

## Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Siswa Sekolah Dasar

### The Development of Alphabets *Puzzle* Media in Enhancing Reading Ability of Elementary School Students

Zumrotus Sa'diyah<sup>1</sup>, Suttriso<sup>2</sup>, Firda Zakiyatur Rofi'ah<sup>3</sup>, Muntiin<sup>4</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

e-mail: [zumrotus@unugiri.ac.id](mailto:zumrotus@unugiri.ac.id)<sup>1</sup>, [suttriso@unugiri.ac.id](mailto:suttriso@unugiri.ac.id)<sup>2</sup>, [firda@unugiri.ac.id](mailto:firda@unugiri.ac.id)<sup>3</sup>, [muntiinmumun21@gmail.com](mailto:muntiinmumun21@gmail.com)<sup>4</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi temuan pada observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Mojokampung Bojonegoro terdapat beberapa siswa belum mampu membaca dengan lancar, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik mengembangkan media *Puzzle* Huruf Abjad dalam meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan serta mengetahui kelayakan media *puzzle* huruf abjad dalam meningkatkan kemampuan membaca kelas I. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti Uji validasi dari ahli materi memperoleh persentase 92%, validasi ahli media memperoleh persentase 84% yang berarti media yang dikembangkan sesuai dengan materi dan layak untuk digunakan. Selanjutnya uji coba media *Puzzle* Huruf Abjad di kelas I mendapatkan nilai rata-rata pre-test 54 dengan ketuntasan klasikal 20%, sedangkan post-test memperoleh rata-rata 75,5 dengan ketuntasan klasikal 80% hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media *puzzle* huruf abjad layak dan bisa digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

**Kata Kunci:** Kemampuan Membaca, Media Pembelajaran, Pengembangan, *Puzzle* Huruf Abjad

**Abstract:** This research was motivated by the findings from observations done by the researchers that there were several students who were not able to read fluently at Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (Islamic Elementary School) Mojokampung Bojonegoro, Class One. Based on the problem, the researchers sought to develop Alphabets *Puzzle* media to improve students' reading skills. This study aims to describe the development and determine the feasibility of alphabetic *puzzle* media in enhancing the first graders' reading skills. This research employed the ADDIE research and development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Based on the validity test that has been carried out, the material expert validation test results obtained a percentage of 92%, followed by the media expert validation test results as much as 84%. It means that the media developed is in accordance with the material and is suitable for use. Furthermore, the implementation results of the learning media at Class I showcased an average pretest score of 54 with 20% classical completeness, while the post-test obtained an average of 75.5 with 80% classical completeness. This indicates that the development of alphabets *puzzle* media is considered feasible and can be used in learning to read.

**Keywords:** Alphabets *Puzzle*, Development, Learning Media, Reading Ability



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

Copyright (c) 2023 Zumrotus Sa'diyah, Suttriso, Firda Zakiyatur Rofi'ah, Muntiin

Received 16 Oktober 2022, Accepted 18 Januari 2023, Published 26 Februari 2023

---

## A. Pendahuluan

Salah satu pelajaran yang diajarkan disemua jenjang pendidikan adalah pelajaran Bahasa Indonesia, baik dari tingkat MI sampai perguruan tinggi. Bahasa manusia, atau percakapan, disebut bahasa. Bahasa juga ditekankan dalam pendidikan linguistik sebagai sarana komunikasi yang memungkinkan terjadinya ekspresi gagasan (Y Abidin, 2019). Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. (Husdarta, 2000) Bahasa Indonesia memiliki ciri-ciri penting, terutama saat belajar membaca. Absennya kemampuan membaca sejak awal tahun ajaran, perkembangan anak akan berdampak negatif (Suttriso, 2021). Satu hal yang diharapkan dalam pendidikan adalah keterampilan intelektual, yaitu jenis keterampilan yang memberikan kemampuan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungannya melalui simbol atau konsep yang dikembangkan setelah proses pembelajaran, baik sebagai cerminan pembelajarannya maupun sebagai sarana evaluasi (Suprihatiningsih, 2016). Keterampilan membaca awal, atau lebih sering dikenal dengan keterampilan membaca permulaan, dimulai pada kelas I. Membaca permulaan sebagai bantuan pemula digunakan untuk memahami berbagai bidang akademik. Kemampuan siswa membaca yang lebih cepat, dan kemampuan siswa yang lebih besar untuk memahami materi (Mona Ristiyani, 2020).

Sehubungan dengan pengajaran bahasa Indonesia, kurikulum tahun 2013 menekankan bahwa bahasa merupakan salah satu jenis pengetahuan yang "penghela". Dengan demikian, bahasa merupakan sarana komunikasi dan pemahaman. Ada empat jenis pengajaran dwibahasa yang tersedia di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah, antara lain membaca, membaca, menyimak, dan menulis (Subandiyah, 2013). Bahasa tidak mewakili masalah individu, melainkan masalah sosial karena tidak ada yang dapat dilihat sebagai individu yang lebih unggul dari yang lain, tetapi penggunaan bahasa pada masyarakat umum selalu dikaitkan dengan penggunaan bahasa tersebut (Ramaniyar, 2020). Menurut (Suttriso & Puspitasari, 2021) Indikator kemampuan belajarnya adalah kemampuan menangkap isi bacaan, membaca singkat, menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, dan kembali ke isi bacaan.

Kemampuan membaca adalah skill dasar yang wajib digunakan oleh siswa kelas I SD / MI sebagai salah satu cara mempersiapkan sesi membaca huruf hurufnya. Karena pentingnya waktu dan keberhasilan langkah ini dalam proses pembelajaran, siswa yang tidak mampu belajar dengan baik akan kesulitan untuk mengikuti kelas. Musbikin (2019:37) sepanjang studi permutasi, siswa belajar mendeskripsikan huruf yang masing-

masing hurufnya memiliki bentuk dan nama yang unik. Setelah itu, peserta program Didik akan ditunjuk untuk mengerjakan tugas-tugas melafalkan suku kata, mempelajari kata, dan mempelajari kalimat pendek. Huruf yang dimaksud terdiri dari bunyi vokal dan konsonan yang bernada sesuai dengan teks (DPA Janawati, 2020). Bagi siswa kelas I, membaca pengajaran mutlak diperlukan agar dapat melanjutkan ke jenjang studi selanjutnya. Untuk mencegah siswa menjadi bosan dan tidak termotivasi saat belajar membaca, menulis, dan berbicara, Pembelajaran Membaca Pengantar dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang menyenangkan bagi siswa (Rahman & Haryanto, 2014).

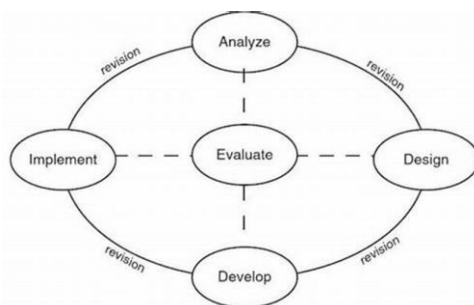
Berdasarkan data yang diperoleh peneliti selama melakukan observasi di MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro 08 Februari 2022, mendapatkan informasi siswa kelas I masih terdapat beberapa siswa belum bisa membaca dan mengenal huruf, selain itu metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih monoton dan kurangnya inovasi dan kreativitas penunjang pembelajaran. Hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peserta penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dan pengajaran sastra di I MI Islamiyah Ds. Mojokampung Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro tidak terlalu efektif dan tidak menginspirasi para santri. Hanya metode pengajaran ceramah dan buku pelajaran yang bias dengan jadwal pengajaran yang tidak teratur yang digunakan oleh guru. Selain itu, guru hanya memberikan umpan balik kepada satu siswa dengan mendorong mereka untuk membaca, menulis, atau melakukan tugas akademik lainnya menggunakan media yang monoton seperti buku, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian yang mengkaji media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan hasil menunjukkan bahwa antara uji coba skala besar dan uji coba skala kecil dengan menggunakan soal pre dan post-test meningkat secara signifikan, khususnya pada kelas uji coba setelah penggunaan media puzzle huruf abjad (Harpiani, 2021). Kedua, pada penelitian yang dilakukan Sulastri (2021) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan telah menunjukkan kemajuan hasil belajar siswa yang sangat tinggi. Dari kedua pengujian diatas, sangat baik dimanfaatkan sebagai suatu alasan bagi para ahli mengembangkan sebuah produk media yang lebih inovatif, kreatif dan imajinatif dalam rangka membantu kebutuhan media pembelajaran instansi pendidikan dan lebih mengembangkan hasil belajar siswa. lebih lanjut juga ditambahkan oleh Sutrisno, (2021) bahwa pengembangan buku ajar membaca menulis permulaan (MMP) pada siswa kelas II layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

## **B. Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis

(*Analysis*), Desain (*Desain*) Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) (Nari, 2020). Pemilihan model dikembangkan sebagai tanggapan atas penegasan bahwa model tersebut terhubung dan diatur secara sistematis dari langkah pertama hingga langkah terakhir penerapan.



Gambar 1. Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE (Cahyadi, 2019)

Berikut adalah penjelasan dari prosedur/langkah-langkah dalam pengembangan penelitian model ADDIE:

#### **Analysis (Tahap Analisis)**

Analisis data sebagai “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.” Rijali (2018) menjelaskan analisis kebutuhan dilakukan guna melihat gambaran kondisi lapangan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang digunakan dalam menggali informasi yaitu melalui observasi proses pembelajaran materi membaca permulaan yang terjadi di kelas baik melalui observasi maupun wawancara.

#### **Design (Tahap Perancangan)**

Desain adalah berarti perencanaan, rancangan, pola, atau model ada pula yang mengartikan sebagai persiapan (Zuhro, Sutomo, & Mashudi, 2021) Tugas ini akan diselesaikan oleh peneliti dengan merancang produk pertama hingga produk berikutnya. Karena pertimbangan desain media, program pendidikan yang akan dilaksanakan bertujuan untuk mengurangi kelayakan selama pengajaran sesuai dengan berbagai sumber referensi dari penelitian atau media yang sudah ada sebelumnya. Media pembelajaran *puzzle* huruf abjad didesain langsung berupa gambar serta pola-pola huruf di media papan kayu, yang dijadikan point inti *puzzle* huruf ini, dengan tujuan mempermudah pemrosesan setiap langkah-langkah pembuatan media. Media *puzzle* huruf abjad berbentuk persegi panjang dengan ukuran 25 x 20 cm, berbahan dasar papan kayu. Media pembelajaran *puzzle* huruf abjad ini terdiri dari dua sisi yaitu, sisi depan dan sisi belakang, sisi depan *puzzle* terdapat gambar clue, dan berwarna dasar hijau sedangkan pada sisi belakang *puzzle* berwarna dasar kuning, terdapat kata sesuai

dengan gambar clue serta potongan - potongan huruf yang dapat dibongkar pasang. Media *puzzle* huruf abjad ini sebanyak 26 papan kayu

### **Development (Pengembangan Produk)**

Tujuan dari tugas saat ini adalah menerjemahkan desain menjadi bentuk fisik, yang mengarah pada pembuatan prototipe untuk produk baru. Desain teka-teki media serta bahasa yang digunakan untuk mengimplementasikannya menjadi landasan proses pembangunan, memastikan media berfungsi dan menjadi lebih beragam. Media pembelajaran *puzzle* huruf abjad ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak kelas I, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang mengajar terutama pada materi membaca permulaan kelas I, pada penelitian dan pengembangan ini yakni oleh guru kelas I MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro yaitu ibu Anisa Dewi Sulastri, S.Pd. SD. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai materi yang akan dikembangkan sebelum penerapan di sekolah.

Validasi ahli media dilakukan oleh seorang ahli dalam bidang media pada penelitian dan pengembangan ini yaitu oleh ibu Midya Yuli Amreta, M.Pd Validasi media pada penelitian dan pengembangan media *puzzle* huruf abjad ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diterapkan disuatu lembaga pendidikan tujuan peneliti yaitu kelas I MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro. Adapun data hasil validasi ahli media pembelajaran *puzzle* huruf abjad dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum K}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

$\sum K$  =Jumlah Aspek Yang Dinilai

$\sum N$  = Jumlah Total Aspek (Bariroh, 2021)

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kevalidan Produk

No.	Presentase	Interval Skor	Tingkat Validitas
1.	A	85,1%-100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	B	70,01%-85,00%	Valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	C	50,01%-70,00%	Kurang valid atau dapat digunakan dengan banyak revisi
4.	D	01,00%-50,00%	Tidak valid, belum dapat digunakan dan masih perlu validasi

### **Implementation (Tahap Penerapan)**

Selanjutnya tahap implementasi, dimana pada tahap ini media diuji cobakan langsung kepada subjek penelitian yaitu siswa-siswi kelas 1 MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro. Uji coba dilakukan pada uji coba skala kecil 5 siswa dan uji coba skala besar 20 siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah, sedang dan tinggi. Selanjutnya ketuntasan kemampuan membaca siswa dianalisis sebagai berikut:

#### **Ketuntasan Individual**

Standar yang digunakan untuk menentukan ketuntasan hasil belajar pada penelitian dan pengembangan media puzzle huruf abjad. Disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu KKM 75.

Ketuntasan Individu :  $\frac{(\text{Nilai Yang Dicapai})}{(\text{Jumlah Seluruh Nilai Yang Harus Dicapai})} \times \text{Skor Maksimal}$

#### **Ketuntasan Klasikal**

Standar yang digunakan untuk menentukan ketuntasan hasil belajar pada penelitian dan pengembangan media puzzle huruf abjad ini adalah dikatakan tuntas secara klasikal. Pencapaian hasil belajar secara klasikal dikategorikan minimal 75 % dari keseluruhan siswa memperoleh nilai memenuhi KKM.

Persentase Ketuntasan Klasikal :  $\frac{(\text{Jumlah siswa yang tuntas})}{(\text{Jumlah Seluruh Siswa})} \times 100\%$

#### **Evaluation (Tahap Evaluasi)**

Mengevaluasi sesuatu atau kualitas sesuatu adalah proses yang melibatkan pengambilan kesimpulan tentang kualitasnya berdasarkan fakta atau informasi yang telah dianalisis dan diterapkan secara sistematis (Rukuyat, 2018). Setelah melalui beberapa langkah sebelumnya, langkah terakhir dalam model pengembangan perangkat lunak saat ini adalah evaluasi. Evaluasi adalah proses, bukan hasil (produk). Hasil dari proyek evaluasi adalah kualitas. Sebaliknya, strategi yang harus diikuti hingga pembelian nilai dan arti yang dimaksud adalah evaluasi. Evaluasi hasil pelaksanaan dilakukan pada tahap ini guna mengetahui kualitas dan kuantitas barang yang dihasilkan.

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

#### **Analysis (Tahap Analisis)**

Kegiatan analisis pada tahap awal dilakukan di kelas I MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro pada tanggal 20 Juli 2022. Analisis dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk proses pengembangan media perguruan tinggi berdasarkan kondisi di dalam kelas. Augmentasi data untuk penelitian dan pengembangan saat ini menggunakan teknik observasi.

Analisis pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan untuk mengetahui kondisi dan situasi proses pembelajaran didalam kelas I serta guna mengamati kemampuan siswa terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu observasi dilakukan

untuk mengetahui ketersediaan serta kesesuaian media yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas I. Observasi dilakukan sesuai dengan instrumen observasi yang telah dibuat untuk melihat pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih rendah serta kurangnya kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran.

Data yang diperoleh dari hasil observasi yaitu pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih rendah yang hanya menggunakan buku serta kurangnya kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran yang hanya mengandalkan papan tulis. Hasil observasi yang dilakukan peneliti, bahwa media pembelajaran yang digunakan guru berupa buku tematik dan pemberian materi dengan ceramah tidak didukung adanya media. Pada tahapan ini penulis menyimpulkan bahwa salah satu kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebuah media yang dapat membantu serta mempermudah siswa untuk lebih efektif dan praktis dalam mengenal, menghafal serta mampu membaca kata atau kalimat pendek tanpa menghafalkan dengan cara yang monoton.

### **Design (Tahap Perancangan)**

Langkah kedua dalam proses penelitian dan pengembangan ini adalah desain; pada langkah ini akan dirilis media yang akan diarahkan kepada pembaca. Ringkasan desain saat ini dimulai dengan memperkenalkan materi kelas yang akan datang, yaitu informasi tentang mempelajari permutasi di Kelas I.

Pada tahap desain, peneliti melakukan 2 tahapan yang digunakan dalam mengembangkan media ini yaitu:

#### **1. Perancangan Materi**

Materi Paparan digunakan sebagai landasan pembuatan media pembelajaran teka-teki huruf abjad. Berikut ini adalah beberapa contoh penulisan dan pengembangan teka-teki media dengan menggunakan keterampilan Bahasa Indonesia dasar dan khusus:

#### **Kompetensi Dasar**

- a. Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah atau bahasa daerah.
- b. Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.

#### **Indikator Bahasa Indonesia:**

- a. Membedakan huruf vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia
- b. Membaca lambang bunyi huruf vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia
- c. Melafalkan bunyi huruf vokal dan konsonan yang terkait dengan kata dalam bahasa Indonesia

#### **2. Perancangan Desain Puzzle Huruf Abjad**

Media puzzle merupakan permainan menyusun huruf acak untuk membentuk suatu kata (Rini, Windu Asmoro; Sukartaningsih, 2021). Media pembelajaran puzzle huruf abjad didesain langsung berupa gambar serta pola-pola huruf di media papan kayu, yang dijadikan point inti puzzle huruf ini, dengan tujuan mempermudah pemrosesan setiap langkah-langkah pembuatan media. Media puzzle huruf abjad

berbentuk persegi panjang dengan ukuran 25 x 20 cm, berbahan dasar papan kayu. Media pembelajaran puzzle huruf abjad ini terdiri dari dua sisi yaitu, sisi depan dan sisi belakang, sisi depan puzzle terdapat gambar clue, dan berwarna dasar hijau sedangkan pada sisi belakang puzzle berwarna dasar kuning, terdapat kata sesuai dengan gambar clue serta potongan - potongan huruf yang dapat dibongkar pasang. Media puzzle huruf abjad ini sebanyak 26 papan kayu.



Gambar 2. Desain Produk Media Puzzle Huruf Abjad

### ***Development (Pengembangan Produk)***

Model ADDIE pada tahap ketiga ini adalah tahap pengembangan, tahap pengembangan media puzzle huruf abjad setelah melalui tahap desain, maka selanjutnya akan melewati tahapan validasi dari berbagai ahli. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan penilaian terhadap media puzzle huruf abjad dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan media. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

#### **1. Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi merupakan suatu proses perbandingan parameter antara model simulasi dengan sistem yang disimulasikan (Simatupang, 2015). Validasi materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang mengajar terutama pada materi membaca permulaan kelas I, pada penelitian dan pengembangan ini yakni oleh guru kelas I MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro yaitu ibu Anisa Dewi Sulastri, S.Pd. SD. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai materi yang akan dikembangkan sebelum penerapan di sekolah. Validasi dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2022, dengan membawa media serta RPP yang telah disiapkan sebelumnya.

Berdasarkan tabel 2 Analisis data oleh ahli materi memperoleh persentase penilaian 92% dengan kriteria sangat valid, maka kelayakan media puzzle huruf abjad dapat dikatakan valid dan dapat digunakan sebagai sumber serta bahan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi Media Puzzle Huruf Abjad



No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Media puzzle huruf abjad sesuai dengan KI dan KD	4
2	Kebenaran substansi materi pembelajaran	5
3	Sesuai dengan karakteristik siswa	4
4	Kejelasan informasi tentang materi membaca permulaan	5
5	Bahasa disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah	5
6	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	5
7	Kejelasan tujuan yang ingin dicapai	5
8	Penyampaian materi secara runtut	4
9	Pemberian motivasi dan daya tarik	5
10	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi	5
11	Penyampaian materi jelas	5
12	Terdapat pengenalan materi huruf abjad	4
13	Kesesuaian media dengan materi	4
14	Kesesuaian cara penyajian media dengan materi	5
	Jumlah	65
	Rata-Rata	4.6
	Presentase	92%

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh seorang ahli dalam bidang media pada penelitian dan pengembangan ini yaitu oleh ibu Midya Yuli Amreta, M. Pd. Validasi media pada penelitian dan pengembangan media puzzle huruf abjad ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diterapkan disuatu lembaga pendidikan tujuan peneliti yaitu kelas I MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro. Validasi dilakukan pada tanggal 03 Agustus 2022 dengan membawa rancangan media puzzle huruf abjad yang telah dibuat sebelumnya.

Tabel 3. Validasi Ahli Media Puzzle Huruf Abjad

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Memudahkan siswa dalam mengingat huruf-huruf abjad	4
2	Membantu siswa dalam membaca/mengeja kata	4
3	Menstimulus siswa dalam belajar membaca	4
4	Pemilihan warna sesuai dengan karakter siswa SD/MI	4
5	Bentuknya memudahkan siswa menjangkau media	5
6	Ukuran media memungkinkan digunakan berpindah tempat	5
7	Desain media yang menarik	3
8	Pemilihan gambar clue sesuai dengan pengalaman siswa	4
9	Teks bacaan memudahkan siswa dalam berlatih membaca	4
10	Ukuran huruf sesuai	5
	Jumlah	42
	Rata-Rata	4,2
	Presentase	84%

Berdasarkan analisis data Tabel 3 oleh media yang menemukan bahwa 84% hasil memenuhi kriteria validitas, dapat dikatakan bahwa media puzzle huruf abjad yang telah dikembangkan cocok untuk digunakan sebagai bahan dan dalam proses pengajaran.

### 3. Revisi Produk

Media puzzle huruf abjad yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah media yang telah divalidasi oleh ahli untuk disempurnakan sebelum digunakan sebagai bahan uji coba di kelas I MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro. Disesuaikan dengan saran dan masukan dari validator, selanjutnya peneliti merevisi untuk menyempurnakan dan memperbaiki media pembelajaran puzzle huruf abjad, kemudian media diuji coba di kelas I MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro, berikut adalah hasil perbaikan media pembelajaran puzzle huruf abjad sesuai saran dari validator.

Tabel 4. Hasil Revisi Media Puzzle Huruf Abjad

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
Keterangan		
2.	Huruf awal pada bagian atas dan bawah menggunakan huruf kapital	Huruf awal pada kalimat pendek serta kata menggunakan huruf abjad kecil.
Langkah peneliti: mengganti huruf sesuai saran validator		

Berdasarkan Tabel 4 yang menunjukkan bahwa teka-teki huruf abjad yang dibuat siswa telah dilihat sesuai dengan standar dan sumber media, dapat disimpulkan bahwa media telah mencapai klasifikasi kategori yang valid dan layak digunakan sebagai strategi pengajaran, khususnya untuk materi yang melibatkan permulaan di Kelas I MI Islamiyah Mojokampung.

#### **Implementation (Tahap Penerapan)**

Pelaksanaan teka-teki media huruf abjad berlangsung di MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro dan melibatkan dua putaran uji coba, yaitu uji coba untuk kelompok kecil dan besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh lima perempuan yang dikelompokkan menjadi satu dan hanya satu kelompok. Penerapan media puzzle

huruf abjad dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2022 pukul 07.00 WIB sampai selesai. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji coba media puzzle huruf abjad yang diawali dengan pengisian soal pre-test kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran terutama pada materi membaca permulaan yang diawali dengan pengenalan huruf vokal dan huruf konsonan, setelah itu berlatih mengeja kalimat yang dipenggal dan dilanjutkan dengan pengisian soal post test pada tahap post test siswa diharapkan memahami materi yang sudah dipelajari dan yang terakhir dengan mengisi angket respon siswa mengenai media yang dikembangkan, yang bertujuan untuk mengetahui hasil respon siswa setelah penerapan media pembelajaran puzzle huruf abjad.

### 1. Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan tabel 7 menyatakan hasil pada test sebelum adanya penerapan media puzzle huruf abjad (pretest) pada uji coba skala kecil dengan jumlah 5 siswa. Terdapat 2 siswa memperoleh predikat tuntas, sedangkan 3 siswa memperoleh predikat tidak tuntas, dengan mendapatkan nilai rata-rata 60, dengan ketuntasan klasikal 40%. Hasil pada test sesudah adanya penerapan media puzzle huruf abjad (posttest) pada uji coba skala kecil dengan jumlah 5 siswa, 4 siswa memperoleh predikat tuntas. Sedangkan 1 siswa memperoleh predikat tidak tuntas, dengan mendapatkan nilai rata-rata 82, dengan ketuntasan klasikal 80%.

Tabel 5. Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Siswa Skala Kecil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Pretest			Pretest		
		Jumlah Benar	Skor	Ket.	Jumlah Benar	Skor	Ket.
1	Aditya	5	50	TT	6	60	TT
2	Uwais	7	70	T	8	80	T
3	Arsyifa	5	50	TT	10	100	T
4	Fauzan	5	50	TT	8	80	T
5	Syafik	8	80	T	9	90	T
Rata-rata		60			82		
Ketuntasan Klasikal		40%		TT	80%		T

### 2. Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan tabel 6 menyatakan bahwa hasil pada test sebelum adanya penerapan media puzzle huruf abjad (pretest) dengan jumlah 20 siswa, 4 siswa memperoleh predikat tuntas. Sedangkan 16 siswa memperoleh predikat tidak tuntas, dengan mendapatkan nilai rata-rata 54, dengan ketuntasan klasikal 20%. Hasil test setelah adanya penerapan media puzzle huruf abjad (posttest) dengan jumlah 20 siswa, 16 siswa memperoleh predikat tuntas, sedangkan 4 siswa memperoleh predikat tidak tuntas, dengan mendapatkan nilai rata-rata 75,5 dengan ketuntasan klasikal 80%.

Tabel 6. Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Siswa Skala Besar *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Pretest			Pretest		
		Jumlah Benar	Skor	Ket.	Jumlah Benar	Skor	Ket.
1	Aditya	5	50	TT	6	60	TT
2	Aquilla	6	60	TT	10	100	T
3	Arsyifa	5	50	TT	10	100	T
4	Gilang	5	50	TT	6	60	TT
5	Azizi	7	70	T	8	80	T
6	Fajar	5	50	TT	7	70	T
7	Daffa	5	50	TT	9	90	T
8	Friyo	5	50	TT	70	70	T
9	Gladys	5	50	TT	0	0	TT
10	Syafik	8	80	T	9	90	T
11	Akbar	4	40	TT	10	100	T
12	Khamid	5	50	TT	7	70	T
13	Fauzan	5	50	TT	8	80	T
14	Ihya	5	50	TT	9	90	T
15	Uwais	7	70	T	8	80	T
16	Naja	4	40	TT	60	60	TT
17	Rasya	5	50	TT	7	70	T
18	Salsa	80	80	T	10	100	T
19	Youngna	5	50	TT	7	70	T
20	Tasya	4	40	TT	7	70	T
Rata-rata		54			75,5		
Ketuntasan Klasikal		20%		TT	80%		T

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Penerapan Media Puzzle Huruf Abjad Pembelajaran Membaca Permulaan

No.	Kriteria	Pilihan Nilai			
		SS	S	TS	TS
		4	3	2	1
1.	Tampilan media puzzle huruf sangat menarik	18	2	-	-
2.	Media puzzle huruf abjad membuat belajar lebih bersemangat	20	-	-	-
3.	Dengan menggunakan media ini belajar lebih menyenangkan	1	18	1	-
4.	Dengan adanya clue bergambar dapat mengingat awalan huruf pada kata lebih mudah	2	18	-	-
5.	Media puzzle huruf berwarna-warni sehingga saya semangat belajar	19	1	-	-
6.	Media puzzle huruf abjad ini memudahkan saya dalam belajar membaca	19	-	1	-
7.	Media puzzle huruf dapat membuat saya bekerjasama dengan teman	3	16	1	-
8.	Media puzzle huruf membantu saya dalam mengingat huruf abjad	20	-	-	-
9.	Media mudah dipahami	20	-	-	-
10.	Clue bergambar sangat bervariasi	20	-	-	-
Jumlah		142	54	3	-

No.	Kriteria	Pilihan Nilai			
		SS	S	TS	TS
		4	3	2	1
	Presentase	72%	27%	1%	-

Berdasarkan tabel 7 dapat disimpulkan bahwa proses penerapan media puzzle huruf abjad pembelajaran membaca permulaan mendapatkan respon yang tinggi dari siswa. Dapat ditunjukkan dengan persentase respon siswa, yang menjawab “Sangat Setuju” sebesar 72%, “Setuju” sebesar 27% dan “Tidak Setuju” sebesar 1%. Dari hasil tersebut menandakan bahwa media yang dikembangkan sudah final dan dapat digunakan di lokasi.

#### **Evaluation (Tahap Evaluasi)**

Tahap implementasi telah selesai dilaksanakan maka langkah selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Evaluasi adalah suatu tahapan akhir dari penelitian dan pengembangan model ADDIE yang digunakan untuk memberikan kesimpulan terhadap media puzzle huruf abjad yang telah dilakukan uji coba lapangan dengan skala kecil dan skala besar.

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi Ibu Annisa Dewi Sulastri, S.Pd., SD. dengan mendapatkan perolehan skor 92% dengan kriteria sangat valid, kemudian hasil uji validasi oleh ahli media Ibu Midya Yuli Amreta, M. Pd mendapatkan perolehan skor 84% dengan kriteria valid. Berdasarkan uji coba skala kecil dengan melibatkan jumlah siswa 5 yang telah dilaksanakan menghasilkan rata-rata perolehan skor 82. Kemudian hasil uji coba lapangan skala besar dengan melibatkan seluruh siswa kelas I dengan jumlah siswa 20 mendapatkan skor rata-rata 75,5. Sedangkan berdasarkan respon seluruh siswa setelah adanya penerapan media pembelajaran puzzle huruf abjad dengan mendapatkan perolehan skor 73% dengan kriteria tinggi.

Temuan peneliti ini diperkuat oleh penelitian terdahulu (Lara Olyvia, Siti Rohana Hariana Intiana, 2022; Manu Wedham, Ermiana, & Setiawan, 2022; Ramadhania & Yamin, 2022; Zahara & Aulia, 2022) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle huruf abjad dapat disimpulkan bahwa setelah melalui tahap-tahap pengembangan, maka media ini siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada pendidikan tingkat dasar.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan perkembangan media dan masukan pengguna tentang media puzzle huruf abjad di MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro, berikut ini dapat diperhatikan: 1) Media puzzle huruf abjad produksi disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Yaitu siswa kelas I MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro sebagai proses yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dalam proses pengembangan media puzzle huruf abjad ini dirancang, dengan menggunakan bahan dasar papan kayu ukuran 20 x 25 cm, kemudian melalui proses pengamplasan, dilanjutkan dengan proses penggambaran clue dan huruf yang sesuai dengan kata clue yang tertera, kemudian langkah selanjutnya proses pemotongan huruf, dan penutupan menggunakan seng

aluminium, dan dilanjutkan dengan pengecatan sisi depan dan belakang papan, beserta pengecatan huruf-huruf yang sudah dipotong, kemudian mengecat garis tepi papan puzzle menggunakan cat warna hitam serta penempelan gambar clue pada sisi depan papan puzzle, dan tahap akhir yaitu penempelan kalimat pendek pada sisi belakang papan puzzle. 2). Media learning puzzle alphabets telah menjalani pengujian validasi oleh para ahli di bidangnya dan telah memperoleh akurasi 92% dengan kriteria yang sangat baik, sedangkan dari media validasi para ahli telah memperoleh akurasi 84% dengan kriteria yang baik. Bukti yang dikumpulkan menunjukkan bahwa media pembelajaran huruf puzzle mudah digunakan, yang didukung oleh hasil pengujian sebelum dan sesudah perkembangan media tersebut. Hasil validasi media pembelajaran ini juga dapat dilihat dari hasil pelaksanaan pembelajaran dengan media dan daya tarik media Pembelajaran dilihat dari hasil perolehan kuesioner respon siswa yang mendapatkan persentase sebesar 72% dengan kriteria tinggi, yaitu media puzzle huruf abjad yang telah dikembangkan.

Berdasarkan output eksplorasi yang telah dilakukan peneliti, maka saran guna penelitian selanjutnya dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media yang menarik sehingga dapat menambah minat serta motivasi siswa dalam belajar agar tidak timbul kejenuhan berlangsungnya pembelajaran, selain itu penggunaan media puzzle huruf abjad dapat menambah wawasan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan dasar, serta proses pembelajaran hendaknya dilakukan dengan interaktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan.

## Daftar Rujukan

- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=kKzxDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books?id=kKzxDwAAQBAJ&redir_esc=y)
- Bariroh, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrabble Dalam Meningkatkan Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas VI MI Roudlotul Huda Ngasem Bojonegoro*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Harpiani, H. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Melalui Media Kartu Huruf. *Shautut Tarbiyah*, 27(2), 260–277. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31332/str.v27i2.3209>
- Husdarta, D. (2000). *Belajar dan Pembelajaran* (p. 2). p. 2.
- Janawati., D. P. A. (2020). *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali*. Bali: Surya Dewata.
- Lara Olyvia, Siti Rohana Hariana Intiana, S. I. (2022). Pengembangan Media Puzzle Syllables Letter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Hadi Sakti. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(2), 1193–1203. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6838>

- Manu Wedham, I. W. B., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 773–780. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2843>
- Musbikin, I. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Ramaniyar, E. (2020). *Sosiolinguistik dalam Pengajaran Bahasa di Sekolah Dasar kelas Rendah*. Google Book. Retrieved from [https://www.bing.com/ck/a?!&&p=3c21fae7bcf05d58JmltdHM9MTY3NjkzNzYwMCZpZ3VpZD0xOTIwOTY2OS0xYzBmLTU4MmQtM2VIMy04Nzg4MWQ1OTY5MDEmaW5zaWQ9NTE1Nw&ptn=3&hsh=3&fclid=19209669-1c0f-682d-3ee3-87881d596901&psq=Ramaniyar%2C+E.\(2020\).+Sosiolinguistik\\_dalam\\_pengajaran](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=3c21fae7bcf05d58JmltdHM9MTY3NjkzNzYwMCZpZ3VpZD0xOTIwOTY2OS0xYzBmLTU4MmQtM2VIMy04Nzg4MWQ1OTY5MDEmaW5zaWQ9NTE1Nw&ptn=3&hsh=3&fclid=19209669-1c0f-682d-3ee3-87881d596901&psq=Ramaniyar%2C+E.(2020).+Sosiolinguistik_dalam_pengajaran)
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif* (Vol. 17). Banjarmasin: UIN Antasari.
- Rini, Windu Asmoro; Sukartaningsih, W. (2021). Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 2597–2609.
- Ristiyani, M. (2020). *Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Media Puzzle Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan (Penelitian Pada Siswa Kelas 1 Dusun Pakis Kidul)*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Rukuyat, A. (2018). Teknik Evaluasi Pembelajaran. In *Deepublish*. Jogjakarta: Deepublish.
- Simatupang. (2015). *Pemodelan Sistem Badan Pusat Statistik* (p. 48). p. 48. Klaten: Penerbit Kanida.
- Subandiyah, H. (2013). Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Universitas Negeri Surabaya*, 1–13.
- Suprihatiningsih. (2016). *Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Keterampilan*. Yogyakarta: Deepublish. Retrieved from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1144004>
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia

Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>

Zahara, P., & Aulia, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Aplikasi Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12760–12768.

Zuhro, I. N., Sutomo, M., & Mashudi. (2021). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Transformatif. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 180–193.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.52166/talim.v5i2.3085>