

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

Adapun SDN 77 Prabumulih ini terletak dikelurahan Payuputat kota Prabumulih dengan identitas sekolah sebagai berikut.

I. Identitas SDN 77 Prabumulih

Nama Sekolah	: SD NEGERI 77 Prabumulih
NPSN	: 10604587
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jl. Payu Putat Rt.01 Rw.07 Kelurahan Payuputat Kec. Prabumulih Barat Kota Prabumulih
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Nama Kepala Sekolah	: M. Jumsah,S. Pd., M. Kes
Pendidikan Terakhir	: S2
Waktu Belajar	: 07.30 – 12.00 WIB
Kurikulum	: K2013

2. Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 77 Prabumulih

Berikut ini visi dan misi SDN 77 Prabumulih yaitu:

a. Visi Sekolah Dasar Negeri 77 Prabumulih

“Terwujudnya peserta didik yang mulia, cerdas, terampil, berprestasi dan sadar lingkungan iman dan taqwa kepada tuhan yang maha esa”.

b. Misi Sekolah Dasar Negeri 77 Prabumulih

- 1) Menciptakan sekolah yang bernuansa religius
- 2) Melaksanakan pembelajaran pakem
- 3) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sejuk, indah dan aman
- 4) Meningkatkan disiplin di seluruh komponen sekolah
- 5) Mewujudkan kerjasama yang harmonis baik didalam maupun diluar sekolah
- 6) Meningkatkan kompetensi siswa agar mampu bersaing untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi

3. Keadaan Guru

SDN 77 Prabumulih dalam proses belajar mengajar tersedia tenaga pengajar sebanyak 21 orang, yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah yang dibantu 18 orang guru, adapun 18 guru ini terbagi menjadi 3 bagian. Dimana ada guru yang lulusan sarjana dan ada beberapa guru yang sedang menjalani proses kuliah menuju sarjana pendidikan (S1). Selain itu juga ada 2 orang guru yang mempunyai lulusan SPG (Sekolah Pendidikan Guru) pada zaman orde baru, guru-guru ini adalah guru senior yang sudah lama menjadi guru di SDN 77 Prabumulih, sedangkan untuk guru yang masih lulusan SMA saat ini ada beberapa yang sedang menjalani semester akhir atau sudah penyusunan skripsi untuk menuju gelar S1 (Sarjana Pendidikan), sehingga di sekolah ini ada banyak guru yang belum sarjana, namun masing-masing dari guru itu sedang melanjutkan Pendidikan ke sarjana untuk menjadi syarat wajib menjadi guru di SD/MI. Adapun masing-masing jabatan guru tersebut yang terdiri dari 13 guru wali kelas, 3 guru mata pelajaran, 1 staf tu, 1 staf perpustakaan, 1 staf kebersihan

sekolah dan 1 penjaga sekolah. Untuk lebih rincinya mengenai keadaan guru di SDN 77 Prabumulih dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Daftar guru SDN 77 Prabumulih

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan
1.	M. Jumsah, S. Pd., M. Kes	Kepala sekolah	S2
2.	Umi Suryani, S. Pd	Guru kelas I.A	S1
3.	Andira	Guru kelas I. B	SMA
4.	Rudianto	Guru kelas II. A	SPG
5.	Lindra, S. Pd	Guru kelas II. B	S1
6.	Mayu Margareni	Guru kelas III. A	S1
7.	Lili Umyati, S. Pd	Guru kelas III. B	S1
8.	Nadiatu Syafira	Guru kelas IV. A	SMA
9.	Susilawati, S. Pd	Guru kelas IV. B	S1
10.	Sonawi	Guru kelas V. A	SPG
11.	Noprianto, S. Pd	Guru kelas V. B	S1
12.	Yuni Sawitri, S. Pd	Guru kelas VI. A	S1
13.	Dwi Lestari	Guru kelas VI. B	SMA
14.	Firnando Melatama	Guru kelas IV. C	SMA
15.	Ade Rahma, S. Pd	Guru PAI	S1
16.	Rhapiter, S. Pd	Guru PJOK	S1
17.	Yutri Utami, S. Pd	Guru PAI	S1
18.	Suljaini, S. Pust	Staf perpustakaan	S1
19.	Tri Amberina Roma	Staf tata usaha	SMA
20.	Yesi Yusnita	Penjaga sekolah	
21.	Agus Pikal	Kebersihan sekolah	

4. Keadaan Siswa

Pada tahun ajaran 2021/2022 Sekolah Dasar Negeri 77 Prabumulih memiliki peserta didik sebanyak 354 siswa/siswi, dengan rincian 202 siswa laki-laki dan 152 siswa perempuan, agar lebih jelasnya mengenai rincian peserta didik pada tahun 2021/2022 dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Daftar peserta didik SDN 77 Prabumulih

No	Daftar Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas I	31	20	51
2	Kelas II	29	20	49
3	Kelas III	28	16	44
4	Kelas IV	28	37	65

5	Kelas V	31	32	63
6	Kelas VI	29	15	44
	Jumlah	202	152	354

5. Keadaan Sarana dan Prasarana

Untuk fasilitas yang dimiliki SDN 77 Prabumulih seperti yang peneliti lihat sebagai berikut: ada kantor, ruang kelas, wc, perpustakaan, gudang, meja peserta didik, kursi peserta didik, lemari kelas, papan tulis, dan meja guru. Sedangkan untuk sarana dan prasarana media pembelajaran dikelas ada beberapa alat untuk pelajaran olahraga seperti: bola voli, bola kasti, bola kaki, *matras* untuk permainan *roll* dan sebagainya. Sedangkan untuk media pembelajaran lain seperti media pelajaran IPS ada media bola dunia, atlas dan peta. Untuk pelajaran PKn ada media Pancasila dan buku UUD 1945. Untuk pelajaran SBdP ada media pionika dan suling.

B. Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti ialah pengembangan dengan menggunakan model *tessmer* yang meliputi tahap *preliminary* dan tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation*. Adapun produk/bahan yang dikembangkan adalah media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih akan menjawab rumusan masalah yang meliputi bagaimana pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan serta menguji validitas, praktis dan keefektivannya.

Berikut ini adalah penjabaran tiap-tiap tahap sesuai dengan hasil peneliti yang dilaksanakan.

1. Pendesainan Media *Puzzle* pada materi Membaca Permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih.

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* melalui tahap *preliminary* untuk menguji kevalidan dan tahap *formative evaluation*.

a. Tahap *Preliminary*

Pada tahap ini peneliti akan melakukan tahap persiapan dan tahap pendesainan.

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis terhadap peserta didik, kurikulum, materi, (kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi yang akan kita kembangkan. Tahap ini dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran.

a) Analisis Peserta Didik

Analisis dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari setiap peserta didik dan mengetahui prestasi serta permasalahan yang terdapat dikelas dalam pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SDN 77 Prabumulih, sebagai titik acuan untuk membuat media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan.

Salah satu permasalahan yang didapatkan adalah peserta didika masih terbawa-bawa penggunaan bahasa daerah/ bahasa ibu sehingga memerlukan penyesuaian dalam penggunaan Bahasa Indonesia dan peserta didik belum mampu membaca permulaan, menggabungkan huruf lain dengan huruf berikutnya dan mengeja huruf

menjadi sebuah kata. Untuk menulis kata-kata siswa masih perlu untuk dibimbing mengeja huruf untuk ditulis. Oleh sebab itu, menurut observasi lapangan ketika pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi, sehingga diduga guru membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti menentukan kurikulum yang digunakan pada kelas I SDN 77 Prabumulih. Analisis ini harus dilakukan agar menyesuaikan kurikulum yang ada di sekolah dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan media pembelajaran diawali dengan menganalisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 revisi 2019. Berikut ini tabel kompetensi dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan.

Tabel 4.3 Pemetaan Kompetensi Dasar

“Membaca Permulaan”

Mata Pelajaran	Kompetensi dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, dan/ atau syair lagu) dan eksplorasi	3.4.1 Menunjukkan gambar anggota tubuh dan panca indra. 3.4.2 Menentukan huruf-huruf yang diacak sesuai dengan gambar panca indra.

	lingkungan.	
	4.1 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan tentang anggota tubuh dan panca indra serta perawatannya menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan bahasa daerah secara lisan dan / atau tulis.	4.1.1 Menyajikan gambar yang sesuai dengan anggota tubuh dan panca indra. 4.1.2 Mengidentifikasi huruf-huruf yang sesuai dengan gambar tentang anggota tubuh dan panca indra.

c) Analisis Materi

Setelah itu akan dilanjutkan dengan analisis materi pada materi membaca permulaan, maka peneliti mengambil kompetensi dasar yang cocok untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu:

1) Kompetensi Dasar

Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan bahasa daerah secara lisan dan / atau tulis.

Indikator: menyajikan gambar pancaindra, buah dan hewan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* kosakata bahasa Indonesia dengan bahasa daerah secara lisan dan / atau tulis.

2) Untuk pengembangan media pembelajaran *puzzle* membaca permulaan, soal-soal dan penjelasan dibatasi pada kompetensi dasar: menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan tentang

anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan Bahasa daerah secara lisan dan / atau tulis.

2) Tahap Pendesainan

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan pendesainan media pembelajaran *puzzle* membaca permulaan. Desain tersebut dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

a) Menentukan Desain Media Pembelajaran *Puzzle*

Pembuatan desain yang dilakukan oleh peneliti menggunakan cara manual dimana dengan menggunakan bahan-bahan sebagai berikut: kertas padi ukuran paling tebal, kertas minyak, *stereopoam*, *print out* gambar dan tulisan, kertas kado dan kertas karton. Adapun aspek dalam pembuatan desain yang harus peneliti perhatikan yaitu ukuran media, tulisan perkata, tata letak tulisan perkata, dan warna. Selanjutnya, desain tersebut diberikan kepada pakar desain untuk dilakukan validasi.

Adapun Langkah-langkah dalam pendesainan media pembelajaran *puzzle*, sebagai berikut:

- Pertama, siapkan alat dan bahan yang digunakan seperti penjelasan diatas.
- Siapkan kertas padi dan lapiasi kertas padi tersebut dengan kertas minyak.
- Kemudian, siapkan potongan-potongan huruf dan gambar dan dilapisi dengan streopoam.

- Potongan huruf yang sudah dilapisi streopoam, selanjutnya dilapisi dengan kertas origami
- Setelah itu, kertas padi yang sudah dilapisi kertas minyak kita bolongi membentuk huruf yang sudah disediakan tadi.
- untuk gambarnya langsung ditempel diatas kertas padi yang sudah dilapisi kertas minyak dan ditambahkan streopoam.
- Setelah gambar ditempel dan huruf sudah dibolongi, selanjutnya ditambah lapisan kertas padi digabungkan dengan kertas padi yang sudah dihias tadi.
- Terakhir hias pinggiran media seindah mungkin menggunakan kertas kado dan bahan lainnya.

b) Penyusunan Materi

Dalam penyusunan materi, peneliti terlebih dahulu telah melaksanakan tahap persiapan yang telah dijelaskan sebelumnya. Tahap tersebut meliputi analisis peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi.

c) Penyusunan Bahasa

Dalam penyusunan produk, peneliti terlebih dahulu menelaah bahasa yang sesuai dengan materi membaca permulaan yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti memperhatikan beberapa aspek bahasa, yakni lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah bahasa serta perkembangan peserta didik.

b. Tahap *Prototyping* Menggunakan *Alur Formative (Self Evaluation)*

Pada alur *formative evaluation* ini peneliti akan melakukan tahapan

(*self evaluation, expert review, one to one, small group* dan *field test*). Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam perencanaan desain media pembelajaran yang dikembangkan adalah *self evaluation*.

Pada tahap *self evaluation*, peneliti akan melakukan evaluasi secara mandiri terhadap *prototype* awal yang telah dikembangkan dengan minta saran dari dosen pengampu/ pembimbing. Adapun evaluasi yang dilakukan peneliti secara mandiri sebelumnya telah dikonfirmasi kepada pembimbing. Hasil perbaikan pada tahap ini berupa *prototype* I dilanjutkan ke tahap *expert review*.

2. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran *Puzzle* pada materi Membaca Permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih

Dalam mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih yang valid akan melalui tahap alur *formative evaluation (expert review)*.

a. Expert Review

Pada tahapan *expert review* media pembelajaran akan di evaluasi oleh tiga (3) ahli validator, yang terdiri atas ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Untuk penilaian pertama peneliti meminta Ibu Umi Suryani, S.Pd. yaitu guru kelas 1 di SDN 77 Prabumulih sebagai validator materi, yang kedua peneliti meminta Ibu Ines Tasya Jadidah, M. Pd. Yaitu dosen PGMI UIN Raden Fatah sebagai validator desain, dan yang ketiga peneliti meminta Ibu Hani Atus Sholikhah, M. Pd. Yaitu dosen PGMI UIN Raden Fatah Palembang sebagai validator bahasa. Pengumpulan data pada tahapan ini menggunakan lembar validasi. Setelah mendapat komentar dan saran tentang media pembelajaran, kemudian peneliti melakukan perbaikan atau revisi pada

media pembelajaran sehingga dinyatakan valid oleh ketiga ahli diatas.

Dari hasil validasi media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan yang dilakukan oleh 3 ahli/pakar dan berdasarkan kriteria kevalidan yang ditentukan oleh peneliti dan hasil pengisian lembar validasi, maka media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan yang dikembangkan termasuk kategori valid, validator juga memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran pada materi membaca permulaan sebagai bahan perbaikan dan revisi untuk tahap selanjutnya.

Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan komentar dan saran yang digunakan untuk kebutuhan revisi. Adapun tindakan revisi terhadap komentar dan saran para ahli dapat dilihat pada penjelasan berikut.

a. Validator ahli desain

Validasi desain dilakukan untuk mengetahui kualitas dari desain yang telah dibuat baik dari segi tampilan, daya tarik, dan sebagainya. Validasi desain ini merupakan dosen PGMI UIN Raden Fatah Palembang.

1. Hasil Data Kuantitatif

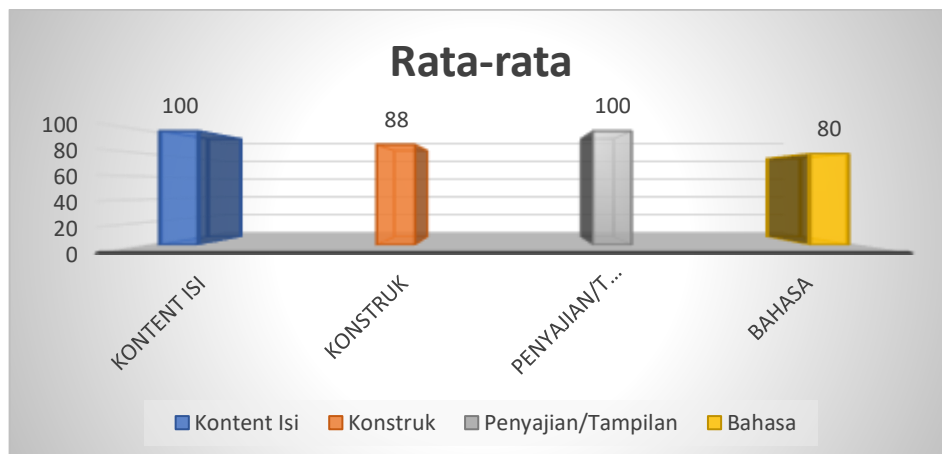
Validasi ini dilakukan pada tanggal 08 Oktober 2021 oleh Ibu Ines Tasya Jadidah, M. Pd. Aspek yang dinilai dalam angket ahli desain ini, yaitu desain ukuran media, tampilan media, gambar media dan warna pada media tersebut. Hasil data kuantitatif dapat dilihat dari uraian berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Desain

Aspek	Indikator	Skor	Jumlah Skor	Rata-rata	Tingkat Validasi

Konten isi Media <i>Puzzle</i>	Media ajar sesuai dengan materi, KI dan KD	5	25	100	Sangat Valid
	Media ajar memuat materi dan yang mendukung pembelajaran.	5			
	Media ajar memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca permulaan	5			
	Media pembelajaran berbasis <i>puzzle</i>	5			
	Kesesuaian isi media ajar dengan kondisi dan strategi yang ingin dicapai.	5			
Konstruk	Media ajar yang dirancang sesuai dengan kemampuan siswa kelas 1.	4	22	88	Sangat Valid
	Kriteria media ajar mampu menyampaikan materi dengan pembawaan yang menarik.	4			
	Media pembelajaran <i>puzzle</i> membangun kecakapan peserta	4			

	didik dan membangun komunikasi antar siswa				
	Ketepatan <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar pada media pembelajaran.)	5			
	Ketepatan ukuran, jenis dan warna pada media ajar	5			
Penyajian/ Tampilan	Ketepatan gambar yang digunakan dengan materi yang jelas.	5	15	100	Sangat Valid
	Penyajian gambar menambah daya tarik media ajar.	5			
	Penyajian ilustrasi menambah wawasan peserta didik.	5			
Bahasa	Menggunakan kalimat yang komunikatif	4	12	80	Valid
	Menggunakan bahasa yang baik dan benar menurut EYD.	4			
	Tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	4			
Jumlah			74	92	Sangat valid



Grafik 4.1

Hasil Validasi Ahli Desain

Berdasarkan hasil validasi ahli desain tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dikategorikan Sangat Valid.

2. Hasil Kualitatif

Dari hasil angket ahli desain diperoleh kritik dan saran, yaitu pada materi harus disesuaikan materi/ gambar dengan usia anak kelas 1 dan tampilan warna harus menarik dan kreatif.

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Sebelum diubah warna media <i>puzzle</i> masih gelap tidak terlalu menarik</p>	 <p>Setelah diubah warna tulisan media menjadi lebih cerah dan menarik</p>

b. Validator Ahli Materi

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator yang digunakan oleh sekolah agar mudah dipahami.

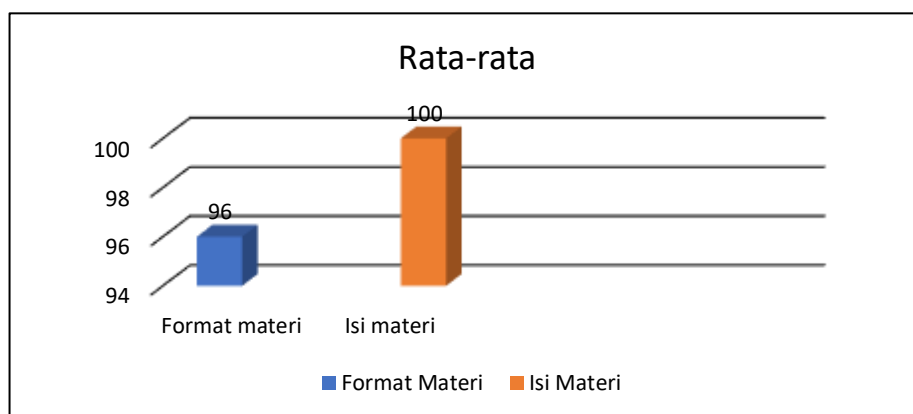
1. Hasil data Kuantitatif

Validasi ini dilakukan pada tanggal 07 Oktober 2021 oleh Ibu Umi Suryani, S. Pd. Aspek yang dinilai dalam angket ahli materi ini, yaitu format materi meliputi: kesesuaian materi dengan KI dan KD, keselarasan gambar dengan materi, materi sesuai dengan lingkungan anak-anak serta mendorong keingintahuan peserta didik tentang materi tersebut. Hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor	Jumlah Skor	Rata-rata	Tingkat Validasi
Format materi	Materi yang disajikan sistematis dan jelas	4	48	96	Sangat Valid
	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5			
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan indicator	5			
	Kejelasan isi materi	5			
	Materi menarik dan tidak membosankan	5			
	Materi yang disajikan mudah dipahami	5			
	Ketepatan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>puzzle</i>	4			
	Kesinambungan materi jelas dan tepat	5			
	Materi yang diajarkan tepat, baik dari segi kecukupan	5			

	maupun kedalamannya				
	Materi yang disajikan bermanfaat dan mendorong keinginan peserta didik.	5			
Isi Materi	Kesesuaian judul dengan isi materi	5	15	100	Sangat Valid
	Isi materi memuat nilai moral dan sosial	5			
	Uraian materi membantu peserta didik meningkatkan kemampuan dalam membaca permulaan	5			
Jumlah			63	98	Sangat Valid



Grafik 4.2

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dengan rata-rata 97 dikategorikan sangat valid.

2. Hasil Kualitatif

Dari hasil ahli materi diperoleh kritik dan saran, yaitu warna gambar dan tulisannya warnanya harus cerah dan menarik.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p data-bbox="520 734 914 875">Sebelum diubah warna gambar kurang menarik dan materinya masih sedikit</p>	 <p data-bbox="959 734 1358 936">Setelah diubah warna menjadi lebih menarik dan materi lebih banyak sesuai KD dan lingkungan siswa.</p>

c. Validator Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui kualitas bahasa yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, baik dari aspek tingkat perkembangan peserta didik, lugas, komunikatif dan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.

1. Hasil Data Kuantitatif

Validasi dilakukan pada tanggal 08 Oktober 2021 oleh Ibu Hani Atus Sholikhah, M. Pd. Aspek yang dinilai dalam angket validasi bahasa ini, yaitu aspek lugas, komunikatif dan kaidah Bahasa Indonesia yang benar. Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat dari tabel berikut.

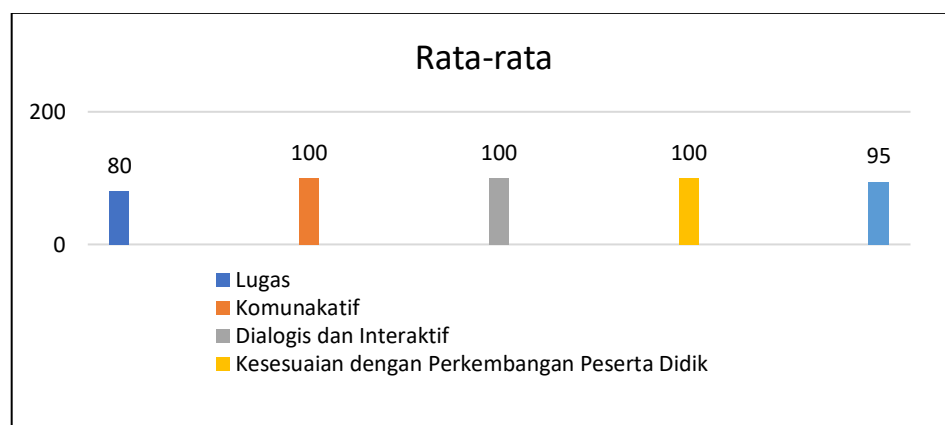
Tabel 4.6

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor	Jumlah Skor	Rata-rata	Tingkat validasi

Lugas	Ketepatan struktur kalimat	4	12	80	Valid
	Keefektivan kata	4			
	Kebakuan istilah	4			
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5	15	100	Sangat Valid
	Kata tidak menimbulkan multitafsir	5			
	Konsisten huruf dengan gambar	5			
Dialogis dan interaktif	Kemampuan motivasi peserta didik	5	10	100	Sangat Valid
	Mendorong berpikir kritis pada peserta didik	5			
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	5	10	100	Sangat Valid
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	5			
Kesesuaian dengan kaidah	Bahasa sesuai dengan sasaran SD/MI	5	19	95	Sangat Valid

Bahasa Indonesia yang benar	Ketetapan ejaan	4			
	Kemampuan bahasa yang memotivasi peserta didik	5			
	Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi	5			
Jumlah			66	95	Sangat Valid



Grafik 4.3

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih mendapatkan rata-rata 94 dengan kategori sangat valid.

2. Hasil Kualitatif

Dari hasil angket ahli bahasa diperoleh kritik dan saran, yaitu konsisten menggunakan huruf dan media dapat langsung diuji cobakan.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Sebelum direvisi semua huruf menggunakan huruf kapital</p>	 <p>Setelah direvisi tetap konsisten menggunakan huruf kapital dan materi sesuai dengan usia anak kelas 1</p>

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga ahli melalui tahapan *expert review* ini maka media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dapat dikategorikan sangat valid (dengan angket validasi ahli terlampir). Berikut ini hasil penilaian lembar angket validasi oleh tiga ahli.

Tabel 4.7

Hasil Validasi Tiga Ahli

No.	Validator	Skor	Kategori
1.	Ines Tasya Jadidah, M. Pd	92	Sangat valid
2.	Umi Suryani, S. Pd	98	Sangat valid
3.	Hani Atus Sholikhah, M. Pd	95	Sangat valid
	Rata-rata skor	95	Sangat valid

3. Hasil Kepraktisan dan Keefektivan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih

a. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih

Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dilakukan dengan

memberikan instrumen angket kepada peserta didik sebagai responden. Tujuan uji kepraktisan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk mengetahui tingkat kemudahan dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan.

Uji kepraktisan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dilakukan dengan memberikan instrumen angket.

1) *One to one*

Uji satu-satu dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2021 dikelas 1 SDN 77 Prabumulih, peneliti melakukan uji coba kepada tiga orang peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Peserta didik tersebut adalah Alpin, Serli, dan Keni. Pengumpulan data peneliti menggunakan angket, data yang didapat akan dijadikan acuan oleh peneliti untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan.

Dalam melakukan uji satu-satu ini peneliti terlebih dahulu menyampaikan tujuan serta tata cara mengisi angket yang akan dibagikan, peneliti juga membimbing dan membacakan kisi-kisi dari angket tersebut. Hal ini dilakukan agar uji satu-satu berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun kegiatan uji satu-satu yang dilakukan peneliti sebagai berikut.



Gambar 4.1
Uji one to-one

Dari hasil penelitian *one to-one*, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara membagikan angket. Hasil dari ketiga siswa yang diuji cobakan dengan menggunakan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8
Hasil kepraktisan tahap *One to-one*

No.	Indikator/ Aspek yang Dinilai	Nama siswa			Saran
		Alpin	Keni	Serli	
1	Media pembelajaran <i>puzzle</i> sangat menarik	5	5	5	
2	Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> merupakan pengalaman baru bagi saya.	5	5	5	
3	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> dalam membaca permulaan membuat saya menjadi lebih semangat dalam belajar membaca.	5	5	5	
4	Media pembelajaran <i>puzzle</i> meningkatkan minat belajar saya dalam belajar membaca.	4	5	5	
5	Media pembelajaran <i>puzzle</i> membantu mempermudah saya dalam mengeja bacaan/tulisan	5	5	5	
6	Media pembelajaran <i>puzzle</i> meningkatkan motivasi saya untuk belajar mandiri	4	5	5	
7	Media pembelajaran <i>puzzle</i> membantu saya memahami pembelajaran lebih mudah.	5	5	5	
8	Media pembelajaran <i>puzzle</i> menampilkan cara belajar baru yang mengasah otak untuk berpikir sambil bermain	5	5	5	

Tabel 4.9
Hasil rekapitulasi kepraktisan tahap *One to-one*

No.	Nama	Jumlah rata-rata	Tingkat Kepraktisan
1	Alpin	95	Sangat praktis

2	Keni	100	Sangat praktis
3	Serli	100	Sangat praktis
	Jumlah rata-rata	98	Sangat praktis







Berdasarkan hasil angket *one to-one* tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih mendapatkan rata-rata 98 dengan kategori sangat praktis.

b) Small Group

Tahapan ini dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2021 di SDN 77 Prabumulih. Pada tahapan ini peneliti menguji cobakan pada 6 orang siswa berjenis 4 kelamin laki-laki dan berjenis kelamin 2 perempuan. Berikut nama siswa yang dijadikan uji coba dalam kelompok kecil (*small group*).

No.	Nama	Jenis kelamin
1	Ando	Laki-laki
2	Hapis	Laki-laki
3	Martin Siregar	Laki-laki
4	Napas	Laki-laki
5	Naira	Perempuan
6	Tiwi	Perempuan

Pada tahap *small group* ini menunjukkan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan. Hal ini dilihat dari hasil angket responden peserta didik sebagai berikut:

 <p>Gambar responden peserta didik (Ando)</p>	 <p>Gambar responden peserta didik (Hapis)</p>
 <p>Gambar responden peserta didik (Martin Siregar)</p>	 <p>Gambar responden peserta didik (Napas)</p>
 <p>Gambar responden peserta didik (Naira)</p>	 <p>Gambar responden peserta didik (Tiwi)</p>

Tabel 4.10

Hasil kepraktisan tahap *Small Group*

Nama	Jumlah Rata-Rata Skor	Tingkat Kepraktisan
Ando	100	Sangat praktis
Hapis	90	Sangat praktis
Martin Siregar	100	Sangat praktis

Napas	100	Sangat praktis
Naira	100	Sangat praktis
Tiwi	100	Sangat praktis
Jumlah rata-rata	98	Sangat praktis

Berdasarkan hasil responden peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dikategorikan sangat praktis.

c) *Field Test*

Tahapan ini dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2021 di SDN 77 Prabumulih. Pada tahapan ini peneliti menguji cobakan pada seluruh siswa kelas 1 yang berjumlah 25 orang. Berikut nama siswa yang menjadi sampel pada penelitian tahap *field test* berdasarkan hasil responden angket peserta didik sebagai berikut.

Tabel 4.11
Hasil kepraktisan tahap *field test*

No.	Nama	Jumlah Rata-rata Skor	Tingkat Kepraktisan
1	Alpin	95	Sangat praktis
2	Keni	100	Sangat praktis
3	Serli	100	Sangat praktis
4	Ando	100	Sangat praktis
5	Hapis	90	Sangat praktis
6	Martin Siregar	100	Sangat praktis
7	Napas	100	Sangat praktis
8	Naira	100	Sangat praktis
9	Tiwi	100	Sangat praktis
10	Ananta	100	Sangat praktis
11	Dapah	100	Sangat praktis

12	Darysu	100	Sangat praktis
13	Paldi	90	Sangat praktis
14	Ragel	100	Sangat praktis
15	Gea	97	Sangat praktis
16	Salsabila Nadhifa	100	Sangat praktis
17	Saki	97	Sangat praktis
18	Jastin	100	Sangat praktis
19	Mamat	100	Sangat praktis
20	Zilfia	95	Sangat praktis
21	Bunga	100	Sangat praktis
22	Abila Mutia	100	Sangat praktis
23	Rabil	95	Sangat praktis
24	Wizya	100	Sangat praktis
25	Syafa	100	Sangat praktis
	Jumlah rata-rata	98	Sangat praktis

Pada tahap *field test* ini menunjukkan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil respon peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dikategorikan sangat praktis.

b. Hasil Keefektivan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih

Untuk menguji keefektivan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dilakukan dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* kepada peserta didik. Tujuan uji keefektivan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk

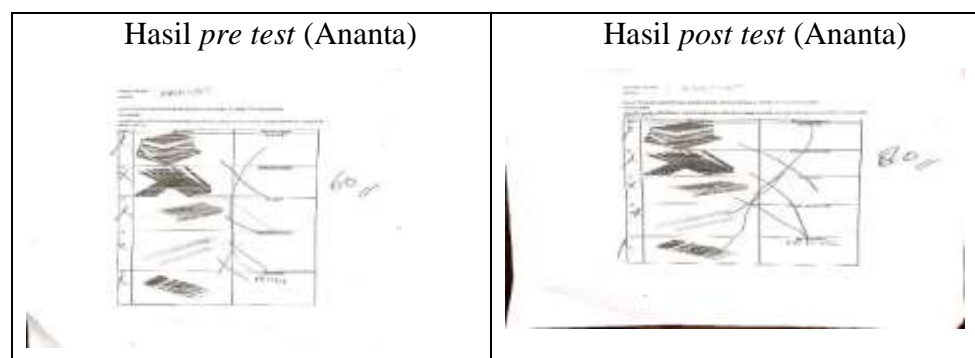
mengetahui perbedaan hasil pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan yang dikembangkan.

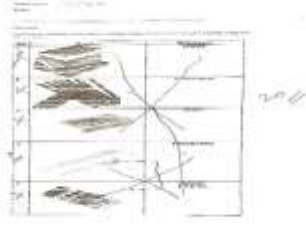
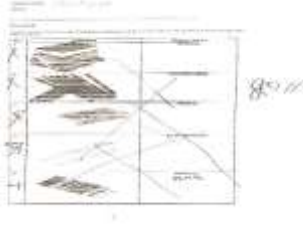
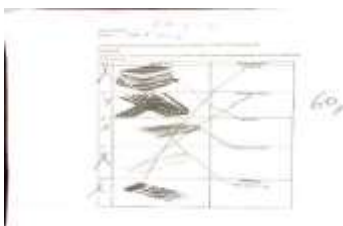
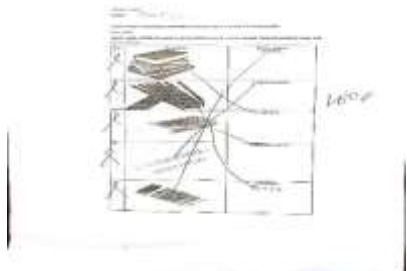
Uji keefektivan terhadap media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dilakukan dengan memberikan lembar soal *pre test* dan *post test* kepada peserta didik. Melalui beberapa tahap yaitu:

a) *One to-one*

Uji satu-satu dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2021 dikelas 1 SDN 77 Prabumulih, peneliti melakukan uji coba kepada tiga orang peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Peserta didik tersebut adalah Ananta, Dapa, dan Darysu. Pengumpulan data peneliti menggunakan lembar soal, data yang didapat akan dijadikan acuan oleh peneliti untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam melakukan uji satu-satu ini peneliti terlebih dahulu menyampaikan tujuan serta tata cara mengisi lembar soal yang akan dibagikan, peneliti juga membimbing dan memberi arahan kepada siswa cara bagaimana menjawab lembar soal tersebut. Hal ini dilakukan agar uji satu-satu berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun kegiatan uji satu-satu yang dilakukan peneliti sebagai berikut.



<p>Hasil <i>pre test</i> (Dapa)</p> 	<p>Hasil <i>post test</i> (Dapa)</p> 
<p>Hasil <i>pre test</i> (Darysu)</p> 	<p>Hasil <i>post test</i> (Darysu)</p> 

Dari hasil penelitian *one to-one*, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara membagikan lembar soal *pre test* dan *post test*. Hasil dari ketiga siswa yang diuji cobakan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12

Hasil keefektivan tahap *one to one*

No.	Nama	Jumlah rata-rata <i>pre test</i>	Jumlah rata-rata <i>post test</i>	Tingkat keefektivan
1	Ananta	60	80	Efektif
2	Dapah	20	80	Efektif
3	Darysu	60	100	Sangat efektif
	Jumlah rata-rata	47	86	Sangat efektif

Berdasarkan hasil lembar soal *pre test* dan *post test one to-one* tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan dimana

dari jumlah rata-rata sebelum penggunaan media *puzzle* adalah 47 dengan kategori cukup efektif sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle* siswa dapat mengerjakan soal *post test* dan mendapatkan rata-rata skor 86 dengan kategori sangat efektif.

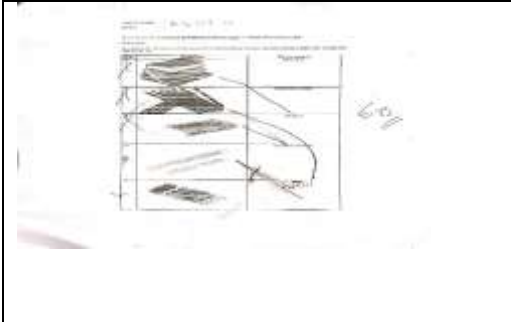
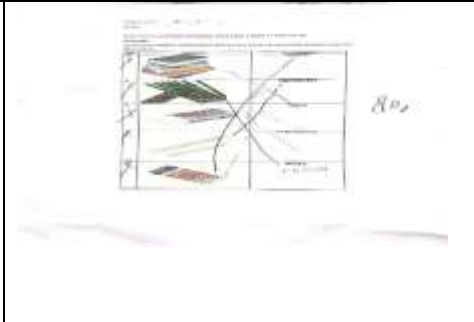
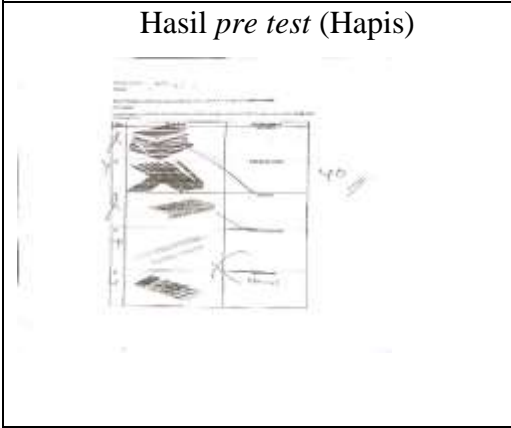
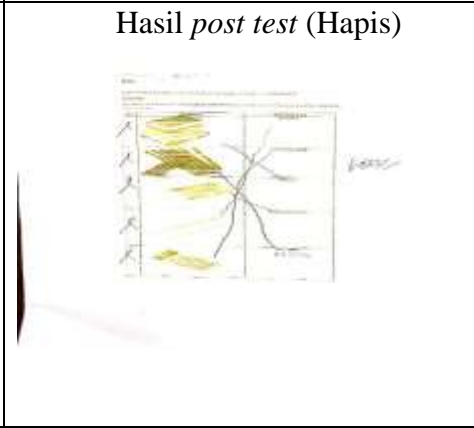
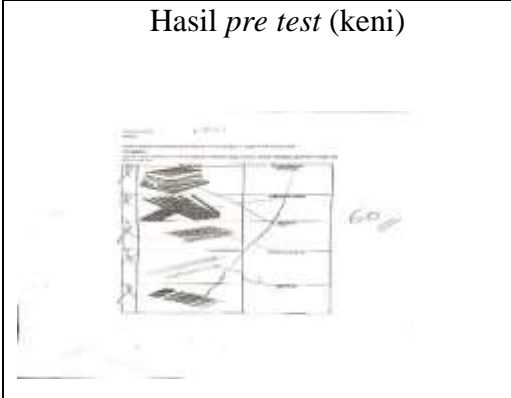
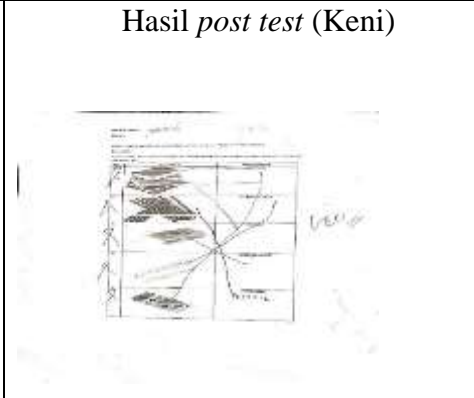
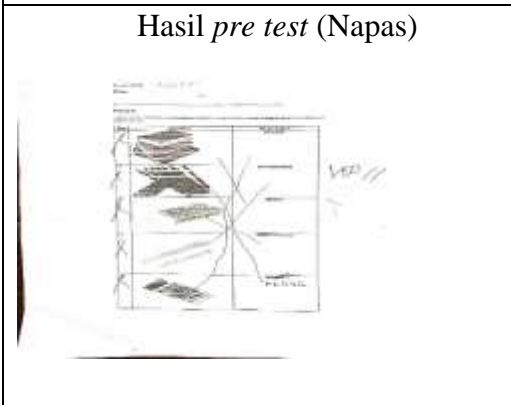

2) *Small Group*

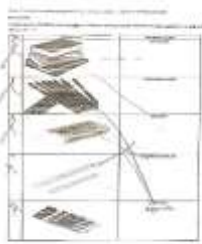
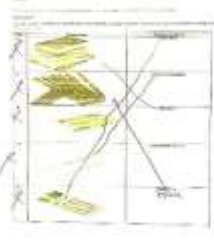
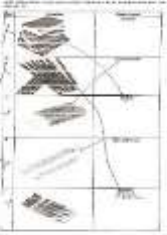

Tahapan ini dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2021 di SDN 77 Prabumulih. Pada tahapan ini peneliti menguji cobakan pada 6 orang siswa berjenis 5 kelamin laki-laki dan berjenis kelamin 1 perempuan. Berikut nama siswa yang dijadikan uji coba dalam kelompok kecil (*small group*).

No.	Nama	Jenis kelamin
1	Alpin	Laki-laki
2	Hapis	Laki-laki
3	Napas	Laki-laki
4	Paldi	Laki-laki
5	Ragel	Laki-laki
6	Keni	Perempuan

Pada tahap *small group* ini menunjukkan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan. Hal ini dilihat dari hasil lembar *pre test* dan *post test* peserta didik yang perbedaan skornya sangat meningkat setelah penggunaan media pembelajaran, adapun hasilnya sebagai berikut:

Hasil <i>pre test</i> (Alpin)	Hasil <i>post test</i> (Alpin)
-------------------------------	--------------------------------

	
<p style="text-align: center;">Hasil <i>pre test</i> (Hapis)</p> 	<p style="text-align: center;">Hasil <i>post test</i> (Hapis)</p> 
<p style="text-align: center;">Hasil <i>pre test</i> (keni)</p> 	<p style="text-align: center;">Hasil <i>post test</i> (Keni)</p> 
<p style="text-align: center;">Hasil <i>pre test</i> (Napas)</p> 	<p style="text-align: center;">Hasil <i>post test</i> (Napas)</p> 
<p style="text-align: center;">Hasil <i>pre test</i> (Paldi)</p>	<p style="text-align: center;">Hasil <i>post test</i> (Paldi)</p>

	
Hasil <i>pre test</i> (Regar)	Hasil <i>post test</i> (Regar)
	

Tabel 4.13
Hasil rekapitulasi keefektivan tahap *small group*

No.	Nama	Rata-Rata <i>Pre test</i>	Rata-Rata <i>Post Test</i>	Tingkat Keefektivan
1	Alpin	60	80	Efektif
2	Hapis	40	100	Sangat efektif
3	Napas	100	100	Sangat efektif
4	Paldi	60	80	Efektif
5	Ragel	40	80	Efektif
6	Keni	60	100	Sangat efektif
	Jumlah rata-rata	60	90	Sangat efektif

Berdasarkan hasil *pretest* dan *post test* peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih berpengaruh terhadap hasil belajar

peserta didik dengan rata-rata skor *pre test* 60 sedangkan rata-rata skor *post test* 90 dengan kategori sangat efektif.

c) *Field Test*

Tahapan ini dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2021 di SDN 77 Prabumulih. Pada tahapan ini peneliti menguji cobakan *pre test* dan *post test* kepada seluruh siswa kelas 1 sebanyak 25 siswa. Berikut nama siswa yang dijadikan uji coba *pre test* dan *post test* untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* pada siswa kelas 1.

No.	Nama	Rata-rata <i>Pre test</i>	Rata-rata <i>Post Test</i>	Tingkat Keefektivan
1	Ananta	60	80	Efektif
2	Dapah	20	80	Efektif
3	Darysu	60	100	Sangat efektif
4	Alpin	60	80	Efektif
5	Hapis	40	100	Sangat Efektif
6	Napas	100	100	Sangat Efektif
7	Paldi	60	80	Efektif
8	Ragel	40	80	Efektif
9	Keni	60	100	Sangat Efektif
10	Gea	40	100	Sangat Efektif
11	Salsabila Nadhifa	20	100	Sangat Efektif
12	Saki	40	100	Sangat Efektif
13	Jastin	40	80	Efektif
14	Mamat	100	100	Sangat Efektif
15	Zilfia	40	100	Sangat Efektif
16	Bunga	40	100	Sangat Efektif
17	Abila Mutia	40	100	Sangat Efektif
18	Rabil	40	60	Cukup efektif
19	Wizya	60	100	Sangat Efektif

20	Syafa	60	100	Sangat Efektif
21	Serli	100	100	Sangat Efektif
22	Ando	60	100	Sangat Efektif
23	Martin Siregar	40	80	Efektif
24	Naira	100	100	Sangat Efektif
25	Tiwi	40	100	Sangat Efektif
	Jumlah rata-rata	54	93	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil *pretest* dan *post test* peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan rata-rata skor *pre test* 54 sedangkan rata-rata skor *post test* 93 dengan kategori sangat efektif.

C. PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dilakukan dengan melalui beberapa prosedur untuk memperoleh media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *tessmer* yang meliputi tahap *preliminary* (tahap persiapan dan tahap pendesainan) serta tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation* (*self evaluation*, *expert review*, *one to-one*, *small group* dan *field test*). Setelah dilakukan prosedur pengembangan tersebut maka diperoleh media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif sebagai berikut.

1. Pendesainan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih

Pendesainan dalam mengembangkan media pembelajaran dilalui oleh beberapa tahap. Berdasarkan prosedur pengembangan *tessmer* tahapan dalam merencanakan desain produk termasuk dalam *preliminary* (tahap persiapan dan tahap pendesainan) dan tahap alur *formative evaluation* (tahap *self evaluation*).

Pada hasil penelitian telah diuraikan secara rinci tahapan diatas dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa SDN 77 Prabumulih. Secara singkat, tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Tahap *Preliminary*

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap peserta didik, kurikulum dan materi. Salah satu permasalahan yang didapatkan, yaitu peserta didik belum mampu membaca permulaan, menggabungkan huruf demi huruf, membaca perkata secara keseluruhan.

Selain itu, kemampuan membaca permulaan peserta didik pada kelas 1 masih perlu bimbingan dari guru karna peserta didik belum banyak yang bisa mengeja hanya ada beberapa siswa yang bisa mengeja dan beberapa siswa hanya mengetahui hurufnya belum bisa menggabungkan huruf demi huruf. Dan peserta didik juga sering menggunakan bahasa ibu ketika belajar dikelas. Kemudian, kurikulum yang digunakan sekolah adalah kurikulum 2013 revisi 2019 yang didalamnya terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator.

Pemilihan materi pada kegiatan ini dilakukan dengan memperhatikan berbagai pertimbangan sebagai upaya agar materi yang

dipilih benar-benar dapat menunjang pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi membaca permulaan pada kelas 1.

2) Tahap Pendesainan

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi secara mandiri terhadap *prototype* awal yang telah dikembangkan dengan meminta saran dari dosen pengampu/pembimbing. Adapun evaluasi yang dilakukan peneliti secara mandiri sebelumnya telah dikonfirmasi kepada pembimbing. Hasil perbaikan pada tahap ini berupa *prototype* I dilanjutkan ke tahap *expert review*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya pendesainan media pembelajaran *puzzle* merupakan tahapan yang harus dilaksanakan oleh peneliti dalam merancang media pembelajaran yang dikembangkan untuk kemudian diuji validitas, kepraktisannya dan keefektivannya. Berdasarkan hasil revisi yang telah dikonfirmasi oleh dosen pembimbing. Media pembelajaran tersebut atau *prototype* I tersebut dapat digunakan untuk diuji validasinya yang dilaksanakan pada tahap *expert review* dan *one to one*.

2. Kevalidan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih

Kevalidan media pembelajaran diperoleh pada tahap *expert review* berdasarkan skor yang diberikan oleh validator pada lembar angket. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiyono bahwa instrumen yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, yang berarti

instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.⁶⁹

Penelitian validitas dari media pembelajaran diukur berdasarkan hasil validasi. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa semua perangkat pembelajaran yang divalidasi (silabus, RPP, LKS, bahan ajar, media pembelajaran dan LP) tergolong kriteria cukup valid dengan presentase >70% berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh Akbar.⁷⁰

Validasi media pembelajaran pada tahap *expert review* dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ibu Ines Tasya Jadidah, M. Pd sebagai ahli desain, ibu Umi Suryani, S. Pd sebagai ahli materi dan ibu Hani Atus sholikhah, M. Pd sebagai ahli bahasa. Berikut penjelasan mengenai ketiga validasi tersebut.

a. Validasi Ahli Desain



Gambar 4.2

Foto Bersama validator ahli desain

Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dari desain yang telah dibuat baik dari segi tampilan, daya tarik, dan sebagainya. Hasil validasi desain dapat dilihat dari tabel berikut.

⁶⁹ Sanawiyah. 2021. Skripsi: *Pengembangan Bahan Ajar LKPD Ips Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD/MI*. Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Uin Raden Fatah Palembang.

⁷⁰ *Ibid*, hal 89

Tabel 4.14

Rekapitulasi hasil validasi desain

Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Tingkat Kevalidan
Konten (isi)	25	100	Sangat valid
Konstruk	22	88	Sangat valid
Penyajian/ Tampilan	15	100	Sangat valid
Bahasa	12	80	Valid
Jumlah	74	92	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran *puzzle*, sesuai tabel diatas dan berdasarkan kriteria kevalidan yang ditentukan oleh peneliti, maka media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan termasuk kategori valid dengan rata-rata total kevalidan 92. Aspek-aspek desain yang divalidasi adalah sebagai berikut.

1) Konten (Isi)

Pada aspek konten (isi) media pembelajaran *puzzle* diperoleh skor 25 dengan rata-rata 100 dengan kategori sangat valid. Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Media ajar sesuai dengan materi, KI dan KD
- b) Media ajar memuat materi dan gambar yang mendukung pembelajaran.
- c) Media ajar memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca permulaan
- d) Media pembelajaran berbasis *puzzle*
- e) Kesesuaian isi media ajar dengan kondisi dan strategi yang ingin dicapai.

2) Konstruk

Pada aspek desain konstruk media pembelajaran *puzzle* memperoleh skor 22 dengan rata-rata 88 dengan kategori sangat valid. Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Media ajar yang dirancang sesuai dengan kemampuan siswa kelas 1.
- b) Kriteria media ajar mampu menyampaikan materi dengan menarik.
- c) Media pembelajaran *puzzle* membangun kecakapan peserta didik dan membangun komunikasi antar siswa.
- d) Ketepatan *layout* (tata letak teks dan gambar pada media pembelajaran.)
- e) Ketepatan ukuran, jenis dan warna pada media ajar

3) Penyajian/ tampilan

Pada penyajian/ Tampilan media pembelajaran *puzzle* memperoleh skor 15 dengan rata-rata 100 dengan kategori sangat valid. Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Ketepatan gambar yang digunakan dengan materi yang jelas.
- b) Penyajian gambar menambah daya tarik media ajar.
- c) Penyajian ilustrasi menambah wawasan peserta didik.

4) Bahasa

Pada aspek bahasa media pembelajaran *puzzle* memperoleh skor 22 dengan rata-rata 80 dengan kategori valid. Adapun indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Menggunakan kalimat yang komunikatif
- b) Menggunakan bahasa yang baik dan benar menurut EYD.
- c) Tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian

b. Validasi Ahli Materi



Gambar 4.3

Foto bersama validator ahli materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, baik aspek format materi dan isi materi. Hasil rekapitulasi validasi ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.15
Rekapitulasi hasil validasi materi

Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Tingkat Kevalidan
Format materi	48	96	Sangat valid
Isi materi	15	100	Sangat valid
Jumlah	63	98	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi materi media pembelajaran, sesuai tabel di atas dan berdasarkan kriteria kevalidan yang ditentukan oleh peneliti, maka media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata total kevalidan sebesar 98. Aspek-aspek materi yang divalidasi adalah sebagai berikut.

1) Format materi

Pada aspek format materi diperoleh skor 48 dengan rata-rata 96 dengan kategori sangat valid. Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Materi yang disajikan sistematis dan jelas
- b) Kesesuaian materi dengan KI dan KD
- c) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan indikator
- d) Kejelasan isi materi
- e) Materi menarik dan tidak membosankan
- f) Materi yang disajikan mudah dipahami
- g) Ketepatan materi yang disajikan dalam media pembelajaran *puzzle*
- h) Kesenambungan materi jelas dan tepat
- i) Materi yang diajarkan tepat, baik dari segi kecukupan maupun kedalamannya
- j) Materi yang disajikan bermanfaat dan mendorong keinginan peserta didik.

2) Isi materi

Pada aspek isi materi diperoleh skor 15 dengan rata-rata 100 dengan kategori sangat valid. Adapun indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Kesesuaian judul dengan isi materi
- b) Isi materi memuat nilai moral dan sosial
- c) Uraian materi membantu peserta didik meningkatkan kemampuan dalam membaca permulaan

c. Validasi Ahli Bahasa



Gambar 4.4

Foto Bersama validator ahli bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui kualitas bahasa yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, baik aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar. Hasil rekapitulasi validasi bahasa dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.16

Rekapitulasi hasil validasi ahli bahasa

Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Tingkat Kevalidan
Lugas	12	80	Valid
Komunikatif	15	100	Sangat valid
Dialogis dan interaktif	10	100	Sangat valid
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	10	100	Sangat valid
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	19	95	Sangat valid
Jumlah	66	95	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi bahasa, sesuai tabel di atas dan berdasarkan kriteria kevalidan yang ditentukan oleh peneliti, maka media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dengan

rata-rata total kevalidan sebesar 95. Aspek-aspek bahasa yang divalidasi adalah sebagai berikut.

1) Lugas

Pada aspek lugas diperoleh skor dengan rata-rata 80 dengan kategori valid. Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Ketepatan struktur kalimat
- b) Keefektivan kata
- c) Kebakuan istilah

2) Komunikatif

Pada aspek komunikatif diperoleh skor dengan rata-rata 100 dengan kategori sangat valid. Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Pemahaman terhadap pesan atau informasi
- b) Kata tidak menimbulkan multitafsir
- c) Konsisten huruf dengan gambar

3) Dialogis dan interaktif

Pada aspek dialogis dan interaktif diperoleh skor dengan rata-rata 100 dengan kategori sangat valid. Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Kemampuan motivasi peserta didik
 - b) Mendorong berpikir kritis pada peserta didik
- 4) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik

Pada aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik

diperoleh skor dengan rata-rata 100 dengan kategori sangat valid.

Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik
 - b) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik
- 5) Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar

Pada aspek kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar diperoleh skor dengan rata-rata 95 dengan kategori sangat valid.

Indikator yang dianalisis pada aspek ini adalah sebagai berikut.

- a) Bahasa sesuai dengan sasaran SD/MI
- b) Ketetapan ejaan
- c) Kemampuan bahasa yang memotivasi peserta didik
- d) Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi

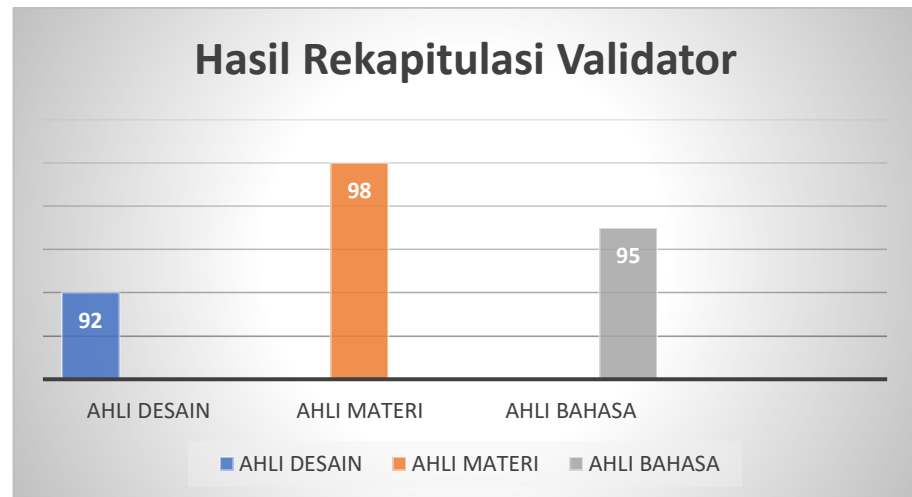
Berikut merupakan hasil rekapitulasi penilaian ketiga validator.

Tabel 4.17

Hasil rekapitulasi validator

Validator	Skor	Kategori
Ines Tasya Jadidah, M. Pd	92	Sangat valid
Umi Suryani, S. Pd	98	Sangat valid
Hani Atus Sholikhah, M. Pd	95	Sangat valid
Rata-rata skor	95	Sangat valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi ketiga validator diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dinyatakan sangat valid.



Grafik 4.4
Hasil Validasi 3 Ahli

3. Kepraktisan dan Keefektivan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih

a. Kepraktisan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih

Kepraktisan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu berupa buku siswa yang dinilai dengan menggunakan angket.

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila memenuhi aspek kepraktisan, diantaranya sebagai berikut.⁷¹

1. Para ahli dan praktisi menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan.
2. Kenyataan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tersebut diterapkan.

Uji Kepraktisan Responden Peserta Didik melalui beberapa tahap, sebagai berikut:

⁷¹ *Ibid*, hal 98

a) *One to one*

Gambar 4.5
Tahap *one to-one* siswa mengerjakan angket

Pada tahap *one to-one*, peneliti mengenalkan media pembelajaran *puzzle* dan cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, setelah peneliti menjelaskan dan mengajarkan media pembelajaran *puzzle*, setelah itu peneliti memberikan angket responden peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *puzzle* yang peneliti kembangkan. Dengan memperhatikan hasil dari lembar angket peserta didik, maka peneliti dapat mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu diperbaiki atau tidak. Berikut hasil rekapitulasi angket *one to-one* dari peserta didik.

Tabel 4.18
Rekapitulasi hasil kepraktisan *one to- one*

Nama	Jumlah rata-rata	Tingkat kepraktisan
Alpin	95	Sangat Praktis
Keni	100	Sangat Praktis
Serli	100	Sangat Praktis
Jumlah rata-rata	98	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket *one to-one*, sesuai tabel diatas dan berdasarkan kriteria kepraktisan yang ditentukan oleh peneliti,

maka media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis dengan rata-rata total kepraktisan 98. Kisi-kisi peserta didik yang dianalisis dalam kepraktisan adalah sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran *puzzle* sangat menarik
- (2) Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* merupakan pengalaman baru bagi saya.
- (3) Materi yang terdapat dalam media pembelajaran *puzzle* dalam membaca permulaan membuat saya menjadi lebih semangat dalam belajar membaca.
- (4) Media pembelajaran *puzzle* meningkatkan minat belajar saya dalam belajar membaca.
- (5) Media pembelajaran *puzzle* membantu mempermudah saya dalam mengeja bacaan/tulisan
- (6) Media pembelajaran *puzzle* meningkatkan motivasi saya untuk belajar mandiri
- (7) Media pembelajaran *puzzle* membantu saya memahami pembelajaran lebih mudah.
- (8) Media pembelajaran *puzzle* menampilkan cara belajar baru yang mengasah otak untuk berpikir sambil bermain.

Berdasarkan hasil kepraktisan yang dilakukan pada tahap *expert review* dan *one to-one* maka media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih dapat dikategorikan sangat praktis.

b) *Small group*

Hasil analisis angket kepraktisan pada tahap *small group* yang diisi oleh 6 orang peserta didik. Berdasarkan rata-rata skor yang yang diberikan diperoleh bahwa media pembelajaran *puzzle* yang sudah dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis dengan skor rata-rata sebesar 98.

c) *Field test*

Hasil analisis angket kepraktisan pada tahap *field test* yang diisi oleh seluruh peserta didik kelas 1 yang berjumlah 25 orang. Berdasarkan rata-rata skor yang yang diberikan diperoleh bahwa media pembelajaran *puzzle* yang sudah dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis dengan skor rata-rata sebesar 98.

Berikut merupakan hasil rekapitulasi kepraktisan media pembelajaran *puzzle* dari beberapa 3 tahap kepraktisan diatas sebagai berikut.

Tabel 4.19
Rekapitulasi hasil kepraktisan peserta didik

Tahapan	Jumlah Respon	Rata-rata	Tingkat Kepraktisan
<i>One to one</i>	3	98	Sangat praktis
<i>Small group</i>	6	98	Sangat praktis
<i>Field test</i>	25	98	Sangat praktis
Jumlah		98	Sangat praktis

Jadi, berdasarkan hasil skor kepraktisan pada tahap responden *One to one*, *Small group*, dan *Field test* maka media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan dinyatakan praktis dengan 3 tahap

kepraktisan diperoleh rata-rata 98 dengan kategori sangat praktis.

b. Keefektivan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih

Menurut Sondang P. Siagian, Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang ditetapkan.⁷²

Sehingga dapat disimpulkan efektivitas atau keefektivan suatu produk atau media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila menunjukkan suatu keberhasilan pada sasaran tertentu.

Adapun tahap dalam uji coba keefektivan pada media pembelajaran *puzzle* dilakukan dengan tiga tahap yaitu dengan cara *one to-one*, *small group*, dan *field test* sebagai berikut:

a) *One to-one*



Gambar 4.6
Tahap *one to-one* siswa mengerjakan lembar soal *pre test*

Sebelum peneliti memberikan materi dengan mengenalkan media pembelajaran *puzzle*, peneliti membagikan lembar *pre test* terlebih dahulu

⁷² Badriyah. Efektivitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*. 2015. 1 (1)

kepada peserta didik, guna untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan. Adapun pada tahap *one to-one* ini, peneliti mengambil 3 sampel anak untuk diuji cobakan. Setelah peserta didik selesai mengerjakan lembar soal *pre test*, peneliti memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan. Setelah itu, peneliti membagikan lagi soal *post test* kepada peserta didik yang sudah mengikuti materi dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Berikut hasil rekapitulasi lembar soal *one to-one* dari peserta didik.

Tabel 4.20
Hasil rekapitulasi efektivitas *one to-one*

Nama	Jumlah rata-rata <i>pre test</i>	Jumlah rata-rata <i>post test</i>	Tingkat keefektivan
Ananta	60	80	Efektif
Dapah	20	80	Efektif
Darysu	60	100	Sangat efektif
Jumlah rata-rata	47	86	Sangat efektif

Berdasarkan hasil rekapitulasi lembar soal *one to-one*, sesuai tabel diatas dan berdasarkan kriteria keefektivan yang ditentukan oleh peneliti, maka media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat efektif dengan rata-rata total keefektivan sebesar 86.

b) Small Group



Gambar 4.7
Peserta didik mengerjakan *pretest* dan *pos-test* tahap *small group*

Hasil analisis lembar soal *pre test* dan *post test* pada tahap *small group* yang diisi oleh 6 orang peserta didik. Berdasarkan hasil jawaban peserta didik dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran didapatkan perbedaan dari sebelum penggunaan media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 60 dengan kategori cukup efektif, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle* peserta didik mampu menjawab lembar soal *post test* dengan skor rata-rata 90 dengan kategori sangat efektif.

c) *Field test*

Gambar 4.8
Peserta didik mengerjakan *pretest* dan *pos-test* tahap *field test*



Hasil analisis lembar soal *pre test* dan *post test* pada tahap *field test* yang diisi oleh seluruh kelas 1 berjumlah 25 orang peserta didik. Berdasarkan hasil jawaban peserta didik dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran didapatkan perbedaan dari sebelum penggunaan media pembelajaran memperoleh skor rata-rata dari tiga tahap diatas memperoleh rata-rata 54 dengan kategori cukup efektif, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle* peserta didik mampu menjawab lembar soal *post test* dengan skor rata-rata 89 dengan kategori sangat efektif. Berikut merupakan hasil rekapitulasi ketiga tahap keefektivan media pembelajaran *puzzle*.

Tabel 4.21
Rekapitulasi hasil keefektivan peserta didik

Tahapan	Jumlah Responden	Rata-rata <i>Pre Test</i>	Rata-rata <i>Post Test</i>	Tingkat Keefektivan
<i>One to one</i>	3	47	86	Sangat efektif
<i>Small group</i>	6	60	90	Sangat efektif
<i>Field test</i>	25	54	93	Sangat efektif