


Pengembangan Media *Puzzle* Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga

Ida Wayan Brahmanda Manu Wedham¹, Ida Ermiana², Heri Setiawan³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, FKIP-Universitas Mataram

Article Info <i>Article history:</i> Accepted: 09 Januari 2022 Publish: 13 Januari 2022	ABSTRACT Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang teruji dari segi ahli media dan ahli materi untuk melatih kemampuan membaca peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D (<i>Research and Development</i>) dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner, dokumentasi dan tes. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Subyek penelitian adalah siswa kelas 1 SDN 1 Jagaraga. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validator media memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat layak, skor validator materi memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat layak dan skor respon siswa memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat baik. Dan perubahan rata-rata nilai seluruh peserta didik dari rata-rata 67,6 menjadi 90 yang artinya bahwa media <i>puzzle</i> suku kata ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik.
Keywords: Syllable puzzle media students' reading ability	
Article Info <i>Article history:</i> Diterima: 09 Januari 2022 Terbit: 11 Januari 2022	Abstract This study aims to determine the feasibility of syllable puzzle media to train students' reading skills. The type of research used is R & D (Research and Development) with the ADDIE model. Methods of data collection using questionnaires or questionnaires, documentation and tests. The types of data used are qualitative data and quantitative data. The research subjects were grade 1 students of SDN 1 Jagaraga. The results of the study generally show that the score of the media validator gets a percentage of 85% with a very decent category, the material validator score gets a percentage of 85% with a very decent category and the student response score gets a percentage of 85% with a very good category. And the change in the average value of all students from an average of 67.6 to 90 which means that this syllable puzzle media can be used to train students' reading skills.
	<p><i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i></p> 
Corresponding Author: Heri Setiawan^{3*} Universitas Mataram: Email: heri_setiawan@unram.ac.id .	

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mewujudkan suasana belajar dalam usaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu melalui pelatihan atau pembelajaran yang berlangsung di sekolah atau luar sekolah dalam rangka mempersiapkan diri dalam berbagai lingkungan hidup dimasa yang akan datang. Adanya pendidikan diharapkan mampu merubah pribadi dan tingkah laku manusia yang meliputi perubahan sikap dan perilaku ke arah yang lebih baik. Jadi pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan di sekolah atau luar sekolah untuk merubah sikap dan perilaku menjadi lebih baik dalam rangka mempersiapkan diri dikemudian hari.

Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari kurikulum 2006, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Perubahan ini diasumsikan agar pendidikan Indonesia dapat menciptakan manusia yang berkualitas demi mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari Kurikulum 2006 mencakup aspek kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara terpadu.

Muatan bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 pada jenjang SD memiliki kedudukan yang penting. Menurut Boliti (2014:12) Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar (SD) yaitu mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkembangkan cara berpikir logis, sistematis dan kritis.

Pada era modern ini, segala informasi yang kita peroleh lebih banyak disampaikan dengan kata-kata dalam bentuk tulisan, yang menuntut setiap orang untuk dapat membaca. Oleh sebab itu guru di Sekolah Dasar diharapkan mampu mengajar membaca peserta didik sejak menginjak kelas 1 Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran membaca, guru hendaknya menggunakan media dalam proses belajar membaca peserta didik, karena penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal inovatif bagi peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Penggunaan media pembelajaran berfungsi mempermudah guru dalam memberikan informasi materi pada peserta didik, sehingga komunikasi antar guru dan peserta didik dapat berjalan dengan baik. Menurut Hamalik (dalam Erma, 2013:38) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain itu dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, peserta didik akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, emosi, dan perkembangan fisik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Maret 2021 dengan guru kelas 1 di SDN 1 Jagaraga yang terletak di Kecamatan Kuripan, memaparkan bahwa dalam mengajarkan peserta didik membaca guru telah menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Namun media yang digunakan kurang efektif dan kurang menarik peserta didik dalam belajar membaca. Akibatnya dalam proses belajar membaca peserta didik kurang semangat dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Maka penelitian ini menetapkan suatu alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca.

Berdasarkan karakter peserta didik kelas 1 SD yang masih suka bermain maka media puzzle merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yulianada, dkk (2019) ditemukan hasil pengembangan media pembelajaran *puzzle* dapat memunculkan karakteristik peserta didik dan peserta didik tertarik menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dapat membangun rasa senang, antusiasme dan semangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian tentang media *puzzle* untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. *Puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *puzzle* suku kata. *Puzzle* suku kata merupakan permainan dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh untuk dapat mengetahui informasi berupa tulisan dan gambar pada *puzzle*. Media ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik. Penggunaan *puzzle* suku kata selain untuk melatih kemampuan membaca tetapi juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah dan melatih kesabaran peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Gumanti, dkk (2016:286) model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan. Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap *analysis* (analisis). Adapun analisis yang dilakukan yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis materi. Tahap kedua yaitu *design* (desain), pada tahap ini peneliti merancang kerangka dasar media pembelajaran *puzzle* dari segi desain dan segi materi. Tahap selanjutnya yaitu *development* (pengembangan), adapun tahapan yang dilakukan pada proses ini yaitu pembuatan produk, validasi ahli materi dan ahli media, dan yang terakhir revisi produk. Tahap ke-4 yaitu *implementation* (implementasi), tahap implementasi dilakukan dengan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan uji coba yang melibatkan peserta didik peneliti dapat mengetahui perubahan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media dan mengetahui kemenarikan media *puzzle* suku kata. Tahap yang terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi), Tahapan evaluasi dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2021 di SDN 1 Jagaraga yang terletak di Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara barat. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDN 1 Jagaraga. subjek uji coba penelitian dilakukan dengan cara pengambilan sampel pada uji coba produk skala kecil yaitu menggunakan 6 peserta didik kelas 1 SDN 1 Jagaraga. Objek penelitian ini adalah media *puzzle* suku kata pada materi kelas 1, tema 2 (kegemaranku), sub tema 1 (gemar berolahraga), pembelajaran ke-1.

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, test, wawancara dan kuisioner. Terdapat dua jenis data yaitu data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media, data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, respon peserta didik dan hasil test peserta didik.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Proses pengembangan media pembelajaran yaitu permainan *puzzle* ini telah dikembangkan dengan menggunakan tahapan pengembangan model ADDIE. Adapun tahapan yang telah dilakukan mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis, tahap analisis masalah dengan mewawancarai wali kelas 1 SDN 1 Jagaraga dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran membaca kelas 1. Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi dilakukan analisis yang ke-2 yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media yang dibutuhkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah dalam proses belajar. Setelah itu analisis materi, dilakukan untuk menganalisis materi yang akan digunakan untuk produk yang akan dikembangkan.

Tahap desain, tahap desain dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan masalah yang terjadi agar dan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1 SD. Tahap ini dimulai dari perancangan media *puzzle*. Pertama membuat desain awal bingkai atau alas *puzzle*, pada bagian alas *puzzle* terdapat kisi-kisi satu bagian *puzzle* yang harus dipasang pertama sebagai acuan awal peserta didik menyusun *puzzle*. Selanjutnya pada bagian *puzzle* terdiri dari 4 pecahan yang apabila disusun pada bagian depan *puzzle* akan membentuk kata tentang materi yang diajarkan dan pada bagian belakang *puzzle* terdapat gambar yang sesuai dengan kata pada bagian depan *puzzle*.

Tahap pengembangan, pada tahap ini *puzzle* yang sudah dirancang kemudian dikembangkan sehingga *puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat media *puzzle* suku kata yaitu membuat desain media dengan menggunakan aplikasi *Microsoft power point 2010*. Setelah desain selesai dibuat lalu dicetak menggunakan kertas stiker. Setelah desain dicetak, langkah selanjutnya yakni kertas dipotong menggunakan gunting berdasarkan pola yang telah ditentukan. Kemudian ditepelkan pada kertas karton dan dipotong sesuai dengan pola dari kertas stiker. Langkah terakhir yakni membuat alas media *puzzle*. Alas media dibuat menggunakan kertas karton yang dipotong sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Setelah proses pembuatan media, maka dilakukan validasi terhadap media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi.





Tabel 1. Validasi Ahli Media

No	Aspek penilaian	ΣX per aspek	Skor maksimal	Persentase keseluruhan	Kategori
1	Isi	22	25	85%	Sangat layak
2	Efisiensi	30	35		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase kelayakan media *puzzle* sebesar 85% dengan kategori “sangat layak” yang artinya bahwa media yang dibuat dapat digunakan pada saat uji coba produk karena telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

Revisi dilakukan terhadap media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media. Berikut merupakan revisi yang dilakukan pada media yang dikembangkan.

Tabel 2. Perubahan Media Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum revisi	Setelah revisi
1		
2	<p>terdapat masalah penggunaan warna pada foto sebagai bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna tidak bisa keatas dan kebawah 2. Warna tidak dapat menarik perhatian pada anak-anak 3. Warna yang tidak 4. Cara menambahkan gambar tidak dapat menarik perhatian 5. Tidak ada gambar yang menarik perhatian 6. Tidak ada gambar yang menarik perhatian 7. Tidak ada gambar yang menarik perhatian 8. Tidak ada gambar yang menarik perhatian 9. Tidak ada gambar yang menarik perhatian 10. Tidak ada gambar yang menarik perhatian 	<p>LEMBAR KERJA SISWA (LKS) TENTANG Suku Kata</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 2. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 3. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 4. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 5. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 6. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 7. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 8. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 9. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar! 10. Perhatikan dan tulis suku kata yang ada pada gambar!  

Selanjutnya dilakukan validasi terhadap materi yang digunakan pada media *puzzle* suku kata. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	ΣX per aspek	Skor maksimal	Persentase keseluruhan	Kategori
1	Isi	37	45	85%	Sangat layak
2	Bahasa	5	5		
3	Penyajian pendukung	5	5		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase kelayakan materi sebesar 85% dengan kategori “sangat layak” yang artinya bahwa materi dapat digunakan pada saat uji coba produk.

Tahap ke-4 yaitu implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melihat respon peserta didik kelas 1 SDN 1 Jagaraga terhadap media *puzzle* suku kata yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil respon peserta didik terhadap media *puzzle* suku kata disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Respon Peserta Didik

No	Aspek penilaian	ΣX per aspek	Skor maksimal	Persentase keseluruhan	Kategori
1	Isi	11	12	85%	Sangat layak
2	Tampilan	35	42		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui perolehan persentase total repon peserta didik sebesar 85% dengan kategori sangat layak yang artinya media *puzzle* suku kata sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1 SD.

Tabel 5. Data Perolehan Nilai Peserta Didik

No	Indikator	Nilai
1	Nilai rata-rata <i>pretest</i>	67,6
2	Nilai rata-rata <i>posttest</i>	90

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat perubahan rata-rata nilai dari peserta didik dari nilai rata-rata saat *pretest* 67,6 menjadi 90 saat *posttest*.

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap evaluasi. Revisi dilakukan terhadap materi dan media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi ahli media dilakukan revisi pada media sesuai dengan saran dari ahli media yaitu ditambahkan gambar pada langkah-langkah penggunaan media dan digunakannya plastik klip pada *puzzle* agar media *puzzle* tidak mudah bertebaran. Selanjutnya pada ahli materi terdapat beberapa revisi yang dilakukan setelah validasi ahli materi tahap satu yaitu diubahnya beberapa butir indikator pada penilaian validasi ahli materi dan ditambahkan materi diluar dari materi yang terdapat pada media *puzzle* suku kata.

3.2. Pembahasan

Pada tahap analisis, dilakukan analisis masalah dengan melakukan wawancara terhadap wali kelas 1 SDN 1 Jagaraga. Masalah yang ditemukan yaitu kurang inovatifnya media yang digunakan oleh guru dalam melatih peserta didik membaca. Guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media. Akibatnya dalam proses belajar membaca peserta didik kurang semangat dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan. Peserta didik membutuhkan media yang menarik dan mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam melatih peserta didik membaca. Media *puzzle* merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi kebutuhan peserta didik terhadap kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas 1. Alfiatun, dkk (2013:177) menyatakan bahwa peserta didik

merasa termotivasi dengan adanya pembelajaran menggunakan *puzzle*. Selanjutnya yaitu analisis materi, dilakukan untuk menganalisis materi yang digunakan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dari materi pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Tahap *design* adalah tahap merancang media *puzzle*. Media *puzzle* suku kata yang dikembangkan termasuk media yang sangat menarik karena memiliki gambar pada bagian belakang *puzzle* yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Pada tahap ini media didesain menggunakan *Microsoft power point 2010*. Media didesain sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1. Pada setiap *puzzle* terdiri dari 4 bagian pecahan yang dapat disusun menjadi satu kesatuan. Pada bagian depan *puzzle* terdapat kata yang memuat tentang materi cara menjaga kesehatan dan pada bagian belakang *puzzle* terdapat gambar yang diambil dari google yang sesuai dengan kata pada bagian depan *puzzle*. Terdapat 9 *puzzle* dalam 1 set *puzzle* suku kata. Setiap *puzzle* memuat kata dan gambar yang berbeda dengan *puzzle* lainnya. Gambar ini berfungsi untuk membantu peserta didik memahami tulisan yang masih bersifat abstrak dan belum bisa dipahami mengingat peserta didik yang masih dalam tahap operasional konkret. Hal ini senada dengan pendapat Batubara (2018:5) yang menyatakan bahwa kehadiran media pembelajaran dapat membantu peserta didik yang dalam tahap fase operasional konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang mampu dijelaskan menggunakan bahasa verbal atau tulisan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan media *puzzle* suku kata. Pada tahap ini dilakukan beberapa hal yaitu menentukan ukuran media dan menentukan bahan yang diperlukan untuk membuat media. Setelah media selesai dibuat maka tahap selanjutnya yaitu tahap uji ahli media dan uji ahli materi. Berdasarkan penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase nilai sebesar 85% dengan kategori “sangat layak” yang artinya media *puzzle* suku kata yang dikembangkan sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1. Berdasarkan penilaian dari ahli media dapat diketahui bahwa aspek desain dan efisiensi sudah sangat layak digunakan untuk menarik perhatian dan memotivasi peserta didik. Hal ini senada dengan pendapat menurut Purwantoko, dkk (2010:126) dengan menggunakan media *puzzle* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Sedangkan pada penilaian ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali pada tahap penilaian pertama secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori “layak” dan dapat digunakan setelah melakukan revisi. Setelah dilakukan revisi dan penilaian ulang oleh ahli materi dan diperoleh nilai persentase secara keseluruhan sebesar 85% dengan kategori “sangat layak” dan dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi materi juga diperoleh nilai yang tinggi. Ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan layak sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Media yang baik harus sesuai atau mendukung kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013 dengan salah satu karakter dari kurikulum ini yaitu mampu memberi waktu yang cukup untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Media yang dikembangkan sesuai dan layak untuk mendukung materi menjaga kesehatan di kelas 1 Sekolah Dasar.

Selanjutnya tahap implementasi ini bertujuan untuk uji coba produk media *puzzle* suku kata pada peserta didik kelas 1 di SDN 1 Jagaraga. Berdasarkan hasil keseluruhan pada uji coba produk kepada 6 peserta didik diperoleh nilai persentase respon peserta didik sebesar 85% dinyatakan sangat layak dikarenakan pada setiap komponen indikator pernyataan sudah sesuai dengan media dan materi dari produk yang dikembangkan. Pada tahap implementasi juga diperoleh adanya perubahan kemampuan membaca peserta didik sesudah pembelajaran menggunakan media *puzzle* suku kata dari nilai rata-rata awal seluruh peserta didik 67,6 menjadi 90 setelah dilakukan uji coba penggunaan media *puzzle* suku kata.

Salah satu indikator penilaian media oleh peserta yaitu terkait warna. Penggunaan warna yang menarik pada media juga menjadi pengaruh karena menurut Sujarwo (2017:36)

mengungkapkan bahwa warna memiliki efek yang lebih kuat dibanding bentuk, warna mampu memproduksi level perhatian yang lebih tinggi dan memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan kinerja memori peserta didik.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Secara keseluruhan dari uji ahli materi, uji ahli media, respon peserta didik dan perubahan nilai peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *puzzle* suku kata dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* suku kata sudah sangat layak digunakan. Hasil respon peserta didik terhadap media *puzzle* suku kata pada ujicoba kelompok kecil terdiri dari 6 peserta didik diperoleh persentase sebesar 85%. Hasil penilaian dari ahli media sebesar 85% dan hasil penilaian akhir dari ahli materi sebesar 85%. Dan evaluasi hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah proses uji coba media dari nilai rata-rata 67,6 menjadi 90 setelah menggunakan *puzzle* suku kata. Maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* suku kata dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1.

4. KESIMPULAN

Pengembangan media *puzzle* suku kata ini dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *evaluation* (evaluasi). Terkait dengan media *puzzle* suku kata ini telah melalui tahap validasi dari ahli media dan ahli materi serta telah direvisi sesuai dengan saran para ahli. Validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media mencapai 85% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan materi mencapai 85% dengan kategori sangat layak. Dan tingkat seluruh respon siswa dalam kelompok kecil mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat baik. Dari data perolehan rata-rata nilai keseluruhan peserta didik juga memperoleh kenaikan dari sebelum penggunaan media dengan nilai rata-rata peserta didik 67,6 menjadi rata-rata nilai 90 setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media *puzzle* suku kata. Maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* suku kata layak untuk digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Pendidik dan Tenaga Pendidik di SDN 1 Jagaraga yang telah membantu kegiatan penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatun, N. Aditya, M., & Wulan. C. 2013. Efektifitas Kombinasi Kooperatif Time Token dengan Picture Puzzle Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Of Biologi Education*. Vol 2 No 2. Hal 174-180.
- Batubara, H. H. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 3 No 1. Hal 12-27.
- Boliti, Sukamong. 2014. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 1 Lumbi-Lumbia Melalui Metode Latihan Terbimbing. *Jurnal kreatif Tadulako Online*. Vol 2 No 2. Hal 12-23.
- Gumanti, Tatang Arya, dkk. 2016. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Novitasari, E. Supurwoko, Surantoro. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 1 No 1. Hal 37-45.
- Purwantoko, R, A. Susilo. Sutikno. 2010. Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* terhadap pemahaman IPA pokok bahasan kalor pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol 6 No 2. Hal 123-127.

- Sujarwo,Sawi. Oktavian, Rina. 2017. Pengaruh Terhadap Short Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMP N 37 Palembang. *Jurnal Pendidikan Islami*. Vol.3 No. 2. Hal 33-42.
- Yulianada. Sagita, Julius. W, Prayuningtyas Angger. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Pendidikan Karakter Pada Subtema 4 Tema 2 Kelas II Sekolah Dasar. *Dinamika ekolah Dasar*. Vol 1 No 1. Hal 1-11