

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Media *Puzzle* Suku Kata dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Kelas I Sekolah Dasar

Retno Uly Nevyanti¹, Hodidjah², Resa Respati³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
email: retnouly10@gmail.com, hodidjah06@gmail.com, respati.upi.edu

Abstract

Learning media has an important role in teaching and learning activities in the classroom, as a transmitter of information from teacher to student for learning running optimally. Preliminary studies in elementary schools found that the use of instructional media in low grade still seldom. Teachers use a marker and whiteboard media in explaining learning to read and write, whereas low-grade students need a media that can be manipulated causing direct experience for students. The results of the identification and analysis of this problem follow up research by designing syllable puzzle media as a solution in the learning of membaca menulis permulaan (MMP) in the first grade of elementary school, as explained by Radja, that the "puzzles can train the creative side of a student's mindset pattern to a simple task". This study uses Design-Based Research method (DBR) developed by Reeves to designing, developing, and testing the feasibility of a product in overcoming problems in learning. Products are designed using Microsoft Word. Subjects were teachers and students of the first grade primary school. Data was collected by interview, validation expert, and observation of treatment of students during the use of the product. Product design is declared eligible by the validator experts and conducted trials / implementation at the elementary school where the study after revision. Implementation of the product carried out in two schools, namely SDN Dadaha and SDN 2 Pengadilan. In general, the products declared fit for use as a medium of learning MMP based on the responses of teachers and students treatment observation towards of products. Reflection of the development of products that generate syllables puzzle media in learning to read writing beginning in first grade elementary school packed in a box (kit).

Keywords: Learning Media, Syllable Puzzle Media, Membaca Menulis Permulaan (MMP).

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sebagai alat penyampai informasi dari guru kepada siswa agar pembelajaran berjalan secara optimal. Studi pendahuluan di Sekolah Dasar ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas rendah masih jarang. Guru menggunakan media spidol dan papan tulis dalam menjelaskan pembelajaran membaca dan menulis, padahal siswa kelas rendah membutuhkan media yang dapat dimanipulasi sehingga menimbulkan pengalaman langsung bagi siswa. Hasil identifikasi dan analisis masalah tersebut ditindak lanjuti peneliti dengan merancang media *puzzle* suku kata sebagai solusi dalam pembelajaran membaca menulis permulaan (MMP) di kelas I Sekolah Dasar, seperti yang diungkapkan oleh Radja, bahwa "*puzzle* dapat melatih sisi kreativitas dan pola berfikir siswa terhadap suatu tugas sederhana". Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) yang dikembangkan oleh Reeves untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran. Produk dirancang menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas I Sekolah Dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, validasi ahli, dan observasi terhadap perlakuan siswa selama penggunaan produk. Rancangan produk dinyatakan layak oleh validator ahli dan dilakukan uji coba/implementasi pada Sekolah Dasar tempat penelitian setelah melakukan revisi. Implementasi produk dilakukan pada dua sekolah, yakni di SDN Dadaha dan SDN 2 Pengadilan. Secara umum produk dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran MMP berdasarkan tanggapan guru dan hasil observasi perlakuan siswa terhadap produk. Refleksi dari pengembangan produk yakni menghasilkan media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I Sekolah Dasar yang dikemas dalam kotak (kit).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle* Suku Kata, Membaca Menulis Permulaan (MMP).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan alat pemencerdas individu yang meliputi disetiap kehidupan. Diungkapkan Rupert S. Lodge (dalam Syarifudin dan Nur'aini, 2010, hlm. 27) bahwa *"... life is education, and education is life"*. Ini berarti bahwa setiap tindak tanduk, pengalaman, pengetahuan individu adalah pendidikan disepanjang kehidupannya. Langkah mewujudkannya diperlukan pendidikan formal agar individu memperoleh pengetahuan akademis dan mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitarnya. Dijelaskan dalam Undang-undang (UU) nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) BAB I pasal 1 yang menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (UU No. 20 SISDIKNAS, 2003).

Dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, terdapat delapan mata pelajaran didalam kurikulum SD/MI yaitu pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya dan

keterampilan, pendidikan jasmani dan olahraga. Kedelapan mata pelajaran tersebut ditambah dengan muatan lokal dan pengembangan diri

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Hal ini berarti bahwa Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa Indonesia aspek membaca dan menulis untuk kelas I sekolah dasar meliputi materi membaca nyaring teks pendek (suku kata dan kata), membaca lancar teks pendek 3-5 kata, menulis permulaan dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, melengkapi dan menyalin, serta menulis permulaan dengan huruf tegak bersambung. Tampak bahwa siswa kelas I mempelajari membaca menulis permulaan, yaitu menekankan pada kemampuan "melek huruf" dan kemampuan "menulis secara mekanis" yang dikemas dalam pembelajaran membaca menulis permulaan (MMP).

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas I sekolah dasar pertama yang terletak di Kota Tasikmalaya, peneliti menemukan masalah pada pembelajaran membaca dan menulis

permulaan. Mayoritas siswa masih kesulitan untuk menggabungkan suku kata menjadi kata. Media pembelajaran yang terdapat di sekolah hanya sebatas gambar dan rangkaian alfabet. Media tidak digunakan oleh guru, guru mengutamakan pembelajaran secara klasikal dengan bantuan spidol dan papan tulis. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut membuat siswa menjadi kurang aktif, tercipta pembelajaran yang monoton, sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran berlaku hanya satu arah. Studi pendahuluan berikutnya dilakukan di kelas I sekolah dasar kedua yang masih berlokasi di Kota Tasikmalaya, siswa masih belum lancar untuk menulis kata yang didiktekan oleh guru dan hanya terdapat poster alfabet yang digantung dibagian belakang kelas sebagai penghias dinding, tidak digunakan sebagai media pembelajaran. Media yang ada tersebut tidak terlihat nilai keefektifannya, karena tidak digunakan. Guru mengajar menggunakan media lingkungan sekitar sekolah dibantu papan tulis dan spidol. Pembelajaran seperti itu membuat siswa hanya terfokus pada guru (*teacher center*) tanpa mengembangkan kemampuan yang terdapat pada masing-masing siswa, pembelajaran pun terlihat monoton.

Dari kenyataan di lapangan tersebut, perlu adanya pengembangan media yang

lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang aktif, multiarah, dan menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kadarsih (dalam Sofyan, 2016, hlm.1) bahwa “proses pembelajaran menyenangkan dapat dilakukan dengan pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber-sumber belajar yang relevan”.

Salah satu media pembelajaran untuk membantu masalah dalam materi MMP yang menerangkan suku kata menjadi kata yaitu media berbentuk *puzzle* suku kata. Diungkapkan oleh Radja (dalam Prihartawati, 2016) bahwa “*puzzle* dapat melatih sisi kreativitas dan pola berfikir siswa terhadap suatu tugas sederhana”.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: 1) mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran MMP di Kota Tasikmalaya; 2) mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran *puzzle* suku kata dalam pembelajaran MMP di Kota Tasikmalaya; 3) mendeskripsikan implementasi dan refleksi media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran MMP di Kota Tasikmalaya.

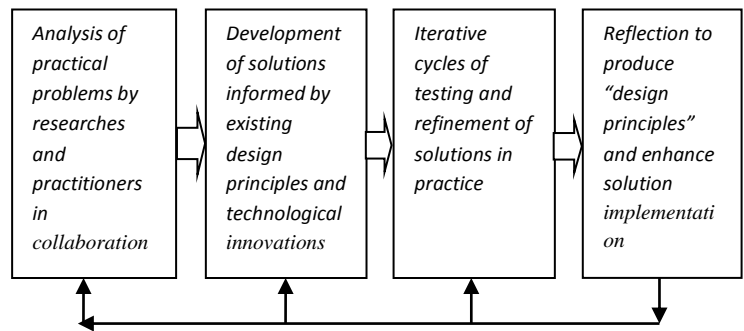
Secara umum, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran

berupa pengembangan media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan (MMP) di kelas I sekolah dasar, menambah wawasan dan pengetahuan berupa pengembangan media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran MMP di kelas I sekolah dasar, guru mendapatkan kemudahan berupa menyampaikan materi pembelajaran MMP di kelas I sekolah dasar, meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran MMP di kelas I sekolah dasar, penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran lain untuk materi MMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 2 Pengadilan dan SDN Dadaha yang terletak di Kota Tasikmalaya, dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas I di dua sekolah tersebut. Solusi untuk mengatasi permasalahan dalam hal MMP seperti yang dijelaskan sebelumnya akan diteliti menggunakan metode desain berbasis penelitian atau *design based research* (DBR), karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur penelitian yang dijelaskan oleh Reeves (2008, hlm. 34). Prosedur tersebut terdiri dari

empat langkah yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah; 2) pengembangan *prototype* atau rancangan produk; 3) melakukan uji coba dan revisi; 4) refleksi *prototype*. Prosedur model Reeves dijelaskan pada gambar 1.



Gambar 1

Prosedur DBR Model Reeves

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, *expert judgment* (penilaian ahli), observasi, dan studi dokumentasi. Analisis data mengacu pada model analisis interaktif yang digagas oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 337), "aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh". Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini ialah *data reduction* (mengorganisir data), *data display* (membuat uraian terperinci), dan *conclusion drawing/verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan).

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi dan Analisis Masalah

Kegiatan identifikasi dan analisis masalah diperoleh berdasarkan data hasil wawancara

dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan pada guru kelas I-A SDN 2 Pengadilan dan guru kelas I-A SDN Dadaha, Kota Tasikmalaya. Wawancara pertama dilakukan pada ibu Jamilah, S.Pd. selaku wali kelas I-A SDN 2 Pengadilan. Hasil wawancara menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas I-A berada pada intensitas kadang-kadang, lebih sering menggunakan papan tulis dan spidol dan tidak ada media pembelajaran khusus untuk membaca menulis permulaan. Wawancara kedua dilakukan pada ibu Nina, S.Pd. selaku wali kelas I-A SDN Dadaha, beliau memaparkan bahwa media pembelajaran untuk membaca menulis permulaan biasanya menggunakan kit IPA yang terpadukan dengan bahasa Indonesia, tidak terdapat media khusus, dan penggunaan media pun pada intensitas kadang-kadang, lebih sering menggunakan media papan tulis dan spidol dalam menjelaskan pembelajaran.

Permasalahan yang timbul diatas diatasi dengan membuat media pembelajaran khusus untuk pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I sekolah dasar, yakni berupa media *puzzle* suku kata, sebagaimana yang diungkapkan oleh Radja (dalam Prihartawati, 2016) bahwa "*puzzle* dapat melatih sisi kreativitas dan pola berfikir siswa terhadap suatu tugas sederhana". *Puzzle* suku kata disesuaikan untuk membaca

menulis permulaan dengan materi membaca nyaring suku kata dan kata serta materi mencontoh tulisan di papan tulis atau buku tulis, sehingga dalam media terdapat konten bahasa, konten materi, gambar yang menarik, dan mengajak anak belajar sambil bermain.

B. Pengembangan Desain Produk

Tahap rancangan desain produk ini meliputi analisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, pemaparan tentang komponen media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I sekolah dasar. Dilanjutkan dengan menyusun *storyboard* dan melakukan pembuatan *prototype* (produk). Standar kompetensi yang digunakan adalah SK 3. Memahami teks pendek dengan membaca nyaring dan SK 4. Menulis permulaan dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, melengkapi, dan menyalin. Kompetensi dasar yang digunakan adalah KD 3.1 Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat serta KD 4.3 Mencontoh huruf, kata, atau kalimat sederhana dari buku atau papan tulis. Berdasarkan SK dan KD tersebut, peneliti menyusun indikator dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirancang dijelaskan pada poin berikut.

1. Melalui memanipulasi media *puzzle* suku kata siswa dapat membaca nyaring suku kata dan kata dengan tepat.
2. Melalui penggunaan media *puzzle* suku kata siswa dapat mencontoh kata dari buku atau papan tulis dengan tepat.

Materi utama yang diajarkan dalam membaca permulaan adalah membaca suku kata menjadi kata, sedangkan dalam menulis permulaan adalah mencontoh kata pada papan tulis atau buku tulis. Adapun unsur media yang telah disesuaikan dengan materi tersebut dipaparkan pada tabel 2.1.

Tabel 2
Analisis Materi dan Media

Materi	Media
<p>Membaca</p> <p>1. Membaca suku kata menjadi kata</p>	<p>Membaca</p> <p>a. Gambar benda-benda disekitar lingkungan Sekolah (buku, lampu, meja, bendera, jendela, lemari, sepatu, lapangan, penggaris, dan penghapus)</p> <p>b. Suku kata rumpang</p> <p>c. Pilihan suku kata untuk melengkapi kata yang rumpang</p>
<p>Menulis</p> <p>1. Mencontoh kata</p>	<p>Menulis</p> <p>a. Gambar 4 garis untuk menulis nama benda sesuai gambar yang tertera pada <i>puzzle</i>.</p>

Menyusun *storyboard* merupakan tahapan lanjutan setelah melakukan analisis terhadap Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, dan media yang divisualisasikan. *Storyboard*

yaitu gambaran umum atau sketsa mengenai media pembelajaran yang akan dibuat. Isi dari *storyboard* ini adalah visualisasi hasil analisis yang telah dikaji sebelumnya seperti materi dan tampilan yang digunakan. *Storyboard* yang dibuat didasarkan pada 4 unsur utama *puzzle* suku kata, yakni tempat gambar objek, kata rumpang, pilihan suku kata, serta tempat untuk menulis nama benda sesuai gambar.

Tahapan berikutnya yaitu pembuatan *prototype* (produk) yang dikembangkan oleh peneliti, berbentuk *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I sekolah dasar. Pembuatan produk ini didasarkan pada *storyboard* yang telah dirancang peneliti dan divisualisasikan menjadi sebuah media pembelajaran *puzzle* suku kata. *Puzzle* suku kata dibuat menggunakan bahan utama duplex putih, kertas foto, karpet busa, dan perekat, serta dilengkapi pula dengan bahan-bahan lainnya. Berikut adalah penjelasan mengenai komponen penyusun media *puzzle* suku kata, langkah-langkah pembuatan media *puzzle* suku kata, cara penggunaan media *puzzle* suku kata, dan prosedur penggunaan media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan yang dirancang oleh peneliti.

1. Komponen Penyusun Media *Puzzle* Suku Kata

- a. Alat : gunting, penggaris, pensil, alat lem tembak, printer, *laptop*/komputer.
 - b. Bahan : kertas foto, karpet busa, lem tembak, perekat, kertas duplex putih, kertas A4, kertas kado.
2. Langkah-langkah Pembuatan
- a. Menyiapkan 10 gambar yang akan dijadikan *puzzle*, yakni gambar buku, gambar lampu, gambar meja, gambar bendera, gambar sepatu, gambar lemari, gambar jendela, gambar lapangan, gambar penggaris, dan gambar penghapus yang telah disediakan oleh peneliti dan disusun dalam sebuah *file* agar mudah untuk menggunakannya.
 - b. Membuat desain gambar dan pola pada aplikasi *Ms. Word* di *laptop* atau komputer menggunakan fitur *shapes* berbentuk *line* (garis) yang ada pada menu bar *Insert*. Garis yang dipilih untuk membuat batas garis pada gambar objek, suku kata kunci, suku kata rumpang, pilihan suku kata dan untuk membuat empat garis sebagai tempat menuliskan nama gambar objek menggunakan huruf tegak bersambung. Suku kata dibuat dengan jenis tulisan *Arial Rounded MT Bold*.
 - c. Mencetak gambar yang telah di desain menggunakan kertas foto dan *printer* yang telah disediakan.
 - d. Menggunting gambar yang telah dicetak menjadi potongan-potongan *puzzle*.
 - e. Membuat dan menggunting pola pada kertas duplex putih menggunakan penggaris dan pensil seukuran dengan kertas A5 atau setara dengan 21 cm x 14,8 cm.
 - f. Menempelkan karpet busa dan perekat halus pada bagian belakang potongan-potongan *puzzle* dengan menggunakan lem tembak dan alat lem tembak.
 - g. Menempelkan perekat kasar secara memanjang dan bagian untuk menulis sambung pada kertas duplex putih sebagai alas.
 - h. Memasukkan *puzzle* suku kata yang telah jadi ke dalam kotak (kit).
 - i. Membungkus tutup kotak *puzzle* suku kata dengan kertas kado dan menempelkan tulisan MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* SUKU KATA.
3. Cara Penggunaan Media *Puzzle* Suku Kata
- a. Melepas potongan gambar pada *puzzle*.
 - b. Menyusun kembali gambar yang telah dilepas.
 - c. Memindahkan suku kata yang rumpang dengan pilihan suku kata yang ada di

bawahnya sehingga membentuk nama benda sesuai gambar.

- d. Menulis nama benda sesuai gambar dengan huruf tegak bersambung pada tempat yang telah disediakan.

4. Prosedur Penggunaan Media *Puzzle* Suku Kata

Puzzle suku kata merupakan media pembelajaran yang diperuntukkan bagi siswa kelas I sekolah dasar dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Adapun prosedur penggunaannya sebagai berikut :

- a. Guru menjelaskan gambar-gambar yang ada dalam *puzzle* suku kata.
- b. Guru membagikan *puzzle* suku kata pada siswa.
- c. Siswa dipandu oleh guru ketika menggunakan *puzzle* suku kata.
- d. Siswa diberi waktu untuk melihat gambar pada *puzzle* suku kata.
- e. Siswa diinstruksikan membongkar gambar pada *puzzle* suku kata.
- f. Siswa diinstruksikan untuk memasangnya kembali.
- g. Siswa diinstruksikan menebak nama benda dalam *puzzle* suku kata.
- h. Siswa membaca nama benda yang ada dalam *puzzle* masing-masing didepan kelas atau ditempat duduk masing-masing.

- i. Siswa diinstruksikan menulis nama benda pada media *puzzle* suku kata atau buku tegak bersambung siswa.

- j. Guru memeriksa hasil tulisan siswa.

C. Uji Validitas dan Uji Coba Produk

Uji validitas produk ditempuh dengan melakukan penilaian produk yang telah dibuat oleh ahli (*expert judgment*). Validasi ahli dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya masing-masing, dalam penelitian ini, ahli yang dilibatkan adalah ahli dalam bidang bahasa Indonesia, ahli dalam bidang media pembelajaran, dan ahli dalam bidang pedagogik. Ahli dalam bidang bahasa Indonesia mengkaji dan menganalisis tentang konten media pembelajaran *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan; ahli dalam bidang media pembelajaran mengkaji dan menganalisis tentang keseluruhan media pembelajaran yang telah dibuat, dari segi bahan, tampilan, dan kesesuaian media dengan konteks pembelajaran membaca menulis permulaan; dan ahli dalam bidang pedagogik mengkaji dan menganalisis dari segi kebermanfaatan serta kesesuaian media pembelajaran bagi siswa kelas I sekolah dasar. Hasil dari uji validasi memberikan penilaian bahwa media *puzzle* suku kata menggunakan sembilan komponen gambar saja, dengan

menghilangkan gambar jendela karena gambar terkesan ambigu dan peneliti harus mengganti bahan alas *puzzle* dengan yang lebih kokoh.

Peneliti melakukan uji coba atau implementasi produk ke sekolah dasar setelah melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan validator. Uji coba pertama dilakukan di kelas I-A SDN Dadaha dengan jumlah siswa 29 orang, dari hasil uji coba media *puzzle* suku kata siswa terlihat sangat antusias dan semangat dalam menggunakan produk. Nilai membaca dan menulis permulaan siswa juga menunjukkan hasil yang baik, yakni memiliki rata-rata 3,64, jika di presentasekan menjadi 91%. Guru kelas I-A SDN Dadaha memberikan masukan untuk memberikan gambar utuh, sehingga siswa dan guru memiliki acuan ketika menyusun *puzzle*. Uji coba kedua dilakukan di SDN 2 Pengadilan dengan jumlah siswa 29 orang. Hasil uji coba kedua setelah melakukan perbaikan sesuai saran dari guru sebelumnya, peneliti melihat siswa bersemangat, antusias, dan aktif dalam memanipulasi *puzzle* suku kata yang telah tersedia, namun ditengah pembelajaran, terdapat beberapa buah *puzzle* yang terlepas bagian perekatnya, sehingga guru kelas I-A SDN 2 Pengadilan memberi saran untuk melepas perekat yang ada dan *puzzle* dibentuk seperti bingkai agar siswa mudah dalam menggunakannya dan

tidak akan terjadi perekat yang lepas lagi. Nilai membaca dan menulis permulaan siswa mengalami peningkatan dari uji coba sebelumnya, siswa memiliki nilai rata-rata 3,86 yang di presentasekan menjadi 96,5%.

D. Refleksi Produk

Tahapan pengembangan dalam membuat produk telah dilalui, mulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk meliputi proses pembuatan, validasi produk oleh validator ahli hingga uji coba produk. Refleksi dari tahapan yang telah dilalui tersebut yakni menghasilkan sebuah media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I sekolah dasar yang dikemas dalam sebuah kotak (kit) dilengkapi buku panduan penggunaan media.

Kelebihan yang dimiliki oleh media *puzzle* suku kata yaitu dilengkapi dengan gambar yang menarik untuk menambah antusiasme siswa dalam belajar, berbentuk menarik dengan potongan *puzzle* yang mudah dimanipulasi oleh siswa, dapat dijadikan permainan sehingga siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain, dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun klasikal, dan dikemas dalam bentuk kotak (kit) yang mudah disimpan dilengkapi buku panduan penggunaan media.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyusun kesimpulan yang dipaparkan sebagai berikut.

- a. Penggunaan media pembelajaran di SDN 2 Pengadilan dan di SDN Dadaha masih kurang mumpuni. Di SDN 2 Pengadilan guru menggunakan media spidol dan papan tulis dengan bantuan media gambar, dengan alasan siswa menjadi lebih aktif jika menggunakan gambar, sedangkan di SDN Dadaha guru masih terbatas pada spidol dan papan tulis juga, ditambah dengan media lingkungan sekitar anak sebagai media untuk materi membaca menulis permulaan. Di kedua sekolah tersebut belum terdapat media pembelajaran khusus untuk pembelajaran membaca menulis permulaan.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbentuk *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I Sekolah Dasar dibuat berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan ditunjang dengan kajian literatur dan hasil analisis kurikulum. Berikutnya dirancang dalam *storyboard* yang dibuat menggunakan alat dan bahan utama duplex putih, kertas foto, karpet busa, dan perekat dan di desain menggunakan aplikasi *Ms. Word*. Tahap berikutnya yakni melakukan validasi terhadap ahli sesuai

dengan bidang keahlian masing-masing, yakni validator ahli bidang bahasa Indonesia, validator ahli bidang media pembelajaran, serta validator ahli bidang pedagogik, sehingga bisa dilakukan uji coba ke Sekolah Dasar setelah memiliki nilai kelayakan yang mencukupi.

- c. Proses uji coba/implementasi dilakukan sebanyak dua kali pada tempat yang berbeda. Data yang didapat berupa tanggapan guru dan perlakuan siswa terhadap media *puzzle* suku kata yang digunakan. Hasil uji coba produk menunjukkan hasil yang positif meskipun ada sedikit kekurangan yang harus diperbaiki. Respon guru dan perlakuan yang ditunjukkan siswa dalam penggunaan media *puzzle* suku kata secara umum menyatakan bahwa produk berupa media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I Sekolah Dasar telah layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Refleksi terhadap produk berdasarkan dari tahapan validasi dan implementasi produk adalah menghasilkan produk akhir berupa media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I Sekolah Dasar yang dikemas dalam kotak (kit) agar mudah disimpan dan memiliki nilai praktis.

Adapun implikasi yang terwujud berdasarkan penelitian yaitu: 1) Sebagai media pembelajaran yang di rancang khusus untuk pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I sekolah dasar; 2) Media dilengkapi dengan gambar yang menarik, suku kata kunci, suku kata rumpang, pilihan suku kata dan tempat untuk menuliskan nama benda objek untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat dimanipulasi sesuai dengan kemampuan siswa kelas rendah agar memberikan pengalaman langsung; 3) Dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri maupun klasikal dalam pembelajaran membaca menulis permulaan.

Rekomendasi yang diberikan bagi seluruh pembaca, guru, dan pengguna media pembelajaran *puzzle* suku kata yaitu: 1) Bagi pengguna media *puzzle* suku kata diharapkan dapat menggunakan setiap komponen media secara optimal dan dapat mengemasnya dengan kemasan pembelajaran yang menarik, seperti dikemas dengan permainan atau hal lain yang membangkitkan motivasi siswa dalam belajar; 2) Penggunaan media *puzzle* suku kata akan berjalan optimal apabila guru dapat mengondisikan siswa dalam menggunakan media, baik secara mandiri maupun klasikal; 3) Pada dasarnya tidak ada hal yang sempurna termasuk media pembelajaran, hal yang ada hanyalah media

pembelajaran yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam penggunaan media yang telah dirancang oleh peneliti dapat dikembangkan kembali oleh guru, mahasiswa, maupun pihak lain yang berkenan. Dapat dilakukan penelitian lebih jauh dalam hal pengaruh keefektifan media ataupun menyangkut perangkat bahan ajar lainnya. Dapat pula di uji cobakan pada lokasi lain dan dimodifikasi dengan konten yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Peraturan Menteri pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI Kelas I*. Jakarta: Depdiknas.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 22 tahun 2006*. Jakarta: Depdikbud.
- Reeves, T.C. dan Amiel, T. (2008). Design based research and educational technology: rethinking technology and the research agenda. *Journal Education Technology & Society*, 11 (4), hlm. 29-40.
- Prihartawati, E. (2016). *Pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLBN Sleman*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sofyan, R. (2016). *Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis*

multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Tasikmalaya.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syarifudin, T. dan Nur'aini. (2010). *Landasan pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.