

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Merancang produk berupa media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan, (2) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 yang valid, (3) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 yang praktis dan efektif, metode yang digunakan adalah metode pengembangan R&D dengan model pengembangan *tessmer* yang terdiri dari 2 tahap yaitu: tahap *preliminary* dan tahap *prototyping* yang menggunakan alur *formatif evaluation*. Pada tahap *preliminary* terdiri dari tahap persiapan (analisis) dan pendesainan sedangkan tahap *prototype* dengan alur *formatif evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *expert review*, *one to-one*, *small group* dan *field test*. Subjek penelitian ini adalah siswa/i kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel dengan menggunakan sampel jenuh dimana sampelnya adalah seluruh subjek yang diteliti yaitu sebanyak 25 peserta didik. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan: (1) Pendesainan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel dapat digunakan untuk diuji validitasnya dilihat dari penilaian pada tahap *self evaluation*, (2) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan yang valid dilihat dari angket kevalidan ahli desain diperoleh rata-rata skor 92, validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor 98, dan validasi ahli bahasa diperoleh rata-rata skor 95, (3) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan yang praktis dan efektif dilihat dari hasil angket responden peserta didik dengan rata-rata skor 98, dan efektif dilihat dari hasil *pre-test* dan *post test* responden peserta didik dengan rata-rata skor *pre-test* 54 sedangkan rata-rata skor *post test* 89.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *Puzzle*, Bahasa Indonesia, Membaca Permulaan

## **ABSTRACT**

*This study aims to: (1) Design a product in the form of puzzle learning media for early reading material, (2) Produce a valid puzzle learning media for 1st grade students beginning reading material, (3) Produce puzzle learning media for early 1st grade reading material. which is practical and effective, the method used is the R&D development method with the tessmer development model which consists of 2 stages, namely: the preliminary stage and the prototyping stage using a formative evaluation flow. The preliminary stage consists of the preparation (analysis) and design stages, while the prototype stage uses a formative evaluation flow which includes self-evaluation, expert review, one-to-one, small group and field tests. The subjects of this study were students of class 1 SDN 77 Prabumulih, South Sumatra using a saturated sample where the sample was all the subjects studied, namely as many as 25 students. Therefore, it can be concluded: (1) The design of puzzle learning media for the initial reading material for grade 1 students at SDN 77 Prabumulih Sumsel can be used to test its validity seen from the assessment at the self-evaluation stage, (2) Produce puzzle learning media on the beginning reading material that valid as seen from the design expert's validity questionnaire obtained an average score of 92, material expert validation obtained an average score of 98, and linguist validation obtained an average score of 95, (3) Produces puzzle learning media on practical and effective beginning reading material seen from the results of the questionnaire respondents of students with an average score of 98, and effective as seen from the results of the pre-test and post-test of student respondents with an average pre-test score of 54 while the average post-test score of 89.*

**Keywords: Puzzle Learning Media, Indonesian Language, Beginning Reading**