



Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram

Lisa Indriyanti¹, Arsyad Abd. Gani², Sintayana Muhardini³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, lisajaa2@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, arsyad.gani@gmail.com

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, muhardsinta@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 18 September 2020

Disetujui: 30 September 2020

Kata Kunci:

Pengembangan
Media Puzzle
Meningkatkan
Hasil Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mempunyai fungsi untuk membantu memahami siswa dalam pembelajaran, khususnya pada siswa kelas I SD. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui desain media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 Sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita (2) Untuk mengetahui kevalidan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita. (3) Untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi benda hidup dan benda tak hidup sebelum menggunakan media puzzle dan setelah menggunakan media puzzle. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model ADDIE (analysis, design, development, implementation, & evaluation). Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli desain media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Hasil test pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata nilai pre-test 65,83 dan rata-rata nilai post test sebesar 87,58. Hasil tes pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai pre-tes sebesar 64,58 dan post-test sebesar 87,58. Hasil selisih pre-test dan post-test berdasarkan perhitungan rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,63 baik yang didapat pada uji coba terbatas maupun pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang (berdasarkan tabel gain standar).

Abstract: The development of instructional media is a means that has a function to help students understand learning, especially in grade I SD students. This research aims (1) to determine the design of puzzle learning media in improving student learning outcomes in grade 1 SDN 38 Mataram on Theme 7 Sub theme 1 material on living objects and non-living objects around us (2) To determine the validity of puzzle media in improving student learning outcomes. grade 1 SDN 38 Mataram on Theme 7 sub theme 1 material on living things and non-living things around us. (3) This is to determine the difference in the level of student learning outcomes on living and inanimate objects before using puzzle media and after using puzzle media. The research method used by researchers is the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, & evaluation). The development of learning media has produced learning media products that have been declared valid by media design experts, material experts and learning practitioners. The test results in the limited trial obtained an average pre-test score of 65.83 and an average post-test score of 87.58. The test results on the field test get an average pre-test score of 64.58 and post-test of 87.58. The result of the difference between pre-test and post-test based on the standard gain formula, the value of 0.63 was obtained both in limited trials and in field trials so that the increase in student learning outcomes was in a moderate position (based on the standard gain table).

A. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran bertujuan agar siswa memiliki hasil yang terbaik dalam belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam menyiapkan silabus dan RPP, penyampaian materi, penggunaan metode dan media dan pengelolaan kelas. Tanpa itu semua proses pembelajaran belum dapat terlaksana dengan baik. Beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu: (1)

masih banyak guru yang menggunakan metode yang sama dalam proses pembelajaran seperti ceramah dalam menyampaikan materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi, proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang maksimal karena hanya sebagian kecil siswa saja yang mampu untuk menghafal, (2) proses pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan soal-soal yang banyak seperti yang terdapat pada buku siswa maupun di LKS membuat siswa menjadi bosan, (3) sedikitnya inovasi pembelajaran dari guru dengan

menggunakan media, (4) guru belum mempunyai inisiatif yang tinggi untuk mengembangkan media-media pembelajaran, (5) banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang jelas atau abstrak, (6) terlebih pada kurikulum 2013 konsep pembelajarannya terpadu artinya dalam satu tema memuat beberapa mata pembelajaran yang dikaitkan. Seperti yang terdapat di kelas I SD pada Tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita. Dalam proses pembelajaran yang mengaitkan tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika, jika proses pembelajaran dilakukan secara monoton artinya pembelajaran yang berpusat pada guru, maka tidak akan mampu meningkatkan pemahaman siswa, (7) dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), dari 24 orang siswa kelas 1 di SDN 38 Mataram hanya sekitar 65% yang mencapai ketuntasan minimum. Untuk mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya lebih banyak belajar strategi pembelajaran terutama dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan isi materi dan kurikulum. Media pembelajaran akan menjadi sarana fisik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan sesuatu yang konkret bukan abstrak.

Dalam teori Piaget, anak pada usia 7-11 tahun sudah dapat memahami hubungan fungsional. Pada masa ini anak sedang mengalami perkembangan kognitif yang berarti anak sudah dapat berfikir konkret namun belum dapat menangkap sesuatu yang abstrak. Media pembelajaran berupa benda konkret dapat digunakan guru sebagai acuan dalam proses belajar dan mengajar karena belajar mengajar adalah suatu proses yang kompleks. Tidak hanya menyerap informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga siswa ikut aktif didalamnya. Media memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.[1]

Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap, pemahaman siswa, seperti penggunaan media puzzle[1], puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Pada penggunaan media puzzle siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa.

Berdasarkan hal tersebut sudah terdapat beberapa peneliti yang mengembangkan media puzzle sebelumnya,

Dalam penelitiannya berdasarkan hasil uji coba skala kecil menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 23% yakni pada pretest rata-rata hasil belajar sebesar 65 dan posttest 80, pada pemakaian skala besar mengalami peningkatan 20% yaitu rata-rata hasil belajar pretest siswa 71 dan rata-rata posttest 85. N-gain menunjukkan hasil 0,48. Pengujian t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga media puzzle berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama efektif digunakan sebagai media pembelajaran.[2] Pengembangan media pembelajaran puzzle card dilakukan secara bertahap yaitu: tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan melalui validasi ahli. Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran puzzle card yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.[3] Hasil uji kevalidan diperoleh dari penilaian ahli media sebesar 99% (baik sekali) dan penilaian ahli materi sebesar 98% (baik sekali). Sedangkan hasil uji kepraktisan diperoleh dari penilaian respon guru sebesar 98% (baik sekali) dan penilaian respon siswa sebesar 96% (baik sekali). Kesimpulannya bahwa media puzzle susun kotak valid dan praktis digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar.[4] Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil validasi dari ahli media dengan skor rata-rata 73,649% dalam kriteria layak, sedangkan respon dari pengguna rata-rata sebesar 80,335% dalam kriteria menarik.[5] Hasil analisis data diperoleh tingkat kelayakan media sebesar 86,6% dengan kriteria sangat tinggi. Media crossword puzzle chemistry (CROP-CHEM) sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media crossword puzzle chemistry (CROP-CHEM).[6]

Beberapa penelitian pengembangan media puzzle yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan sebuah media edukatif puzzle dengan paduan spelling puzzle yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media puzzle. Media puzzle yang dikembangkan ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang dimana pada pengembangan ini terdapat spelling puzzle yang berupa potongan-potongan huruf yang akan dirangkai oleh siswa menjadi kata. Perbedaan pada penelitian ini juga terdapat pada pengelompokan dua materi berbeda yaitu makhluk hidup dan makhluk tak hidup yang terdapat pada pembelajaran tematik siswa kelas I SD. Pada penelitian pengembangan ini media didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bingkai produk puzzle dibuat seperti buku yang memiliki dua sisi, disisi kiri untuk puzzle dan spelling puzzle benda hidup sedangkan disisi kanan untuk puzzle dan spelling puzzle benda tak hidup.

Desain media dan pemisahan materi yang jelas akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Puzzle merupakan sebuah permainan menyusun potongan-potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Artinya bahwa puzzle sebagai sebuah media permainan edukatif berupa potongan-potongan gambar yang akan disusun menjadi gambar utuh.[7] Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Artinya bahwa puzzle yang berisi potongan-potongan gambar ini akan menarik perhatian siswa untuk mencari pasangan dari gambar tersebut.[1] Memasang puzzle merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia 7- 11 tahun. Artinya bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkirakan rasa kepercayaan, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah. Permainan puzzle sangat cocok untuk ditempatkan pada siswa di Sekolah Dasar yang karena pada hakikatnya mereka membutuhkan benda konkret untuk dapat mengerti dan mengetahui arti penting dari pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.[8][9]

Melalui permainan puzzle anak akan menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan-potongan gambar yang ada misalnya bentuk, warna, tekstur lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Artinya bahwa petunjuk dari permainan puzzle menjadi sesuatu yang unik dapat menarik perhatian siswa, serta merangsang siswa untuk menganalisis cara menyelesaikan masalah.[10]

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dalam artikel ini adalah mengembangkan sebuah produk media edukatif puzzle. Puzzle yang dibuat ini adalah puzzle benda hidup dan benda tak hidup, yang peneliti kembangkan berdasarkan pada buku tema siswa kelas 1 SD. Puzzle yang peneliti buat ini dengan memanfaatkan bahan-bahan dari barang-barang bekas seperti karton, kardus dan potongan-potong styerofam. Bahan-bahan dari barang-barang bekas tersebut didesain semenarik mungkin dengan harapan dapat menarik minat belajar siswa dan puzzle yang dikembangkan ini juga dilengkapi dengan spelling puzzle. Spelling puzzle yang dikembangkan yaitu berupa potongan-potongan huruf yang dirangkai oleh siswa menjadi kata. Sehingga peneliti mengangkat judul yaitu “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas I SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”.

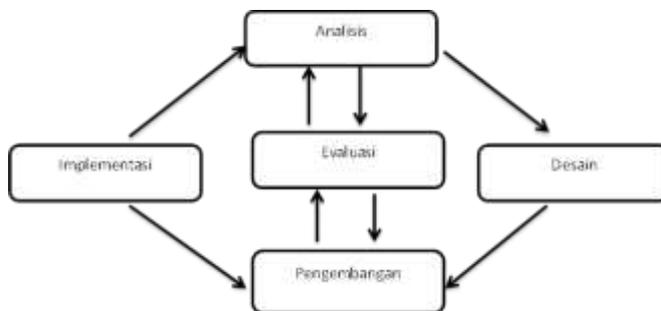
B. METODE PENELITIAN

1. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media puzzle ini menggunakan acuan desain model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini dipilih karena bisa dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan. Model ADDIE

sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan.[11]

Secara prosedural langkah-langka penelitian pengembangan Research and Development (R&D) ADDIE, adalah sebagai berikut[12]:



Gambar 1 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah rangkaian langkah pelaksana pekerjaan yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk.

a. Analisis

Adapun analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dan materi, serta analisis kurikulum.

1) analisis kebutuhan dan materi

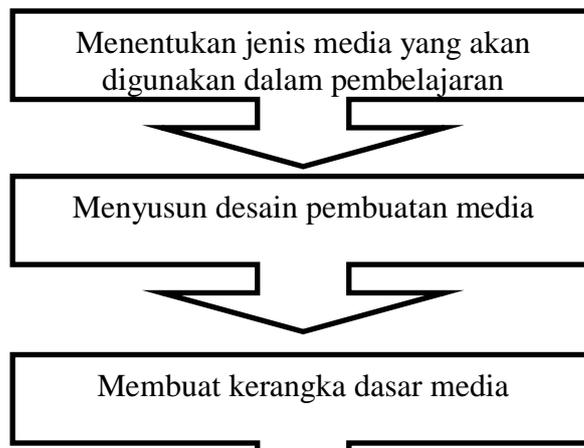
Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan siswa terkait media dengan materi tema 7 sub tema 1 pembahasan benda hidup dan benda tak hidup disekitar pada siswa kelas I SD. Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas serta melihat bahan ajar dan media yang digunakan.

2) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini ditentukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang termasuk dalam pembelajaran tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan tak hidup disekitar kita

b. Desain (Perancangan)

Perancangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis. Tahap desain media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Desain Produk Media Pembelajaran.

- 1) Menentukan jenis media yang cocok dan berkaitan dengan media pembelajaran agar materi dan media terkait satu sama lain.
- 2) Menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kesulitan dalam merancang media pembelajaran.
- 3) Membuat kerangka dasar media pembelajaran puzzle perlu diperhatikan mengingat media pembelajaran ini digunakan untuk siswa kelas 1 SD.

c. Pengembangan Produk

Pada tahap ini dikembangkan media pembelajaran puzzle dengan paduan spelling puzzle. Tahapan pada proses ini dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Melakukan penataan isi dan struktur materi yang akan dikembangkan kedalam media sesuai dengan tahap pembelajaran yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru.
- 2) Membuat desain pembelajaran sesuai dengan materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita
- 3) Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa

d. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan maka bisa dilakukan untuk pengembangan media. Pada tahap ini dilakukan dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba terbatas serta uji coba lapangan. Tahap validasi produk dilakukan dengan ahli isi materi, dan ahli media. Hasil penilaian dari validasi ahli digunakan untuk menyempurnakan produk yang akan digunakan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media. Pada uji coba lapangan akan diberikan lembar praktisi, untuk mengetahui respon guru terhadap pengembangan media.

e. Tahap evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari uji coba awal yang dilakukan setelah media dikatakan valid. Jika media sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk namun jika media dikatakan belum valid maka peneliti harus melakukan perbaikan produk untuk dapat diterapkan dengan baik.

3. Uji Coba Produk

a) Desain Uji Coba Produk

Setelah dilakukannya revisi produk dari ahli materi dan ahli media maka didapatlah produk akhir, dari proses pengembangan produk akhir tersebut akan

dilakukan uji coba dengan pemakaian produk pengembangan media puzzle pada siswa kelas 1 di materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke 1. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil tes akhir dari ada atau tidak adanya peningkatan hasil belajar siswa

b) Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas 1 SD. Untuk subjek uji coba pada siswa dilakukan dengan cara Pengambilan sampel pada uji coba produk (skala kecil) dipilih menggunakan teknik sampel bertujuan (purposive sample) yaitu dipilih 12 dari 25 siswa kelas IB SDN 38 Mataram. Sampel tersebut diambil berdasarkan prestasi belajar siswa yaitu 4 siswa prestasi belajar rendah, 4 siswa prestasi belajar sedang, dan 4 siswa dari prestasi belajar tinggi. Sedangkan pada pemakaian (eksperimen) media menggunakan teknik sampel jenuh yaitu melibatkan seluruh siswa kelas IA SDN 38 Mataram.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik tes

Tes dilakukan untuk mendapatkan pemahaman kognitif siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) digunakan media puzzle pada penelitian pengembangan ini.

b. Teknik nontes

Teknik nontes dibutuhkan berupa wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Wawancara pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada guru kelas I SDN 38 Mataram untuk memperoleh data awal sehingga diketahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar dan dijadikan sebagai bahan analisis untuk kebutuhan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti mengambil dokumentasi berupa gambar, profil sekolah serta perolehan daftar nama siswa. Pada penelitian ini kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media serta untuk mengetahui responden guru dan siswa pada penggunaan media puzzle terkait materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga teknik yaitu:

a. Analisis kualitatif

Analisis data kualitatif ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IA dan IB SDN 38 Mataram, saran dan masukan akan digunakan sebagai revisi perancangan produk. Data tersebut nantinya akan disimpulkan dalam hasil deskriptif. Analisis data kuantitatif juga pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan dari ahli validator

media dan ahli validator materi. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan media pembelajaran kelas I SD.

b. Analisis data kuantitatif analisis kuantitatif berupa analisis data untuk ahli validasi media dan materi, analisis data untuk angket respon siswa dan analisis hasil tes berkaitan dengan hasil belajar kognitif siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyajian Data Uji Coba

a) Analisis

Tahap analisis juga dilakukan untuk mengetahui kurikulum dan materi yang akan dikembangkan pada penelitian serta kebutuhan-kebutuhan siswa. Tahap ini juga dilakukan dengan mewawancarai guru kelas 1 di SDN 38 Mataram. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terkait dengan masalah yang dialami siswa, kebutuhan siswa, serta media-media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan wawancara informasi yang didapat dari guru tersebut adalah masih banyak siswa yang belum mampu untuk membaca, kurang penggunaan media dalam pembelajaran, pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 yang termuat dalam pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 memuat beberapa materi seperti materi bahasa indonesia, matematika, PPKn dan SBdP. Pengaitan antara materi yang satu dengan materi yang lainnya akan menjadi sulit dihadapi oleh siswa jika tidak dilakukan pembelajaran yang seidealnya.

Permasalahan diatas perlu diatasi dengan menghadirkan metode atau media pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih aktif dan siswa lebih memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Peran media sendiri menjadikan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.

b) Mendesain

Pada tahap ini peneliti menentukan jenis media yang cocok dan berkaitan dengan media pembelajaran agar materi dan media terkait satu sama lain. Dalam hal ini peneliti mendesain media puzzle yang dikembangkan yang terbuat dari kardus, karton, staerofoam, dan kertas manila. Dibuat untuk permainan bongkar pasang dimana peserta didik mencocokkan serta memasangkan potongan-potongan puzzle sesuai dengan bentuknya.

Media pembelajaran ini juga dipadukan dengan spelling puzzle yang dimana siswa akan mengurutkan huruf-huruf menjadi kata pada puzzle. Puzzle digunakan peserta didik untuk pengenalan materi pada “tema 7 sub tema 1 benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita”, sehingga peserta didik memahami materi. Puzzle yang peneliti kembangkan ini berisi gambar yang

sesuai dengan tema dan dibuat menarik dengan gambar berwarna agar peserta didik tertarik. Bingkai puzzle ini berukuran panjang 30 cm dan lebar 25 cm yang dibuat seperti buku disisi kiri diletakan untuk puzzle dan spelling benda hidup sementara disisi yang kanan diletakan puzzle dan spelling puzzle benda tak hidup. Dengan sampul depan dari bingka puzzle dibuat dengan memberikan kata motivasi untuk siswa (A B C kita bisa) dan melengkapinya dengan gambar dua orang siswa. Potongan-potongan puzzle di buat sebanyak 6 buah dengan ukuran panjang 9 cm dan lebar 7 cm untuk masing-masing potongan puzzle, di belakang potongan puzzle terdapat bilangan-bilangan puluhan.

c) Pengembangan

Pada tahap ini Pada tahap ini dikembangkan media pembelajaran puzzle dengan paduan spelling puzzle. Melakukan penataan isi dan struktur materi yang akan dikembangkan kedalam media sesuai dengan tahap pembelajaran yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru. Membuat desain pembelajaran sesuai dengan materi “benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita”, membuat Silabus, RPP, LKS serta membuat evaluasi pembelajaran.

d) Implementasi

Pada tahap kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan maka dengan melakukan dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Tahap validasi produk dilakukan dengan ahli isi materi, dan ahli media. Validasi dilakukan dengan mengambil data angket validasi dari dua orang yang dianggap representatif dan berpengalaman dalam mengajar materi SD. Validator diambil dari seorang guru kelas 1 SD sebagai ahli materi dan seorang dosen sebagai ahli media.

Angket yang digunakan untuk validasi media berisi 10 pertanyaan dengan beberapa aspek pertanyaan terkait dengan kelayakan isi, kelayakan bahasa dan kelayakan desain. Hasil validasi media akan dijelaskan pada tahap validasi sebagai berikut :

1) Ahli isi materi

Penilaian uji coba produk yang dilakukan oleh ahli isi materi dilakukan oleh ahli dari pembelajaran tematik materi benda hidup dan benda tak hidup yaitu Sriyatun, S.Pd seorang guru yang sudah berpengalaman. Hasil dari validasi materi dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Table 1
Data Kuantitatif Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Pernyataan	X	Xi	P (100 %)	Tingkat kevalidan
Materi pada media pembelajaran puzzle ini sesuai	5	5	100 %	Sangat valid

dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013					
Materi pada media pembelajaran puzzle ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	5	100 %	Sangat valid	
Materi pada media pembelajaran puzzle ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	5	100 %	Sangat valid	
Media pembelajaran puzzle ini sesuai dengan konsep materi tema 7 sub tema 1	4	5	80 %	Valid	
Materi yang dikembangkan dalam media puzzle ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	5	5	100 %	Sangat valid	
Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran puzzle ini menggunakan bahasa yang komunikatif untuk usia siswa	4	5	80%	Valid	
Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran puzzle ini sudah tepat	5	5	100 %	Sangat valid	
Kesesuain materi dengan aturan permainannya	4	5	80%	Valid	
Ketepatan ilustrasi yang digunakan	4	5	80%	Valid	

dengan materi				
Media pembelajaran puzzle ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif	5	5	100 %	Sangat valid
Jumlah	46	50	92%	Sangat valid

Berdasarkan data ahli validasi materi dapat dikatakan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran puzzle yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pertanyaan item 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator dengan prosentasi kevalidan 92 %. Akan tetapi menurut ahli isi materi peneliti harus tetap merevisi beberapa bagian media supaya menjadi media pembelajaran yang sempurna. Seperti pada muatan materi matematika bilangan-bilangan yang disajikan menggunakan angka 41-100 karena akan sesuai dengan materi pada semester dua yang diambil pada penelitian ini, serta pada saran yang kedua diusahakan menggunakan kain flanel atau perekat pada media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Ahli desain media

Penilaian uji coba produk yang dilakukan ahli media oleh Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd., selaku dosen yang sudah berpengalaman. Hasil dari validasi materi dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini

Table 2

Data Kuantitatif Hasil Validasi Media Oleh Ahli Desain Media

Pernyataan	X	Xi	P (100%)	Tingkat Kevalidan
Desain utama media pembelajaran puzzle dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut	4	5	80%	Valid
Desain media pembelajaran puzzle sesuai dengan isi materi didalamnya	4	5	80%	Valid
Tampilan media pembelajaran puzzle ini menarik dan sesuai dengan materi “ benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita”	4	5	80%	Valid

Ukuran panjang dan lebarnya media puzzle ini sesuai dengan ukuran siswa	4	5	80%	Valid
Warna, gambar media puzzle ini sangat menarik minat siswa	4	5	80%	Valid
Potongan puzzle ini tepat untuk digunakan disiswa kelas I SD	4	5	80%	Valid
Bahan pembuatan media puzzle ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	4	5	80%	Valid
Gambar-gambar pada media puzzle pada materi “ benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita” sangat jelas	4	5	80%	Valid
Tampilan dan cara menggunakan media puzzle ini sangat menarik minat siswa	3	5	64%	Cukup valid
Keseluruhan desain media puzzle ini sangat tepat digunakan oleh siswa kelas I SD	4	5	80%	Valid
Jumlah	39	50	78%	Valid

Berdasarkan data ahli validasi media dapat dikatakan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran puzzle yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pertanyaan pada item 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator dengan prosentasi kevalidan 78%. Akan tetapi menurut ahli desain media peneliti harus tetap merevisi beberapa bagian media supaya menjadi media pembelajaran yang sempurna. Seperti pada media pembelajaran menggunakan warna yang menarik agar siswa tertarik pada media yang dikembangkan, dalam hal ini peneliti mengubah desain cover dari media puzzle, pada pendekatan saintifik yang terdapat di RPP harus terlihat pada tahap-tahap pembelajaran, dan pada penggunaan bahasa petunjuk dan langkah-langkah di LKS menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

3) Praktisi Pembelajaran

Berdasarkan data praktisi pembelajaran media dapat dikatakan bahwa tingkat kepraktisan pembelajaran yang menggunakan media puzzle yang telah dikembangkan memiliki tingkat sangat praktis. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis tanggapan guru yang menunjukkan tingkat kepraktisanya 98,75%. Akan tetapi menurut

praktisi pembelajaran sebaiknya dalam proses pembelajaran harus lebih banyak kegiatan bertanya supaya pembelajaran lebih aktif dan diusahakan lagi pembagian kelompok jangan sampai didominasi oleh siswa yang pintar saja.

4) Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini adalah mengkaji dari beberapa saran dan masukan dari ahli materi maupun ahli media terkait hal-hal yang perlu direvisi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan seperti pengubahan materi pada pembelajaran matematika, pengubahan desain cover dari media pembelajaran, dan perbaikan dari instrumen penelitian lainnya seperti RPP, LKS dan soal-soal evaluasi.

2. Hasil Uji Coba Produk

a) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada 12 orang siswa kelas 1B SDN 38 Mataram. 12 orang siswa ini dipilih menggunakan teknik sampel bertujuan yaitu 4 orang siswa berprestasi tinggi, 4 orang siswa berprestasi sedang dan 4 orang siswa berprestasi rendah. Pada tahap ini peneliti memberikan angket respon siswa yang berisi 10 pertanyaan dan pada penggunaan media pembelajaran peneliti melakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media puzzle yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membedakan tingkat hasil belajar kognitif siswa kelas 1B SDN 38 Mataram sebelum menggunakan media pembelajaran maupun sesudah menggunakan media pembelajaran. Pre-test dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media puzzle sedangkan post-test dilakukan pada pembelajaran yang menggunakan media puzzle. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang akan di uji lapangan pada siswa kelas IA SDN 38 Mataram. Hasil uji coba terbatas berupa kelayakan media dan pemahaman kognitif siswa.

1) Kelayakan media berdasarkan hasil uji coba terbatas

Pada kegiatan ini peneliti ingin mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media puzzle pada pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan angket respon siswa kepada 12 orang yang dijadikan sampel terbatas.

Dari hasil analisis respon siswa diatas dapat dikatakan pembelajaran menggunakan media puzzle sangat layak dan menari, karena prosentasi rata-rata jawaban siswa yang terdapat dilampiran 3 pada halaman 78 sebesar 95% sehingga pembelajaran menggunakan media puzzle dapat dikategorikan membantu siswa untuk memahami materi ”benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita”.

2) Hasil belajar kognitif siswa pada uji coba terbatas

Pada kegiatan ini peneliti ingin mengetahui bagaimana tingkat hasil belajar kognitif siswa terhadap

pembelajaran yang tidak menggunakan media puzzle dan pembelajaran yang menggunakan media puzzle. Oleh karena itu, peneliti memberikan soal pre-test dan post-test kepada 12 orang siswa yang dijadikan sampel terbatas.

Tabel 3
Hasil Uji Coba Terbatas

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test (x)	Post-test (xi)
1.	GA	53	86
2.	LO	80	100
3.	VR	46	73
4.	SAPLS	40	80
5.	IM	80	93
6.	NZ	93	100
7.	LMMS	33	66
8.	I KBDP	66	93
9.	NNPP	60	80
10.	IGAP	93	100
11.	NNKVS	66	80
12.	I KYDA	80	100
Jumlah		790	1.051
Rata-rata		65,83	87,58

Berdasarkan tabel hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 65,83 dan post-test adalah 87,58. Gain standar sebesar 0,63 yang menunjukkan tingkat selesih antara pre-test dengan post-test berada pada kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa nilai post-test lebih bagus daripada nilai pre-test, peningkatan hasil belajar ini sejalan juga dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Sari yang menunjukkan nilai gain standarnya 0,48. Dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi "benda hidup dan benda tak hidup disekitar", setelah melakukan pembelajaran menggunakan media puzzle, sehingga media puzzle ini dapat digunakan pada uji coba lapangan.[2] Hasil penelitian lainnya menunjukkan ada kenaikan pada siklus II persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 70% dengan rata-rata kelas sebesar 73,5. Hasil siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan dilanjutkan siklus III persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 85% dengan rata-rata kelas

sebesar 81,75. Sedangkan respon siswa memperoleh 84,44%.[13] Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian pada siklus I keaktifan belajar siswa 67,50% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,48%. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 75,65 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88,04. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dengan model NHT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN.[14]

3. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada keseluruhan siswa kelas IA SDN 38 Mataram yang berjumlah 24 orang. Pada tahap ini peneliti memberikan angket respon siswa yang berisi 10 pertanyaan. Pada penggunaan media pembelajaran peneliti melakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media puzzle yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membedakan hasil belajar kognitif siswa kelas 1A SDN 38 Mataram sebelum menggunakan media pembelajaran maupun sesudah menggunakan media pembelajaran. Pre-test dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media puzzle sedangkan post-test dilakukan pada pembelajaran yang menggunakan media puzzle. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dan perbedaan hasil belajar kognitif siswa.

(1) Kelayakan media berdasarkan hasil uji coba lapangan

Pada kegiatan ini peneliti ingin mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media puzzle pada pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan angket respon.

Dari hasil analisis respon siswa pada tabel analisis respon siswa yang berada di lampiran 3 pada halaman 79 dapat dikatakan pembelajaran menggunakan media puzzle sangat layak dan menarik, karena prosentasi rata-rata jawaban siswa pada setiap pertanyaan 97,91% sehingga pembelajaran menggunakan media puzzle dapat dikategorikan membantu siswa untuk memahami materi "benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita".

(2) Hasil belajar kognitif siswa pada uji lapangan

Pada penggunaan media pembelajaran peneliti melakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media puzzle yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membedakan tingkat hasil belajar kognitif siswa kelas 1 SDN 38 Mataram sebelum menggunakan media pembelajaran maupun sesudah menggunakan media pembelajaran. Pre-test dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media puzzle sedangkan post-test dilakukan pada pembelajaran yang menggunakan media puzzle.

Berdasarkan tabel analisis pre-test dan post-test yang berada dilampiran 3 pada halaman 81 menunjukkan

bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 64,58 dan post-test adalah 86,95. Berdasarkan pada hasil gain standar dari nilai pre-test dan post-test yang sebesar 0,63 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang. Peningkatan hasil belajar siswa sejalan juga dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Sari yang menunjukkan nilai gain standarnya 0,48. Dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi "benda hidup dan benda tak hidup disekitar", Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media puzzle, Sehingga media puzzle dapat dikembangkan lebih lanjut lagi dengan kriteria sangat valid sehingga dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang cukup tinggi.[2]



Gambar 2. Pembelajaran spelling Puzzle

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis uji t diatas dengan taraf signifikansi 0.05 menunjukkan bahwa t hitung (3.98) dan t tabel (2.069). hal ini menunjukan bahwa jumlah t hitung lebih besar dari pada t tabel. Jumlah t hitung lebih besar dari pada t tabel ini juga hasil penelitian Kusuma bahwa pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas 4 di sdn diperoleh t hitung 4.35 dan t tabel 2.080.[18] Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media puzzle yang menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar siswa siswa sebelum menggunakan media puzzle dan sesudah menggunakan media puzzle pada materi "benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita".

5. Revisi Produk

Revisi produk kali ini mengacu pada masukan-masukan yang diperoleh dari para ahli. Karena keterbatasan biaya dan waktu, masukan-masukan tersebut peneliti seleksi lagi sehingga menghasilkan produk baru yang siap untuk diuji cobakan.

Berikut ini adalah masukan-masukan dari para ahli yang hendak dijadikan sebagai acuan: Validator 1. gunakan warna yang menarik dalam penggunaan media sehingga siswa tertarik. Pada penggunaan LKS digunakan bahwa petunjuk penggunaan yang mudah dipahami oleh siswa, sesuaikan pendekatan pembelajaran yang dipilih dengan langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada RPP. Validator 2.

bilangan yang disajikan kalau bisa dari 41-100 karena materi yang diambil adalah semester 2, untuk Abp bisa dipakai kain planel dan diberi perekat supaya menarik

Dari kedua masukan yang diberikan oleh validator tersebut hasil yang dicapai etelah merevisi ulang produk puzzle adalah perubahan warna pada desain cover, perubahan materi pada muatan pembelajaran matematika, perubahan bahasa petunjuk pada LKS pendamping penggunaan media, dan perubahan langkah-langkah pembelajaran pada RPP.



Gambar 2. Media spelling Puzzle diKembangkan

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media puzzle. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (analisis, desain, development, implementation & evaluation). Materi yang dibahas dalam pengembangan media pembelajaran puzzle adalah tema 7 sub tema 1 mengenai benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.

Pengembangan media puzzle divalidasi kepada pakar ahli materi, pakar desain media, serta seorang guru kelas 1 di SDN 38 Mataram sebagai praktisi pembelajaran. Hasil validasi dari semua pakar menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak/valid untuk digunakan pada siswa kelas I di SDN 38 Mataram. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari validasi para pakar pembelajaran dan prestasi kelas percobaan meningkat diukur dari post-test.

Hasil analisis data dari pakar ahli materi mendapatkan persentasi 92% yang artinya produk pengembangan sangat valid/sangat layak untuk digunakan. Dari pakar ahli desain media mendapatkan persentasi 78% valid/layak untuk digunakan, adapun hasil dari praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dengan presentasi 98,95%. Hasil respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan

presentasi 95% dan pada uji coba lapangan 97,91% sedangkan untuk hasil test pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata nilai pre-test 65,83 sedangkan rata-rata nilai post test sebesar 87,58. Hasil tes pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai pre-tes sebesar 64,58 dan post-test sebesar 87,58. Adapun hasil selisih pre-test dan post-test berdasarkan perhitungan rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,6, baik yang didapat pada uji coba terbatas maupun pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang (berdasarkan tabel tingkat gain standar). Adapun hasil analisis data dari post test dengan menggunakan analisis uji t menghasilkan nilai t hitung sebesar 3,98 dan nilai ini lebih dari t-tabel 2,069. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tingkat hasil belajar kognitif.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa permainan spelling puzzle berpengaruh terhadap kemampuan membaca kata, hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil presentase overlap dari intervensi ke baseline-1 sebesar 0% berarti tidak terdapat tumpang tindih data intervensi pada fase baseline-1 sehingga dapat disimpulkan bahwa intervensi berpengaruh terhadap target behavior.[15] Media Spelling Puzzle sangat menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.[16];[17]

E. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis data dari pakar ahli materi mendapatkan persentasi 92% yang artinya produk pengembangan sangat valid/sangat layak untuk digunakan. Dari pakar ahli desain media mendapatkan persentasi 78% valid/layak untuk digunakan, adapun hasil dari praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dengan presentasi 98,95%. Hasil respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan presentasi 95% dan pada uji coba lapangan 97,91% sedangkan untuk hasil test pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata nilai pre-test 65,83 sedangkan rata-rata nilai post test sebesar 87,58. Hasil tes pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai pre-tes sebesar 64,58 dan post-test sebesar 87,58. Adapun hasil selisih pre-test dan post-test berdasarkan perhitungan rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,6, baik yang didapat pada uji coba terbatas maupun pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang (berdasarkan tabel tingkat gain standar). Adapun hasil analisis data dari post test dengan menggunakan analisis uji t menghasilkan nilai t hitung sebesar 3,98 dan nilai ini lebih dari t-tabel 2,069. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tingkat hasil belajar kognitif.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu : 1) Sebaiknya terlebih dahulu siswa dituntun untuk membaca dan memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran,

supaya pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak kebingungan dalam menggunakan media pembelajaran.

2) Diperlukan pengelolaan waktu yang baik serta pembentukan kelompok sebaiknya kelompok yang anggotanya heterogen agar terdapat kompetisi yang adil dalam permainan media puzzle. 3) Pengembangan media puzzle direkomendasikan dikembangkan untuk mempermudah guru dalam memahami materi pembelajaran pada siswa. 4) Media ini dapat dikembangkan di materi pada tema yang lain serta untuk kelas-kelas yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. Winanti, "Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD," *E-Jurnal Skripsi Progr. Stud. Teknol. Pendidik.*, 2015.
- [2] Y. D. M. Sari, "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang." Universitas Negeri Semarang, 2016.
- [3] E. H. WH, R. E. Utami, and M. R. Rubowo, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," in *Seminar Nasional Pendidikan Sains V 2015*.
- [4] L. A. Darmawan, F. Reffiane, and S. Baedowi, "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 14–17, 2019.
- [5] B. O. Aini, K. C. Ayu, and S. Siswati, "Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD," *JTAM (Jurnal Teor. dan Apl. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 74–79, 2019.
- [6] T. D. Tarigas and R. Sahputra, "Pengembangan Media Crossword Puzzle Chemistry (Cropchem) pada Materi Struktur Atom di SMA," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 3, no. 9, 2014.
- [7] R. Arif, "Pengembangan Media Permainan Puzzle Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tentang Penguasaan Kosakata Siswa Kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya," *J. Mhs. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 3, 2017.
- [8] A. Fadhli, "Koleksi Games Seru dan Kreatif," *Yogyakarta: Pustaka Marwa*, 2010.
- [9] I. N. Saidah and M. A. Nugroho, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 13, no. 1, 2015.
- [10] S. Jamil, "56 Game Seru Untuk Keluarga," *Republika Penerbit*, 2012.
- [11] T. A. Gumanti and S. Yunidar, "Metode Penelitian Pendidikan," *Jakarta: Mitra Wacana Merdeka*, 2016.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta, 2014.
- [13] R. Khomsoh, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah

- Dasar,” *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 1–11, 2013.
- [14] F. Cahyadi and M. I. Hernita, “Peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung melalui media puzzle pada anak,” *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, 2016.
- [15] Z. Lailatuz and A. Samawi, “Spelling Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunagrahita,” *J. ORTOPEDAGOGIA*, vol. 2, no. 1, pp. 16–20, 2018.
- [16] R. Jannah, A. W. Abdi, and D. Rahmani, “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Spelling Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Banda Aceh,” *J. Ilm. Mhs. Pendidik. Geogr.*, vol. 3, no. 3, 2018.
- [17] E. V. Sari and Y. Yurnetti, “Pengaruh Pemberian Spelling Puzzle dengan Model Problem Based Learning terhadap Pencapaian Kompetensi Siswa IPA Kelas VII Materi Pemanasan Global dan Lapisan Bumi SMP Negeri 12 Padang,” *PILLAR Phys. Educ.*, vol. 11, no. 3, pp. 9–16, 2018.
- [18] I. A. Kusuma, “Pengembangan media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018.