

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MENYUSUN BAIT
PANTUN KELAS V SD NEGERI 98 PALEMBANG**

Wiki Teguh Kurnia,¹ Liza Murniviyanti,² Aldora Pratama³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

wikiteguh24@gmail.com¹, lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id²,
aldorapratama7271@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to develop valid puzzle media on the material for composing verses and to develop practical puzzle media for the material for composing verses for class V SD Negeri 98 Palembang. The type of research used by researchers is R&D. The type of development used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and evaluation) . The population and sample of this study are the population of class V participants at SD Negeri 98 Palembang totaling 10 people. The results of research on puzzle media products composing verse rhymes for class V SD. These products are made using styrofoam materials of various colors. The advantages and results of the development of puzzle media in composing interesting rhyme verses and motivating students in the process of learning activities because they have interesting writing and numbers that are adapted to the ability of students to train concentration. The expert assessment shows that the media puzzle composes verses with a percentage of 72% validators, media experts and a percentage of 64% material experts. With this, it can be concluded that the development of puzzle media composing rhyme verses for class V SD is included in the valid category. And the results of student responses obtained a percentage of 88% in the one to one trial and a percentage of 87.7% in the small group trial. it can be concluded that the practicality of puzzle media in composing bat rhymes in fifth grade elementary school learning is included in the very practical cat.

Keywords: Media Puzzle, Composing Pantun, and Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle yang valid pada materi menyusun bait pantun dan mengembangkan media puzzle yang praktis pada materi menyusun bait pantun kelas V SD Negeri 98 Palembang.. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah R&D jenis pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementasi dan evaluasi*) . Populasi dan sampel penelitian ini yaitu populasi peserta kelas V SD Negeri 98 Palembang berjumlah 10 orang. Hasil penelitian produk media puzzle menyusun bait pantun kelas V SD. Produk tersebut dibuat dengan menggunakan bahan styrofoam yang beraneka warna. Keunggulan dan hasil pengembangan media puzzle menyusun bait pantun menarik dan memotivasi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran karena memiliki tulisan dan angka yang menarik yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dalam melatih konsentrasi. Penilaian para ahli menunjukkan bahwa media puzzle menyusun bait pantun dengan persentase sebesar 72% validator ahli media dan persentase sebesar 64% ahli materi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media puzzle

menyusun bait pantun kelas V SD termasuk dalam kategori valid. Dan hasil respon siswa diperoleh persentase sebesar 88% pada uji coba one to one dan persentase 87,7% pada uji coba small group. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media puzzle menyusun bait pantun pada pembelajaran kelas V Sekolah Dasar termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci : Media Puzzle, Menyusun Bait Pantun, dan Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan berkualitas adalah serangkaian proses yang memperhatikan komponen-komponen pengajaran salah satunya adalah kurikulum. Di Indonesia sendiri tercatat revisi kurikulum telah dilakukan beberapa kali yang tujuannya tidak lain untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, penyesuaian kurikulum tersebut telah melalui pertimbangan salah satunya adalah agar tercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. (Aminullah dkk, 2022, p. 25).

Hasil survei pada siswa kelas V SD Negeri 98 Palembang menunjukkan bahwa 49% peserta didik mengalami kesukaran dan kesulitan didalam mata Pelajara bahasa Indonesia khususnya dalam penulisan bait pantun sehingga

memaksakan siswa untuk dapat memahami tata cara dalam penulisan pantun tersebut untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diinginkan baik oleh guru maupun peserta didik. Survey diperkuat dengan hasil wawancara penulis dengan guru kelas V SD Negeri 98 Palembang pada hari Rabu, 15 Januari 2023. Belum tercapainya hasil belajar yang optimal dikarenakan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam membuat sebuah pantun terlalu sukar dalam menyesuaikan tema, menentukan judul dan lain sebagainya, serta Guru dalam memberikan materi masih monoton khususnya dalam materi menyusun bait sebuah pantun pada pelajaran bahasa Indonesia.

Maka dari itu dibutuhkan peran media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media oleh guru selama ini harus dikurangi sedikit demi sedikit. Hal itu dilakukan agar anak tidak hanya memahami secara teoritis namun, juga secara praktisnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar dalam menulis bait pantun. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan serta minat baru, menumbuhkan motivasi, rangsangan dalam kegiatan belajar, dan sangat berpengaruh pada psikologis perkembangan anak.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai salah

satu media alternatif dalam memudahkan untuk menyusun bait pantun. Oleh karena peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *puzzle* dengan judul **“Pengembangan Media *Puzzle* Menyusun Bait Pantun Kelas V SD Negeri 98 Palembang ”**.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. (Hanafi, 2017, p. 130).

Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka

panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan system tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE, ADDIE merupakan perpanjangan dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik Validasi **Prototype** dalam penelitian ini meliputi instrument penilaian dan validitas. Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk (*construct validity*). Konstruk adalah konsep dapat diobservasi (*observable*) dan dapat diukur (*measurable*). Validitas konstruk disebut juga dengan validitas logis (*logical validity*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Lokasi uji coba dilakukan di SD Negeri 98 Palembang yang berolaksi di Kelurahan 16 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang Propvinsi Sumatera Selatan. Hasil dari penelitian pengembanagn media *puzzle* dengan materi menyusun bait pantun untuk siswa kelas V SD Negeri 98 Palembang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*researeh and development*). Penelitian dan pengembangan yang penulis lakukan menggunakan pendekatan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation* sampai level 1 dengan melaksanakan pengembangan sebatas pada penghasilan *prototype* untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk atau mengujinya.

Tabel 1
Hasil Penelitian Respon Peserta
Didik One to One

Aspek Yang Diukur	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian		
		Peserta Didik 1	Peserta Didik 2	Peserta Didik 3
Respon Siswa	Kemenarikan tampilan media <i>puzzle</i> yang digunakan	4	4	3
	Media <i>Puzzle</i> membuat saya memahami materi tentang bait pantun	4	3	3
	Media <i>puzzle</i> membuat saya senang dalam belajar dan tidak membosankan	4	3	4
	Media <i>puzzle</i> membuat saya memahami materi bagaimana menyusun bait pantun	3	3	3
	Materi yang digunakan mudah dipahami dan di pelajari	4		3
	Dengan adanya media <i>puzzle</i> dapat membuat saya mengingat dalam			

mengenal bait pantun			
Penyajian materi yang digunakan menarik	3	4	3
Media <i>puzzle</i> yang digunakan dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar			
Kalimat yang digunakan dalam media <i>puzzle</i> mudah dan jelas untuk dipahami	4	4	4
Bahasa yang digunakan dalam media <i>puzzle</i> mudah untuk dipahami	4	3	4
Kejelasan huruf dalam media <i>puzzle</i> mudah untuk dibaca	4	3	4
Ketepatan penggunaan ejaan pada media <i>puzzle</i>	4	4	4
Media <i>puzzle</i> bermanfaat bagi saya	4	4	4
Kesesuaian soal dengan materi yang digunakan	4	4	4
Kejelasan materi yang digunakan	4	4	4
Jumlah	58	50	51
Persentase	96	83	85
	&	%	%

Rata-rata	88 %		
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Sumber : Olah data, 2023

Berdasarkan pada tabel 1 dapat diketahui analisis respon peserta didik pada tahap uji coba *one to one* (evaluasi perorangan) yang dilakukan oleh peserta didik sebagai objek penelitian di kelas VSD Negeri 98 Palembang dapat diketahui bahwa respon peserta didik pada aspek penilaian kepraktisan media *puzzle* menyusun bait pantun memperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan saran dari peserta didik yaitu media yang digunakan menarik dan materi yang digunakan dapat membuat mereka paham dan tidak membuat mereka bosan dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* menyusun bait pantun pada tahap uji coba *one to one* (evaluasi

perorangan) untuk *prototype* dengan kriteria sangat praktis. Hal ini berdasarkan lembar angket dari respon siswa yang diberikan kepada 3 peserta didik tidak mengalami revisi dari hasil penilaian lembar angket yang diberikan.

Hasil Penilaian Respon Peserta

Didik *Small Group*

Nama Siswa	Total Skor	Nilai	Kriteria
Peserta Didik 1	58	96	Sangat Praktis
Peserta Didik 2	50	83	Sangat Praktis
Peserta Didik 3	51	85	Sangat Praktis
Peserta Didik 4	58	96	Sangat Praktis
Peserta Didik 5	50	83	Sangat Praktis
Peserta Didik 6	51	85	Sangat Praktis
Peserta Didik 7	51	85	Sangat Praktis
Peserta Didik 8	58	96	Sangat Praktis
Peserta Didik 9	50	83	Sangat Praktis
Peserta Didik 10	51	85	Sangat Praktis
Persentase		87,7	Sangat Praktis

Sumber : Olah data, 2023

Berdasarkan dari tabel 4.10 menunjukkan bahwa lembar angket yang diberikan kepada peserta didik

memperoleh skor tertinggi 96% dan skor terendah 83% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan rata-rata persentase adalah 87,7% dengan kriteria sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle menyusun bait pantun yang di uji cobakan pada *small group* (kelompok kecil) untuk *prototype* dengan kriteria sangat praktis. Hal ini berdasarkan dari respon angket lembar peserta didik yang diberikan kepada 10 peserta didik tidak mengalami revisi dari hasil penelitian lembar angket yang diberikan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media puzzle menyusun bait pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan EDDIE yang terdiri

dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Berdasarkan dari beberapa pertanyaan peneliti dan pengembangan media puzzle menyusun bait pantun untuk kelas V SD maka hasil dari kevalidan dan kepraktisan berikut ini :

Kevalidan

Pada tahap ini dilakukan dengan penyusunan media puzzle menyusun bait pantun yang memiliki penilaian kevalidan media oleh validasi ahli terhadap ahli media dan ahli materi yang sudah ada pengalamannya dibidang masing-masing. Validator memberikan penilaian terhadap validasi dan materi yang akan dikembangkan. Maka dapat dilakukan sesudah revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan untuk menghasilkan *prototype*.

Berdasarkan hasil penelitian pada tingkat kevalidan yang dilakukan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi dengan penelitian yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat dikatakan valid digunakan kepada peserta didik kelas V SD.

Berdasarkan hasil penelitian pada tingkat kepraktisan media *puzzle* menyusun bait pantun yang dilakukan pada tahap *one to one* (evaluasi perorangan) dan *small group* (kelompok kecil) dengan memberikan lembar angket kepada peserta didik terhadap penelitian yang relevan. Maka, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat dikatakan praktis untuk digunakan kepada peserta didik kelas V SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada

materi penerapan nilai-nilai pancasila kelas VI SD yang telah dilakukan. dapat disimpulkan bahwa.

- a. Hasil dan tahapan pengembangan adalah menghasilkan produk media *puzzle* menyusun bait pantun kelas V SD. Produk tersebut dibuat dengan menggunakan bahan styrofoam yang berwarna-warna.
- b. Hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa media *puzzle* menyusun bait pantun dengan validator ahli media dan ahli materi dengan kriteria sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Alamsyah, Tambun. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis SAINTIFIK KONTEKSTUAL Materi Peristiwa Alam Beserta MITIGASI BENCANA. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 164.
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan*

dan Pemanfaatannya.

Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Haryanto. 2008. *Sistem Manajemen Berbahasa Sastra*. Bandung: Sinar Baru

Sugiyono. 2014. *Model Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta. Suharsimi Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi

Suminto A Sayuti. 2002. *Berkenalan dengan Puisi*. Yogyakarta: Gama Media. Suwarsih Madya, 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY. *Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Universitas Press

Rury Rizhardi, Ali Fakhrudin, Aldora Pratama. 2021. Developing the Elementary Schools' Healthy Living Culture Teaching Materials Based on the Local Wisdom *Olahraga Nusantara*, 13

Radial Pansyah Ramadoni, Liza Murniviyanti, Ali fakhrudin Pengembangan Lembar (2023) Kerja Peserta Didik Berbasis Realistics Mathematics Education Materi Bangun Datar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal On Education*, 13