekolah Dasar yang karena pada hakikatnya mereka membutuhkan benda konkret untuk dapat mengerti dan mengetahui arti penting dari pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran (Salmawati dkk, 2017).

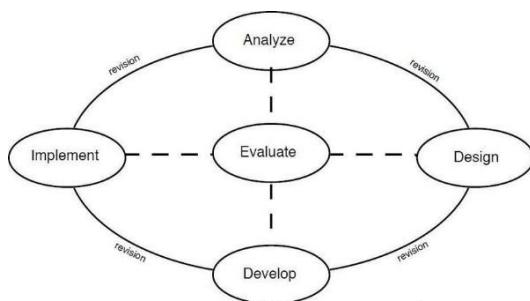
Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dalam artikel ini adalah mengembangkan sebuah produk media edukatif puzzle. Puzzle yang dibuat ini adalah puzzle huruf,

yang peneliti kembangkan berdasarkan pada buku tema siswa kelas 1 SD. Puzzle yang peneliti buat ini dengan memanfaatkan bahan-bahan dari barang-barang bekas seperti karton, kardus dan bahan-bahan lain. Bahan-bahan dari barang-barang bekas tersebut didesain semenarik mungkin dengan harapan dapat menarik minat belajar siswa dan puzzle yang dikembangkan ini. Sehingga peneliti mengangkat judul yaitu “Pengembangan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I pada Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Tahapan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*),

penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ini dipilih karena menawarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Dalam praktiknya, proses ini berlangsung secara berurutan namun tetap interaktif, di mana evaluasi dari setiap tahap dapat mempengaruhi dan membawa kembali pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Dengan kata lain, hasil akhir dari satu tahap menjadi produk awal yang menjadi dasar bagi tahap selanjutnya. Adapun tahap pengembangannya terdiri dari lima tahapan seperti terlihat pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021)**

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas I SD Negeri 56/I Desa Aro sebanyak 11 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik tes dan nontes. Teknik tes dilakukan dengan menerapkan *pretest* dan

*posttest*, sedangkan pada teknik nontes mencakup observasi, wawancara, dokumentasi dan angket atau kuisioner. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif melalui teknik tes dan non tes. Data kualitatif dihasilkan dari observasi, wawancara, angket kebutuhan, dan angket tanggapan yang dilakukan guru dan peserta didik kelas I SD Negeri 56/I Desa Aro. Sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini berupa data dokumen hasil belajar muatan pelajaran Pancasila dan hasil *pretest* dan *posttest* pada saat melakukan uji coba produk skala kecil dan skala besar pada peserta didik kelas I SD Negeri 56/I Desa Aro. Data yang diperoleh selanjutkan dianalisis menggunakan uji statistik, yaitu uji normalitas, uji-t dan uji N-Gain. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi dengan normal.

Pengujian ini dilakukan menggunakan uji Liliefors, yang dimana data akan dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Lhitung lebih kecil dari nilai kritis tabel Liliefors pada taraf signifikan tertentu. Jika data dinyatakan berdistribusi

normal maka tahap selanjutkan dilakukan uji-t Paired Sample T-Test atau uji-t berpasangan untuk mengetahui signifikan perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Perlakuan dinyatakan efektif apabila nilai *thitung* > *ttabel*, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang berarti terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Sebaliknya, jika *thitung* < *ttabel*, maka  $H_0$  diterima, yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga perlakuan yang diberikan dianggap tidak memberikan dampak yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikutnya, untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain dihitung dari selisih skor *pretest* dan *posttest* yang kemudian dinormalisasikan terhadap skor maksimal yang dapat dicapai. Penggunaan ketiga jenis uji statistik ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik terkait pembelajaran Pancasila. Teknik yang dilakukan untuk menguji kelayakan

produk media dianalisis melalui penilaian validasi ahli media dan materi terhadap media peta interaktif berbasis platform digital. Angket yang digunakan peneliti pada uji kelayakan produk berupa skala likert. Instrumen penilaian mengenai kelayakan produk dianalisis menggunakan rumus tabel 1

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Validasi Ahli**

Interval skor	Kategori
4,21-5,00	Sangat Praktis
4,21-5,00	Praktis
2,61-3,40	Cukup Praktis
1,80-2,60	Kurang Praktis
0-1,79	Sangat Kurang Praktis

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

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung ketercapaian pemahaman siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan guru. Media papan puzzle huruf pada materi pembelajaran Pancasila kelas I adalah output penelitian yang dilakukan. Pendekatan penelitian pengembangan atau yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D), digunakan dalam penelitian ini dengan model pengembangan atau yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Model ini dipilih

karena menawarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Dalam praktiknya, proses ini berlangsung secara berurutan namun tetap interaktif, di mana evaluasi dari setiap tahap dapat mempengaruhi dan membawa kembali pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Pada tahapan ini peneliti merancang media pembelajaran papan puzzle huruf dalam materi pembelajaran pancasila dengan bertujuan untuk meningkatkan daya tarik, relevansi dan efektivitas pembelajaran. Model pembelajaran ADDIE yang dipilih untuk penelitian ini terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

#### 1. Analysis (Analisis)

Tahap Analisis adalah langkah pertama dalam model ADDIE, yang sangat penting karena tahap ini akan menjadi dasar untuk langkah-langkah selanjutnya dalam proses pengembangan instruksional. Pada tahap ini, fokus utama adalah mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan yang ada serta memahami karakteristik peserta didik kelas I SD

Negeri 56/I Desa Aro. Potensi dan permasalahan penelitian diperoleh dari kegiatan prapenelitian yang meliputi observasi, wawancara, serta analisis dokumen berupa nilai hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri 56/I Desa Aro. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik kelas I untuk mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan peserta didik, serta peneliti dapat mengetahui fokus dari media pembelajaran yang harus dikembangkan. Temuan analisis yang menjadi dasar dalam merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket kepada guru dan peserta didik, ditemukan bahwa masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca, kurang penggunaan media dalam pembelajaran, pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran. Pengaitan antara materi yang satu dengan materi yang lainnya akan menjadi sulit dihadapi oleh siswa jika

tidak dilakukan pembelajaran yang seidealnya. Permasalahan ini dapat dilihat dari hasil ulangan tengah semester dimana 25% peserta didik memperoleh hasil nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, peserta didik juga menunjukkan kurangnya aktivitas dan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu faktor penyebabnya adalah materi ajar yang disampaikan oleh guru kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka tidak termotivasi untuk aktif belajar. Metode yang digunakan, di mana guru hanya menuliskan informasi, menjelaskan, dan meminta peserta didik untuk membaca, cenderung menjadikan peserta didik cepat merasa jemu. Maka dari itu, diperlukan perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu membangkitkan minat serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

## 2. Design (Desain)

Desain dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap yang berisi proses sistematik

yang dimulai dari merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap Desain dalam model ADDIE memiliki peran penting dalam merencanakan dan merancang setiap elemen dari pengalaman pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang konsep awal media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan memperhatikan aspek tujuan pembelajaran, materi, alur penyajian dan tampilan yang sesuai untuk peserta didik kelas I. Desain dari media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik melalui angket kebutuhan yaitu dengan menggunakan tampilan yang menarik dengan berbagai gambar. Desain media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan gambar-gambar dan warna serta huruf yang mudah dipahami dan dapat memotivasi peserta didik untuk mendukung aksebilitas peserta didik pada usia sekolah dasar. Gambar-gambar dan huruf diintegrasikan secara menyeluruh dalam media pembelajaran. Berikut ini desain prototype media pembelajaran papan puzzle huruf yang telah peneliti susun.

## 3. Development (Pengembangan)

Pada tahap Development dalam model ADDIE, fokus utama adalah pengembangan dan pembuatan materi pembelajaran yang telah dirancang pada tahap Design. Ini adalah tahap dimana rencana pembelajaran yang telah disusun mulai diterjemahkan menjadi produk nyata yang dapat digunakan oleh peserta didik. Dalam tahap ini dilakukan uji validasi produk oleh ahli baik dari segi materi maupun media. Saran dan masukan yang berikan oleh validator menjadi dasar revisi produk sebelum melanjutkan pada tahap implementasi. Tahap pengembangan media melibatkan penggunaan bahan yang kuat, kokoh, tidak mudah rusak dan aman untuk peserta didik. Kesesuaian gambar, teks dan warna menjadi hal pendukung dalam pembuatan media. Berikut adalah draft hasil pembuatan media pembelajaran papan puzzle huruf.

Proses validasi ini terdiri dari dua tahap, yaitu validasi materi oleh ahli materi dan validasi media oleh ahli media. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran papan puzzle huruf yang telah dibuat, serta melakukan perbaikan pada produk awal sebelum diuji coba dalam proses

pembelajaran. Berikut disajikan tabel yang merangkum hasil penilaian dari para validator ahli.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli**

Aspek Penilaian	Skor perolehan	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	33	91%	Sangat Layak
Ahli Media	41	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 masukan atau saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media kepada peneliti untuk meningkatkan mutu media pembelajaran agar lebih baik dan efektif saat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan perbaikan ini, akan diperoleh produk media yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah tampilan hasil perbaikan dari produk media pembelajaran papan puzzle huruf sesuai dengan rekomendasi yang diberikan oleh validator ahli. Tabel 3 merupakan hasil revisi media pembelajaran.

**Tabel 3. Revisi Media Pembelajaran**



#### 4. Implementation (Implementasi)

Tahap Implementasi dalam model ADDIE adalah saat di mana pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan secara nyata dilaksanakan. Pada tahap ini, materi dan metode pembelajaran diterapkan kepada peserta didik. Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran melalui validasi dan revisi. Implementasi dilakukan di kelas I menggunakan media pembelajaran papan puzzle huruf dalam pembelajaran Pancasila. Implementasi dilaksanakan secara bertahap, yaitu dengan melakukan uji coba dalam dua skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil adalah fase pertama dalam proses penerapan media pembelajaran. Pada tahap ini, sejumlah siswa kelas I diikutsertakan, yang diambil melalui metode purposive sampling, terdiri dari 2 peserta didik dengan peringkat

terbaik, 2 peserta didik dengan peringkat sedang, dan 2 peserta didik dengan peringkat terendah. Di bawah ini terdapat tabel 4 yang menunjukkan hasil pretest dan posttest siswa dari uji coba produk skala kecil.

**Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Kecil**

Jenis Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Pretest	40	70	61
Posttest	95	100	96

Angket tanggapan juga diberikan setelah percobaan dalam skala kecil. Angket ini bertujuan untuk mengukur reaksi awal setelah penggunaan media pembelajaran papan puzzle huruf dalam pembelajaran Pancasila. Berikut ini adalah tabel 5 rekapitulasi hasil nilai angket respon dari para guru peserta didik pada percobaan produk skala kecil.

**Tabel 5. Hasil Angket Tanggapan Guru dan Peserta Didik pada Uji Skala Kecil**

Responden	Percentase Tanggapan	Kategori
Guru	95%	Sangat Layak
Peserta Didik	98%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6 uji coba skala besar dilaksanakan setelah media

pembelajaran dinyatakan layak pada uji coba skala kecil. Uji coba ini melibatkan seluruh peserta didik kelas I SD Negeri 56/I Desa Aro yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media dalam kondisi pembelajaran yang lebih representative. Pada pelaksanaan uji coba skala besar ini, peserta didik mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media, yang diawali dengan pretest, penggunaan media saat pembelajaran, dan diakhiri dengan pelaksanaan posttest. Berikut adalah tabel hasil pretest dan posttest peserta didik pada uji coba skala besar.

**Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Besar**

Jenis Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Pretest	45	75	59
Posttest	80	100	93

### 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE adalah langkah kelima yang sangat krusial, yang bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran atau pelatihan yang telah dilaksanakan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan relevansi dari

seluruh proses pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, evaluasi juga memberikan umpan balik berharga yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan di masa mendatang. Pada tahap ini anget tanggapan guru dan peserta didik diberikan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media, serta menguji keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pengalaman langsung mereka dalam menggunakan media tersebut. Evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pembelajaran untuk melakukan perbaikan, serta secara sumatif setelah pembelajaran untuk menilai hasil akhirnya. Proses evaluasi memberikan umpan balik yang sangat berharga guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu perancang serta pengajar dalam merancang program-program yang lebih baik di masa yang akan datang. Berikut adalah tabel 7 hasil angket tanggapan guru dan peserta didik pada uji skala besar.

**Tabel 7. Hasil Angket Tanggapan Guru dan Peserta Didik pada Uji Skala Besar**

Responden	Persentase Tanggapan	Kategori
Guru	95%	Sangat Layak

Peserta Didik	98%	Sangat Layak
---------------	-----	--------------

Evaluasi juga dilakukan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran papan puzzle huruf yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil pretest dan posttest. Analisis data awal yang dilakukan yaitu menguji uji normalitas yang digunakan untuk menentukan data berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan pada analisis akhir dilakukan uji T berpasangan dan uji N-Gain. Uji T berpasangan bertujuan untuk mengatahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sedangkan pada uji N-Gain digunakan untuk bahan evaluasi dari efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah tabel 8 uji normalitas pada uji skala kecil dan uji skala besar.

**Tabel 8. Hasil Uji Normalitas**

Uji Cob a	Data	$L^{\text{tabel}}_1$	$L^{\text{hitung}}$	Keterangan
Skala Kecil	Pretest	0,31 9	0,20 5	Berdistribusi Normal
	Posttest	0,31 9	0,25 0	Berdistribusi Normal

Skala Besar	Pretest	0,19 0	0,13 9	Berdistribusi Normal
	Posttest	0,19 0	0,17 4	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa data memiliki sebaran yang normal, sehingga dapat melanjutkan analisis menggunakan uji T berpasangan untuk menguji perbedaan antara pretest dan posttest. Berikut adalah hasil uji T berpasangan pada uji skala kecil dan uji skala besar.

**Tabel 9. Hasil Uji T Berpasangan**

Uji Coba	$T^{\text{tabel}}$	$T^{\text{hitung}}$	Keterangan
Skala Kecil	2,571	7,519	Terdapat perbedaan signifikan
Skala Besar	2,07961	32,566	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan tabel 9 hasil uji T berpasangan, diketahui nilai thitung > ttabel pada kedua skala uji coba tersebut, maka  $H_0$  ditolak. Adanya hasil tersebut dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar

peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengujian selanjutnya yaitu uji N-Gain yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil pretest dan posttest. Uji ini menghitung selisih skor pretest dan posttest yang kemudian dinormalisasi terhadap skor maksimal ideal. Berikut adalah hasil uji N-Gain.

**Tabel 10. Hasil Uji N-Gain**

Uji Co ba	N- Gai n	Per sent ase	Krite ria	Keteran gan
Skala Kecil	0,89	89%	Tinggi	Cukup efektif
Skala Besar	0,85	85%	Tinggi	Cukup efektif

Berdasarkan tabel 10 hasil uji N-Gain terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Pada uji skala kecil terjadi peningkatan sebesar 89% yang masuk pada kategori tinggi. Sedangkan pada skala besar terjadi peningkatan sebesar 85% yang termasuk kategori tinggi. Hasil menunjukkan bahwa media

pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri 56/I Desa Aro.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian dan pengembangan ini secara konklusif menunjukkan keberhasilan dalam menciptakan, menguji, dan memvalidasi media pembelajaran papan puzzle huruf sebagai solusi efektif untuk masalah membaca permulaan di kelas I. Melalui penerapan model ADDIE yang sistematis, penelitian ini berhasil mentransformasi sebuah masalah rendahnya kemampuan mengenal huruf dan motivasi belajar siswa menjadi sebuah produk inovatif yang terbukti valid, praktis, dan sangat efektif. Temuan utama mengungkapkan bahwa intervensi menggunakan media berbasis permainan ini tidak hanya diterima dengan sangat baik oleh guru dan siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif mereka. Peningkatan dramatis dari skor pretest ke posttest, yang dikonfirmasi oleh analisis statistik, memberikan bukti kuat bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan merupakan kunci untuk mengatasi tantangan

fundamental dalam literasi awal (Kaniawati., 2023).

Fondasi keberhasilan produk ini diletakkan pada tahap analisis dan desain yang cermat, yang dilanjutkan dengan proses pengembangan iteratif. Identifikasi awal masalah, di mana 25% siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akibat metode pengajaran yang monoton, secara langsung menginformasikan desain media yang berfokus pada interaktivitas dan daya tarik visual. Proses validasi yang melibatkan ahli materi dan media memberikan skor kelayakan yang sangat tinggi (91% dan 93%), yang menegaskan bahwa desain tersebut solid secara pedagogis. Lebih penting lagi, proses pengembangan menunjukkan responsivitas terhadap umpan balik ahli, seperti yang terlihat pada keputusan untuk mengganti bahan puzzle dari kertas yang lebih aman dan tahan lama. Langkah ini menggarisbawahi pentingnya siklus pengembangan yang tidak hanya fokus pada konsep, tetapi juga pada kualitas, keamanan, dan keberlanjutan produk akhir di lingkungan kelas (Fadilah ., 2023). Dampak paling langsung dari media papan puzzle huruf ini adalah

kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa secara luar biasa. Tingkat penerimaan yang hampir sempurna, dengan persentase tanggapan positif sebesar 95% dari guru dan 98% dari siswa, menunjukkan bahwa media ini berhasil mengubah suasana belajar. Pendekatan yang diusung mengubah tugas kognitif yang berpotensi membuat frustrasi, yaitu menghafal huruf, menjadi sebuah permainan yang menantang dan menyenangkan. Dengan memanipulasi potongan puzzle secara fisik, siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar (*hands-on learning*), yang secara intrinsik lebih memotivasi bagi anak usia dini. Tingginya tingkat keterlibatan ini menjadi mesin penggerak psikologis yang memfasilitasi pencapaian hasil belajar kognitif yang mengesankan, membuktikan bahwa bermain adalah cara belajar yang serius dan efektif (Futihat., 2020).

Peningkatan kemampuan kognitif siswa yang dihasilkan dari intervensi ini sangat signifikan dan terukur secara statistik. Pada uji coba skala besar, skor rata-rata siswa melonjak dari 59 pada pretest menjadi 93 pada posttest. Data yang lebih

menonjol adalah kenaikan drastis pada skor terendah, dari 45 menjadi 80, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat efektif dalam membantu siswa yang paling kesulitan. Hasil uji T berpasangan yang menunjukkan perbedaan signifikan ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) memberikan kepastian statistik bahwa peningkatan ini bukanlah kebetulan, melainkan hasil langsung dari penggunaan media papan puzzle huruf. Temuan ini secara kuat membantah anggapan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak bisa menghasilkan perolehan akademis yang serius, justru sebaliknya, ia menjadi katalisatornya (Salmawati dkk, 2017).

Efektivitas intervensi ini dikuantifikasi lebih lanjut melalui analisis N-Gain, yang memberikan gambaran tentang besarnya peningkatan yang dicapai relatif terhadap potensi peningkatan. Dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,85 atau 85% pada uji skala besar, efektivitas media ini masuk dalam kategori "Tinggi". Skor ini mengartikan bahwa siswa berhasil menguasai 85% dari materi yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Ini adalah sebuah pencapaian yang luar

biasa dan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya menarik, tetapi juga sangat efisien dalam memfasilitasi penguasaan konsep. Tingginya skor N-Gain ini menjadi bukti pamungkas yang menyatukan semua temuan lain desain yang valid, penerimaan yang positif, dan peningkatan skor ke dalam satu kesimpulan: media ini adalah alat instruksional yang sangat efektif (Agustina., 2022).

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar, khususnya yang mengajar di kelas awal. Studi ini menyajikan sebuah model konkret dan teruji tentang bagaimana mengatasi tantangan literasi dini melalui inovasi pedagogis yang tidak harus berteknologi tinggi. Keberhasilan media fisik seperti papan puzzle huruf ini menjadi pengingat penting bahwa inti dari pembelajaran yang efektif adalah interaksi yang bermakna, bukan kecanggihan alat. Bagi sekolah dan pembuat kebijakan, penelitian ini mendorong adanya dukungan yang lebih besar bagi guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran mereka sendiri yang sesuai dengan konteks dan

kebutuhan spesifik siswa, membuktikan bahwa investasi pada alat peraga yang sederhana namun dirancang dengan baik dapat memberikan hasil yang luar biasa (Tridiastita., 2023).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, studi ini dilakukan di satu sekolah, sehingga generalisasi hasilnya ke populasi siswa di sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda harus dilakukan dengan hati-hati. Kedua, fokus penelitian adalah pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menguji efektivitas media ini di berbagai konteks sekolah untuk memperkuat validitas eksternalnya.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan puzzle huruf mendapat kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian dari validasi ahli materi sebesar 91% dan ahli media 93%. Media ini juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibuktikan melalui uji-T berpasangan yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest

dan posttest serta hasil angket tanggapan dari guru (98%) dan peserta didik (95%) pada kategori "sangat layak". Selain itu, hasil uji N-Gain mengindikasikan peningkatan hasil belajar dengan kategori "tinggi" (89%) pada skala kecil dan "tinggi" (85%) pada skala besar, yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan puzzle huruf cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran ini layak digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Pancasila dijenjang sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif perlu terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran dapat memanfaakan kekreatifan pada desain, model dan bentuk. Media yang dikembangkan juga harus berfokus pada tujuan untuk peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, sehingga tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

**Buku :**

- Ani Danyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.  
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Agustina, T. M., Afifulloh, M., & Ertanti, D. W. (2022). Penggunaan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada kelas 1 SDN Sumberejo 03 Kota Baru. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 321–322.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 135–148.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.  
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Munisah, E. (2020). *PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*.
- Rahmi, I. (2024). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar Application of Puzzle Media to Improve Reading and Writing Skills of Grade I Students of UPT SPF SDN Sumanna Makassar City Pend.* 5(1), 103–109.  
<https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5299>
- Salmawati<sup>1</sup>, Cayati<sup>2</sup>, Baharuddin Hafid<sup>3</sup>, J. (2017). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SD INPRES LEMOA KAB. GOWA. Edudeena*, 1(September), 1–8.
- Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & ... (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan...*, 7, 25233–25234.  
<https://iptam.org/index.php/iptam/article/view/10624%0Ahttps://iptam.org/in>  
<https://iptam.org/article/download/10624/8504>