

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAZEL KATA UNTUK
BELAJAR MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II
SD NEGERI 054914 KOTA LAMA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat- syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

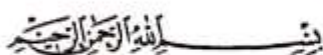
MONAJAR
NPM. 2102090192



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 07 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

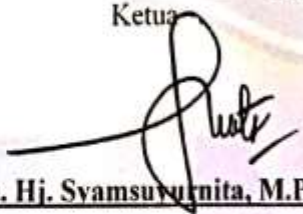
Nama Lengkap : Monajar
NPM : 2102090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris



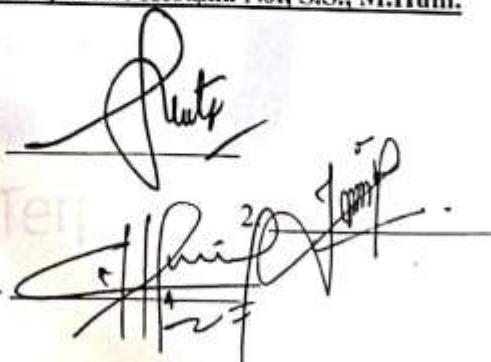
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

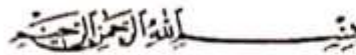
1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

1.

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Monajar
NPM : 2102090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

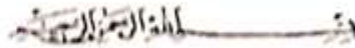


Dra. Hj. Syamsuayurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

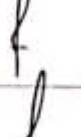
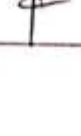


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Monajar
NPM : 2102090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pازل Kata untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
1/04/2025	Revisi BAB. IV - V.	
17/04/2025	Revisi Data Validasi	
21/04/2025	Revisi Bagian niscan.	
26/04/2025	Revisi BAB V.	
02/07/2025	ACC Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2025
Dosen Pembimbing



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Monajar
NPM : 2102090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2025
Yang menyatakan



Monajar
NPM. 2102090192

ABSTRAK

Monajar, NPM 2102090192. Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *pazel kata* yang digunakan untuk mendukung proses belajar membaca permulaan pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas II dan siswa SD Negeri 054914 Kota Lama. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli dan angket kepraktisan guru serta siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pazel kata memperoleh persentase kelayakan sebesar 75% dari ahli materi, 90% dari ahli desain, dan 87% dari ahli bahasa yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 100% dan siswa sebesar 89%, yang keduanya termasuk dalam kategori “praktis digunakan”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pazel kata layak dan praktis digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca permulaan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Pazel Kata, Membaca Permulaan, ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama”**. Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda **Baharuddin** dan Ibunda tercinta **Maimunah** yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, memotivasi dan mendoakan serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin

mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S.PdI., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.
9. **Pegawai dan Staff Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. **Bapak Legimin, S.Pd.** selaku kepala sekolah di SD Negeri 054914 Kota

Lama. **Ibu Susiani S.Pd.** selaku wali kelas II serta seluruh tenaga pendidik di SD Negeri 054914 Kota Lama

11. Terima kasih untuk semua keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini, dan
12. Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis yang tidak membiarkan penulis sendirian dan selalu mendoakan serta memberikan dukungan terbaiknya untuk penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoi-Nya, Aamiin.

Medan, Agustus 2025
Penulis

MONAJAR
NPM. 2102090192

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Karangka Teoritis.....	12
2.1.1 Membaca Permulaan.....	14
2.1.1.1 Pengertian Membaca Permulaan.....	14
2.1.1.2 Pembelajaran Membaca Permulaan	16
2.1.1.3 Tujuan Membaca Permulaan.....	17
2.1.1.4 Metode Membaca Permulaan	18
2.1.1.5 Media Pembelajaran.....	23
2.1.1.6 Media Pazel.....	28
2.1.1.7 Karakteristik Siswa Kelas II SD.....	37
2.2 Penelitian Terdahulu	38
2.3 Kerangka Berpikir	39
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	41
3.1. Metode Penelitian.....	41
3.2 Tahapan Penelitian	42

3.3 Rancangan Produk	49
3.4 Tahapan Pengembangan	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Dekripsi Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	52
4.1.1.1 Analisis Kurikulum.....	52
4.1.1.2 Analisis Materi	53
4.1.1.3 Analisis Karakteristik Siswa.....	53
4.1.2 Tahap Desain (<i>design</i>)	54
4.1.2.1 Merancang Media Pazel Kata.....	54
4.1.2.2 Menyusun Instrumen Penilaian Media	55
4.1.2.3 Menyusun Modul Ajar.....	55
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	56
4.1.3.1 Uji Kevalidan.....	56
4.1.3.2 Validasi Ahli Materi Pembelajaran	56
4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media	57
4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa	58
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>implementation</i>)	60
4.1.4.1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru.....	61
4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa	61
4.2 Pembahasan.....	62
4.2.1 Proses Pengembangan Media Pazel Kata	62
4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Pazel Kata.....	63
4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Pazel Kata.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Media Pazel Kata	41
Tabel 3.2 Kisi- kisi Angket Validasi Materi	42
Tabel 3.3 Kisi- kisi Angket Validasi Desain Media	42
Tabel 3.4 Kisi- kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3.5 Kisi- kisi Angket Respon Guru	44
Tabel 3.6 Kisi- kisi Angket Respon Siswa	44
Tabel 3.7 Presentase Kriteria Hasil Validasi Ahli	45
Tabel 3.8 Presentase Tingkat Kepraktisan Hasil Angket Respon Siswa dan Guru	46
Tabel 3.9 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	51
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran	53
Tabel 4.2 Rancangan Media Pembelajaran <i>Pazel Kata</i>	55
Tabel 4.3 Validator Media Pembelajaran	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4.5 Hasil Validasi Desain Media	58
Tabel 4.6 Hasil Validasi Bahasa	59
Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru	61
Tabel 4.8 Hasil Uji kepraktisan Siswa	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kriteria Penilaian Media Pazel Kata.....	14
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	39
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi, Desain Media, dan Bahasa	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	77
Lampiran 2 Materi Pembelajaran.	100
Lampiran 3 Angket Validasi Pengembangan Media oleh Ahli Materi.....	107
Lampiran 4 Angket Validasi Pengembangan Media oleh Ahli Desain Media ...	110
Lampiran 5 Angket Validasi Pengembangan Media oleh Ahli Bahasa	114
Lampiran 6 Angket Kepraktisan Respon Guru.....	117
Lampiran 7 Angket Kepraktisan Respon Siswa Nilai Tertinggi dan Terendah.....	12
Lampiran 11 K1	140
Lampiran 12 K2	141
Lampiran 13 K3	142
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal	143
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	144
Lampiran 16 Surat Permohonan Seminar Proposal	145
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal	146
Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Riset	150
Lampiran 19 Surat Balasan Riset dari Sekolah	151
Lampiran 20 Dokumentasi.....	152
Lampiran 21 Link Video	153
Lampiran 22 Turnitin	

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Ini menunjukkan bahwa mendapatkan pendidikan adalah hak setiap warga Indonesia dan diharapkan bahwa pendidikan akan terus berkembang. Pendidikan umumnya didefinisikan sebagai proses kehidupan dalam mengembangkan diri seseorang sehingga mereka memiliki kemampuan untuk hidup dan melanjutkan hidup. Menurut H. Horne (dalam Haryati dkk., 2020, hlm. 316), pendidikan adalah proses yang dilakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Mendapatkan pengetahuan penting. Orang-orang dididik untuk menjadi orang yang bermanfaat bagi negara dan bangsa mereka. Semua orang menerima pendidikan awal mereka di keluarga.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (dalam Depdiknas, 2003, hlm. 2), pendidikan nasional adalah pendidikan yang didasarkan pada Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan menanggapi tuntutan zaman. Pendidikan nasional dimaksudkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menumbuhkan kemampuan, watak, dan perilaku bangsa yang bermartabat. Menurut H. Alamsyah Ratu Prawira Negara (dalam Asrofi dkk., 2021, hlm. 111), pendidikan bertujuan untuk meningkatkan

ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa. Pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan keahlian peserta didik.

Tujuan pendidikan nasional adalah agar siswa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Untuk mencapai tujuan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan UUD 1945, pemerintah harus mendirikan suatu system pendidikan yang disebut Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) (Depdiknas, 2003, hlm. 2). Sistem ini akan mencakup semua komponen pendidikan yang saling terikat secara terpadu. Menurut H. Fuad Ihsan (dalam Apriawan & Ningsih, 2022, hlm. 2591), pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang sesuai dengan nilai nilai masyarakat dan kebudayaan.

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan disegala bidang kehidupan. Pendidikan mengalami banyak perubahan dan perbaikan. ini termasuk pelaksanaan pendidikan dilapangan kualitas guru dan tenaga pendidikan, perangkat kurikulum sarana dan prasarana dan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif. Meningkatkan kualitas pendidikan indonesia diseluruh negeri adalah tujuan dari perubahan dan perbaikan. Menurut Jean Piaget (dalam Marinda, 2020, hlm. 116), mengemukakan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa kecerdasan anak berkembang seiring pertumbuhannya. teori ini juga menyatakan bahwa anak belajar melalui visual dan pendengaran. Pendidikan selalu mengalami perubahan perkembangan dan perbaikan sesuai dan perbaikan dan sesuai dengan dan perkembangan segala bidang

kehidupan.

Pemerintah berupaya memberikan perhatian yang sungguh-sungguh pada masalah pendidikan di tingkat dasar, menengah atau tingkat tinggi karena pentingnya pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa. Untuk melakukan ini, pemerintah memberikan alokasi anggaran yang signifikan. Selain itu, membuat kajian untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih penting lagi adalah terus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan akses masyarakat ke pendidikan di semua jenjang yang ada

Pendidikan tidak hanya penting untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi seseorang, tetapi juga penting untuk kehidupan secara keseluruhan, termasuk untuk membantu dalam perkembangan karir dan pekerjaan. Dengan pendidikan, seseorang dapat mendapatkan keahlian yang diperlukan dalam dunia kerja dan membantu dalam perkembangan karir mereka. Keahlian merupakan pengetahuan yang mendalam tentang suatu bidang tertentu yang dapat membuka banyak peluang karir bagi seseorang. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Febriyanti, 2021, hlm. 1633), mendefinisikan pendidikan sebagai upaya untuk mengembangkan kekuatan batin, pikiran, dan tubuh anak.

Selain itu, pendidikan juga penting dalam menjadikan kita manusia yang beradab. Pendidikan memberi kita kemampuan untuk berpikir kritis, mempertimbangkan dan membuat keputusan serta meningkatkan sumber daya manusia dengan menumbuhkan karakter pada diri sendiri.

Belajar adalah hal penting dalam dunia pendidikan karena itu adalah proses

usaha sadar seseorang untuk berubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak memiliki sikap yang baik menjadi bersikap baik, dan dari yang tidak terampil menjadi terampil. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa melakukan berbagai aktivitas dan hubungan timbal balik selama proses pembelajaran. untuk mencapai tujuan ini. Menurut Jean Piaget (dalam Marinda, 2020, hlm. 117), mengembangkan teori belajar konstruktivisme yang berpendapat bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengonstruksi pengetahuan sejak kecil. Piaget juga mengatakan teori perkembangan kognitif yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitif yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitifnya.

Wina Sanjaya (dalam Daud, 2023, hlm. 72), menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya sebatas lingkungan, namun dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, dan lain sebagainya.

Sekolah merupakan tempat yang dimaksudkan untuk memberikan pendidikan. Sekolah berfungsi sebagai proses edukasi yang menekankan pada pendidikan dan kegiatan mengajar, proses sosialisasi yang melibatkan interaksi sosial terutama dengan siswa dan sebagai wadah transformasi yang melibatkan perbaikan atau peningkatan tingkah laku. Menurut RUU Perubahan atas UUSPN No.20 Tahun 2003 (dalam Fathurrahman, 2020, hlm. 48), Sekolah adalah wahana

pendidikan untuk jenjang dasar dan menengah.

Namun, kenyataannya dalam dunia pendidikan adalah bahwa ada beberapa siswa yang tidak memiliki kemampuan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Banyak hambatan dan tantangan yang menghalangi upaya guru untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tidak akan tercapai dan ketidakmampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan menyebabkan potensi intelektual yang mereka miliki tidak berkembang. Menurut Ki Hadjar Dewantara (dalam Febriyanti, 2021, hlm. 1633), pendidikan adalah upaya untuk menuntun kekuatan kodrati anak-anak agar mereka menjadi manusia yang baik dan bahagia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 054914 Kota Lama Pada tanggal 28 November 2024, Ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya adalah siswa belum sepenuhnya mengetahui dan mengenal huruf dan belum bisa membaca, guru kurang menggunakan metode yang bervariasi dan lebih banyak menggunakan metode ceramah serta pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang fokus dalam pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar siswa rendah. Menurut Resmini, pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa lisan dan tulisan (dalam Widayan dkk., 2023, hlm. 353).

Adanya keterbatasan sarana dan prasarana yang membuat guru hanya menggunakan buku cetak sebagai media dan sumber belajar sehingga siswa mudah

merasa bosan saat proses pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga masih banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan. Mereka sibuk dengan sendirinya berbicara dengan temannya dan ada juga siswa yang mengantuk dan melamun. Sarana dan prasarana sebagai fasilitas yang mutlak dipenuhi untuk memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan suatu kegiatan.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena kurang dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi sehingga kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Menurut Jean Piaget (dalam Marinda, 2020, hlm. 116), kesulitan belajar sering terjadi ketika materi pembelajaran tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Guru dan orang tua harus memahami tahapan ini dan menyesuaikan materi atau metode pengajaran.

Media pembelajaran saat ini yang digunakan oleh guru mampu membuat siswa lebih memahami metode pengajaran dan membuat mereka merasa bahwa pengajar yang berlangsung menarik dan meninspirasi. Untuk alasan ini, siswa sangat penting untuk memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Miaraso (dalam Pitri & Seprina, 2023, hlm. 115), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan ia menuturkan bahwa media pembelajaran tersebut juga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan belajar siswa.

Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang selain menarik juga

dapat meringkas materi pelajaran agar dapat menjadi pendamping buku cetak sehingga siswa lebih paham dan pembelajaran yang berlangsung menyenangkan dan membuat siswa tidak mudah bosan. Selain itu media yang dikembangkan juga harus bisa membuat siswa terlibat langsung sehingga mereka aktif dalam pembelajaran. Menurut Schramm (dalam Mashuri & Budiyono, 2020, hlm. 2), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran pemilihan dan penggunaan media yang tepat sangatlah penting dalam mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan pemaparan diatas dengan berbagai permasalahan yang ada, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memudahkan peserta didik dalam memahami huruf dalam membaca.

Peneliti memilih *pazel kata* dalam penelitian ini adalah karena untuk penggunaannya tidak sulit dan dalam penggunaannya tidak memerlukan alat proyektor sehingga bagi sekolah yang fasilitasnya belum lengkap atau tidak memadai maka bisa menggunakan media *pazel kata*. Selain itu, media *pazel kata* juga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya dengan menyusun huruf dan menyambungkan nya didalam pazel kata Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan media pembelajaran pazel kata untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD negeri 054914 Kota Lama”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam

penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif
2. Siswa kurang aktif karena pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru
3. Guru belum menggunakan media yang menarik pada pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan pada pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini

adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan atau meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1.6.2.1 Manfaat bagi pendidik

Pazel kata untuk belajar membaca permulaan ini dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu *pazel kata* ini dapat mendorong siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6.2.2 Manfaat bagi siswa

Untuk siswa *pazel kata* untuk belajar membaca permulaan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Kemudian, media *pazel kata* ini akan membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran di kelas dan membuat

mereka menjadi lebih aktif dan tidak mudah bosan.

1.6.2.3 Manfaat bagi sekolah

Manfaatnya adalah dapat menjadi kontribusi baru dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan prestasi siswa.

1.6.2.4 Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah diharapkan peneliti mampu mendapatkan informasi baru untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

1.6.2.5 Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini bisa menjadi sebuah refrensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media yang lebih baik lagi.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi media pembelajaran pazel kata yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media ini digunakan dalam pembelajaran kelas II kurikulum 2013 tema 1 diriku, sub tema 2 tubuhku, pembelajaran ke 6. Materi dalam pembelajaran tersebut berisi tentang belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya.
2. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual berupa papan berbahan triplek berukuran A4-(30 cm x 30 cm) dengan ketebalan 0,6 cm yang didalamnya terdapat lubang persegi sebanyak lima baris untuk dipasang beberapa persegi yang ada huruf abjadnya sehingga membentuk satu kata sederhana.
3. Bahan pembuatan media ini adalah papan kayu yang disudutnya ditumpulkan

sehingga aman untuk anak, kemudian untuk permukaanya dilapisi stiker vinly yang terdapat huruf dan font yang sudah disesuaikan untuk anak .

4. Jenis hurup yang digunakan adalah Myriad Pro dengan tidak menyertakan huruf kafital. Warna huruf adalah warna yang konraks dengan warna dasarnya, sedangkan warna dasarnya adalah warna cerah dan mencolok, satu kata yang berbentuk tersusun dari kepungan huruf dengan warna yang sama.
- 5 Penggunaan media ini menuntut siswa untuk aktif menyusun sendiri di atas persegi papan dari 2-4 huruf menjadi satu suku kata lalu membacanya kemudian ditambah lagi dengan huruf yang disusun menjadi suku kata lalu membacanya menjadi satu kata sederhana.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karangka Teoritis

Media pembelajaran ialah alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa. Meski demikian, tidak semua sekolah memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal. Seperti halnya pada pembelajaran membaca, masih banyak yang masih menggunakan metode konvensional tanpa alat bantu sehingga hal tersebut berdampak pada kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, diperlukan media yang tepat sebagai alat bantu belajar membaca.

Mengenai media pembelajaran membaca di SD Negeri 054914 Kota Lama, didapatkan bahwa sumber belajar berasal dari buku guru dan buku siswa. Guru juga belum bisa mengajarkan kepada siswa secara maksimal karena media yang digunakan berupa kartu huruf kurang menarik. Terdapat beberapa siswa masih belum bisa membaca dan diperlukan media lain dalam Pembelajaran membaca ataupun alat bantu berupa media pembelajaran untuk melatih membaca permulaan siswa kelas II di SD Negeri 054914 Kota Lama.

Salah satu media yang bisa dikembangkan dari media kartu huruf yang telah ada adalah media berbentuk papan pazel. mengatakan bahwa memasang pazel merupakan permainan yang biasa dilakukan anak usia 7 sampai 11 tahun (Astuti & Istiarini, 2020, hlm. 33).

Hal tersebut sesuai dengan tahap operasional konkret yang terjadi pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak bisa menalar secara logis tentang kejadian- kejadian konkret dan mampu mengklasifikasi objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda,

salah satunya dalam kemampuan membaca permulaan, siswa diharapkan mampu mengklasifikasi bunyi huruf yang bermacam-macam Berdasarkan uraian di atas, peneliti hendak mengembangkan *logic* pazel yang dimodifikasi menjadi pazel berisi huruf dan digunakan oleh siswa untuk menyusun huruf menjadi suatu kata. Untuk mengetahui kelayakan media tersebut, maka dilakukan tahap validasi dari ahli materi dan ahli media untuk menghasilkan produk berupa media yang layak digunakan. Penelitian ini mengambil paradigma sederhana yang dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut

1. Beberapa siswa belum bias mengenal huruf/kemampuan membaca kurang.
2. Belum tersedianya media membaca permulaan yang menarik.
3. Sumber pembelajaran membaca terbatas pada buku siswa.
4. Dibutuhkan media sebagai alat bantu pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas II yang menarik.
5. Dibutuhkan solusi dalam inovasi pengembangan dengan media pazel kata pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II SD.
6. Dibutuhkan media pazel kata yang layak digunakan sebagai media belajar membaca permulaan kelas II SD.

2.1.1 Membaca Permulaan

Salah satu tahapan yang perlu dilalui siswa agar mampu membaca dengan lancar yakni membaca permulaan. Membaca permulaan biasanya dilakukan oleh siswa kelas awal dalam memahami bunyi dari suatu lambang huruf. Pembelajaran membaca permulaan biasanya diberikan kepada siswa kelas bawah sekolah dasar (SD), bahkan ada yang sudah mengajarkannya sebelum masuk ke SD. Dalam kajian teori tentang membaca permulaan ini, peneliti menjelaskan mengenai pengertian, hakikat, tujuan, metode, dan kurikulum tentang belajar membaca permulaan di SD. Menurut Magdalena et al. Membaca permulaan adalah tahap awal belajar membaca yang bertujuan untuk mengerjakan anak- anak mengubah rangkaian huruf menjadi bunyi yang bermakna.

2.1.1.1 Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah tahapan awal dalam belajar membaca yang fokus pada pelafalan suatu huruf dan perangkaian huruf itu menjadi kata. Dalam membaca permulaan, siswa tidak dituntut untuk paham dengan makna kata yang di baca, tetapi paham bagaimana melafalkan suatu kata yang tersusun dari beberapa huruf. Soedarso (dalam Nuraiza & Rahmi, 2020, hlm. 109), menyatakan bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Dalam membaca, anak menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat bentuk huruf. Anak tidak dapat membaca tanpa menggerakkan mata atau tanpa menggunakan pikiran. Pemahaman dan kecepatan membaca menjadi sangat tergantung pada kecakapan dalam menjalankan setiap organ tubuh yang diperlukan, yaitu mata. Menurut kasmiah

membaca permulaan yaitu mengasosiasikan lambang tulisan sebagai peroses untuk mencocok dan melafalkan huruf sebagai langkah awal untuk pembelajaran membaca.

Media biasanya memiliki banyak definisi dan digunakan dalam banyak bidang. Karena itu, pemahaman kita tentang konsep media bergantung pada konteks di mana istilah tersebut digunakan. Dalam pendidikan, istilah media sangat terkait dengan proses pembelajaran. Media pembelajaran biasanya berisi informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna ketika ada media pembelajaran. Menurut Prof. Dr. Fuad Hassan (dalam Ramadhan & Gusmaneli, 2024, hlm. 417), media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik efektif, dan menyenangkan.

Menurut Zubaidah (dalam Fauziah, 2022, hlm. 1544), embaca permulaan ditekankan pada pengenalan bentuk sederhana. Pengucapan tersebut akan lebih bermakna jika dapat membangkitkan makna seperti dalam pembicaraan lisan. Selain itu, pengembangan kosakata dan konsep dalam membaca permulaan sudah dipengaruhi oleh latar belakang pengalaman siswa. Pada proses tersebut, siswa dituntut mampu menyusun makna teks secara sederhana.

Menurut Darwandi (dalam Sari dkk., 2020, hlm. 232), membaca permulaan adalah tahap belajar membaca yang difokuskan pada simbol-simbol yang berkaitan

dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar dapat melanjutkan ke tahap membaca lanjut. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munthe & Sitinjak (dalam Yunita dkk., 2021, hlm. 196), bahwa membaca permulaan adalah tahap awal dari pembelajaran membaca sebagai dasar untuk melangkah pada tahap memahami bacaan atau disebut dengan pemahaman. beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah proses belajar membaca pada siswa kelas rendah yang menekankan pada pengenalan simbol berupa huruf atau kata serta mengenalkan pengucapan bunyi sebagai dasar untuk melanjutkan pada tahap membaca pemahaman.

2.1.1.2 Pembelajaran Membaca Permulaan

Digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyi sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, sedangkan proses *decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis kepada kelas-kelas awal, yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah kemampuan perseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Sementara itu proses memahami makna (*meaning*) yang mendalam lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar.

Namun, hal tersebut tidak menutup kemungkinan bagi anak TK untuk belajar memaknai kata-kata yang anak baca. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan gambar-gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan kata-kata yang siswa baca.

Putra (dalam Yampap & Hasyda, 2021, hlm. 188), menyatakan bahwa membaca permulaan (*beginning reading*), lebih mendapat penekanan pada pengkondisian siswa masuk dan mengenal bahan bacaan. Pada tahap ini, siswa belum sampai pada pemahaman yang mendalam akan materi bacaan. Anak tidak dituntut untuk menguasai materi secara menyeluruh dan menyampaikan perolehannya dari membaca. Jadi, membaca permulaan merupakan pembelajaran membaca yang menekankan pada cara siswa mengenal bahan bacaan tanpa harus memahami maknanya menyatakan bahwa membaca permulaan (*beginning reading*), lebih mendapat penekanan pada pengkondisian.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan pengkondisian siswa untuk masuk dan mengenal bahan bacaan. Selain itu membaca permulaan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dari suatu lambang yaitu huruf yang dibaca.

2.1.1.3 Tujuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan bertujuan untuk mengenalkan siswa dengan bunyi huruf dan bunyi kata yang tersusun dari beberapa huruf. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (dalam Muammar, 2020, hlm. 14), tujuan membaca permulaan yaitu mengenali lambang atau simbol bahasa, mengenali kata dan kalimat, menemukan ide pokok dan kata kunci, serta menceritakan kembali isi bacaan pendek. Menurut Wechster, dkk (dalam Suleman dkk., 2021, hlm. 716), tujuan membaca permulaan yaitu agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar dan menjadi bahasa lisan yang tepat, sebagai dasar untuk dapat membaca jutan.

Menurut Soejono (dalam Annisa dkk., 2024, hlm. 155), tujuan mengajarkan membaca permulaan pada anak adalah :

- a. Mengenalkan anak pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara tanda bunyi
- b. Melatih keterampilan anak dalam mengubah bentuk huruf menjadi bentuk suara.

Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.

Menurut Kemendikbud dalam tujuan membaca permulaan yang tercantum di dalam indikator kurikulum 2020 adalah sebagai berikut: (1) siswa dapat menyebutkan urutan huruf melalui nyanyian a-b-c, (2) siswa dapat mengurutkan huruf a-b-c-d-e-f dengan urutan yang benar, (3) siswa dapat mengenal huruf vokal a-i-u-e-o, (4) siswa dapat menirukan teks deskriptif sederhana, (5) siswa dapat membaca teks deskriptif sederhana, (6) siswa dapat menyusun huruf dengan baik dan benar, (7) siswa dapat melengkapi huruf dalam sebuah kata, (8) siswa dapat membaca nyaring kosakata, (9) siswa dapat mengenal kosa kata (Anggraena dkk., 2022, hlm. 3).

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca permulaan adalah mengenalkan siswa pada huruf-huruf, kemudian mengejanya menjadi satu suku kata dan menyusun suku kata tersebut menjadi satu kata sederhana.

2.1.1.4 Metode Membaca Permulaan

Abdurrahman mengemukakan metode pengajaran membaca bagi anak pada umumnya, antara lain (Abdurrahman, 2020, hlm. 171–174):

a. Metode Membaca Dasar

Metode membaca dasar pada umumnya menggunakan pendekatan eklektik yang menggabungkan berbagai prosedur untuk mengajarkan kesiapan, perbendaharaan kata, mengenal kata, pemahaman, dan kesenangan membaca. Metode ini umumnya dilengkapi rangkaian buku yang disusun dari taraf sederhana hingga taraf yang lebih sukar, sesuai dengan kemampuan atau tingkat kelas anak-anak.

b. Metode Fonik

Metode fonik menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf. Pada mulanya anak diajak mengenal bunyi-bunyi huruf, kemudian mensintesiskannya menjadi suku kata, dan kata. Bunyi huruf dikenalkan dengan mengaitkannya dengan kata benda, misalnya huruf “a” dengan gambar “ayam”. Dengan demikian, metode ini lebih bersifat sintesis daripada analitis.

c. Metode Linguistik

Metode linguistik didasarkan atas pandangan bahwa membaca adalah proses memecahkan kode atau sandi yang berbentuk tulisan menjadi bunyi yang sesuai dengan percakapan. Anak diberikan suatu bentuk kata yang terdiri dari konsonan- vokal atau konsonan-vokal-konsonan, seperti “bapak” atau “lampu”. Kemudian anak diajak memecahkan kode tulisan itu menjadi bunyi percakapan. Dengan demikian, metode ini lebih bersifat analitik daripada sintetik.

d. Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Metode ini pada dasarnya merupakan perpaduan antara metode fonik dan linguistik. Perbedaanannya adalah jika di dalam metode linguistik kode tulisan yang dipecahkan berupa kata, di dalam SAS berupa kalimat pendek yang utuh.

Metode ini berdasarkan asumsi bahwa pengamatan anak mulai dari keseluruhan (gestalt) dan kemudian ke bagian-bagian.

e. Metode Alfabetik

Metode ini menggunakan dua langkah, yaitu memperkenalkan kepada anak berbagai huruf alfabetik dan kemudian merangkaikan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata, kata, dan kalimat.

f. Metode Pengalaman Bahasa

Metode ini terintegrasi pada perkembangan anak dalam ketrampilan mendengarkan, bercakap-cakap, dan menulis. Bahan bacaan yang digunakan didasarkan atas pengalaman anak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode membaca dasar, yaitu metode untuk memperkenalkan suku kata yang terbentuk dari beberapa huruf. Setelah memahami suku kata itu, kemudian digabungkan dengan suku kata yang lain dan menjadi satu kata. Begitu seterusnya sehingga dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan membelajarkan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks dalam menyusun kata dari huruf. Media pembelajaran pazel kata diharapkan dapat mendukung metode membaca dasar.

1. Membaca Dasar

Membaca dasar adalah metode yang menggunakan pendekatan eklektik untuk menggabungkan berbagai prosedur untuk mengajarkan siswa dalam memahami bunyi suatu kata yang terdiri dari beberapa huruf.

Akhadiah (dalam Riyaningsih dkk., 2021, hlm. 1035), menjelaskan bahwa pembelajaran membaca dasar menekankan pada “menyuarakan” kalimat-kalimat

yang disajikan dalam bentuk tulisan. Dengan kata lain, siswa dituntut untuk mampu menerjemahkan bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Dalam hal ini, tercakup pula aspek kelancaran membaca. Siswa harus dapat membaca wacana dengan lancar, bukan hanya membaca kata-kata ataupun mengenali huruf-huruf yang tertulis.

Menurut Gading (dalam Yunita dkk., 2021, hlm. 192), metode membaca dasar dapat digunakan secara efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak sebab metode membaca dasar akan menuntun anak untuk membaca dari mulai lambang-lambang bunyi huruf, mengidentifikasi bunyi huruf, dan membaca huruf menjadi kata.

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca dasar menekankan pada menyuarakan lambang-lambang bunyi (huruf) menjadi bentuk lisan, kemudian mengidentifikasi bunyi huruf dan membaca huruf tersebut menjadi kata.

2. Langkah-langkah Membaca Dasar

Membaca dasar memiliki beberapa langkah yang harus ditempuh siswa untuk dapat membaca atau melafalkan tulisan menjadi bunyi atau lisan. Menurut Ritawati (Yuniastika dkk., 2023, hlm. 6), ada lima langkah dalam membaca permulaan yaitu mengenal unsur kalimat, mengenal unsur kata, mengenal unsur huruf, merangkai huruf menjadi suku kata, merangkai suku kata menjadi kata. Sedangkan menurut Akhadiyah (1993:11), pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca (Riyaningsih dkk., 2021, hlm. 1035). Anak-anak dituntut untuk mampu menyuarakan huruf, suku kata, kata, dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Pengembangan

kemampuan dasar membaca. Anak-anak dituntut untuk mampu menyuarakan huruf, suku kata, kata, dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan.

- a. Menyuarakan satu huruf
- b. Menyusun beberapa huruf menjadi satu suku kata dan menyuarakannya
- c. Menyusun beberapa suku kata menjadi satu kata dan menyuarakannya

3. Karakteristik Membaca Permulaan

Karakteristik membaca permulaan ini ialah dengan menggunakan jenis *font* atau jenis huruf yang paling sederhana tanpa ada huruf kapital. *Font* yang digunakan adalah *font* yang paling sederhana sehingga apa yang diketahui siswa dapat dilanjutkan dalam melakukan pembelajaran selanjutnya yaitu menulis.

Jenis *Font* yang sederhana dan sesuai dengan siswa yakni *font Sans Serif*. *Sans Serif* memiliki garis huruf yang sama tebal dan tidak memiliki kaki/kait sehingga memiliki keterbacaan dan kejelasan untuk memudahkan anak dalam membaca atau mengeja kata (Bakrie, 2022). Menurut Rustan (dalam Rustan, 2021, hlm. 78), bahwa *Sans Serif* cocok untuk siswa yang baru belajar membaca. Para guru berpendapat bahwa huruf yang simpel seperti *Sans Serif* bentuknya lebih mudah dikenal siswa. Huruf ini digunakan karena terlihat lebih sederhana dan lebih mudah dibaca pada berbagai ukuran. Dengan *font Sans Serif*, maka siswa akan mudah dalam mengingatnya sehingga penelitian ini menggunakan jenis *font* tersebut.

4. Kurikulum Pembelajaran Membaca Permulaan

Pada kurikulum 2013 kelas 2 terdapat materi belajar membaca permulaan yang tercantum dalam Permendikbud nomor 24 tahun 2016 lampiran 1. Dalam peraturan

tersebut, disebutkan bahwa salah satu kompetensi dasar dari membaca permulaan terdapat pada kompetensi dasar (KD) 3.4 yaitu menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan (*PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN NOMOR 24 TAHUN 2016 TENTANG KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR PELAJARAN PADA KURIKULUM 2013 PADA PENDIDIKAN DASAR DAN PENDIDIKAN MENENGAH*, 2016, hlm. 2). Dari KD di atas, dapat dikembangkan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran yang merujuk pada latihan membaca permulaan.

2.1.1.5 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Wulandari & Khaerunnisa, 2020, hlm. 81), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Menurut Kustandi & Sutjipto (dalam Daud, 2023, hlm. 68), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Selain itu, menurut Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar

(dalam Daud, 2023, hlm. 69).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar guna menyampaikan informasi kepada siswa. Dalam penelitian ini, media yang akan dikembangkan adalah media visual berbentuk cetak berupa pazel.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Menurut Sanjaya (dalam Hamidah & Gumilang, 2023, hlm. 966), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- b. Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat

Menurut Daryanto (dalam Hasan dkk., 2021, hlm. 154), berpendapat bahwa

media pembelajaran memiliki fungsi untuk (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, (5) memberi rangsangan dan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mempermudah penyampaian suatu materi pembelajaran kepada siswa supaya materi dapat dipahami secara menyeluruh oleh siswa.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu (dalam Daud, 2023, hlm. 74).

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati,

melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Menurut Kemp & Dayton (dalam Prastita dkk., 2020, hlm. 105), media pembelajaran memiliki manfaat, yaitu (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih efektif, (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses belajar, (8) mengubah peran siswa ke arah yang lebih produktif, (9) membuat materi abstrak menjadi lebih konkrit, (10) mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu serta, (11) mengatasi keterbatasan indra manusia.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah menambah ketertarikan siswa pada pelajaran, memperjelas makna, menambah variasi pembelajaran, dan menambah kegiatan siswa dalam belajar.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (dalam Hamidah & Gumilang, 2023, hlm. 966), mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam.

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang

hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Menurut Smaldino (dalam Novrizal dkk., 2022, hlm. 85), media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media visual yang akan dikembangkan berupa media pazel dengan menerapkan kriteria fisik media. Seperti 1) Fleksibilitas, media dapat diadaptasi dengan berbagai tujuan dan kondisi lingkungan yang ada. 2) Portabilitas, media mudah untuk dipindahkan dan tidak membutuhkan alat untuk membawa dan menggunakannya. 3) Ramah bagi pengguna, media aman digunakan dan tidak membutuhkan keahlian khusus. 4) Ekonomis, bahan media mudah didapatkan, tidak mahal, serta dapat digunakan kembali.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media yang bersifat visual dan memiliki kriteria fisik yang fleksibel, mudah dibawa, mudah digunakan dan ekonomis.

2.1.1.6 Media Pazel

1. Pengertian Pazel

Pazel merupakan bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. Pazel dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar. Para ahli mengemukakan pendapatnya juga mengenai pengertian pazel. Menurut Jamil (dalam Sari dkk., 2020, hlm. 3), Pazel merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan- potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. Pazel merupakan permainan yang biasa dilakukan anak usia 7 sampai 11 tahun. Menurut Abdulloh (Pratiwi dkk., 2021, hlm. 656), Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekkan rasa kepercayaannya kepada orang lain, kemampuan bernegosiasi, memecahkan masalah (*problem solving*) atau sekadar bergaul dengan orang disekitarnya.

Permainan pazel merupakan aktivitas membongkar dan menata kembali kepingan gambar menjadi ke bentuk yang utuh (Depdiknas, 2006). Selain itu, Menurut Adenan (dalam Marta, 2020, hlm. 38), menyatakan bahwa permainan pazel merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba hingga berhasil.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pazel merupakan media permainan dengan menyusun kepingan kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh dengan tujuan memberikan tantangan siswa dalam memecahkan

Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba hingga berhasil. masalah. Pazel dalam penelitian ini yaitu pazel yang dimodifikasi menjadi kepingan huruf yang nantinya akan disusun siswa menjadi satu kata sederhana.

2. Karakteristik Pazel

Menurut Mutiah (dalam Amini dkk., 2023, hlm. 780), karakteristik bermain pazel ialah memiliki manfaat seperti meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah. Pazel memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.

Menurut Tedjasaputra (dalam Rahmani & Suryana, 2022, hlm. 160), ciri-ciri pazel, yaitu (1) merupakan kepingan yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potongan yang terbuat dari kayu, gabus, atau karton yang di dalamnya terdapat teka-teki gambar yang harus dirangkai utuh kembali, (2) terbuat dari bahan-bahan yang mudah dibongkar pasang, (3) gambar-gambar yang terbentuk menunjukkan proses metamorfosis gambar tertentu, (4) kepingan pazel akan semakin banyak disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak.

Dengan ciri-ciri di atas, pazel dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan, melatih analisis-sintesa atau menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula, dan melatih motorik halus. Dengan begitu, penggunaan pazel sebagai media pembelajaran diharapkan mampu

mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif dan antusias dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pazel yang sesuai dengan siswa kelas I yaitu pazel yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potongan keping. Bahan pazel terbuat dari kayu, gabus, atau karton yang di dalamnya terdapat huruf yang harus dirangkai utuh kembali dan terbuat dari bahan- bahan yang mudah dibongkar pasang.

3. *Logic Pazel*

Menurut Smith (dalam Mawardah & Pratiwi, 2024, hlm. 18), *logic pazel* merupakan salah satu jenis pazel yang sering dimainkan oleh anak- anak. Cara bermainnya ialah dengan mencari letak yang tepat untuk menempelkan kepingan pazel agar menjadi suatu bentuk atau tulisan yang sesuai. *Logic pazel* adalah pazel tentang posisi suatu objek dimana pemain harus meletakkan objek untuk dipindahkan ke lokasi yang diinginkan. Seperti contohnya pazel bergambar manusia. Anak akan menentukan dimana posisi tangan, kaki, dan seterusnya pada bagian yang tepat.

Logic Pazel ini akan dikembangkan dalam penelitian ini dengan mengembangkan sesuai kurikulum yaitu mengganti konten dalam pazel menjadi huruf yang nantinya akan disusun oleh pengguna hingga membentuk satu kata. Pemilihan objek untuk diletakkan dalam lokasinya tidak didasari pada bentuknya, melainkan tergantung konten didalamnya yaitu huruf. Huruf itu harus diletakkan dengan urutan yang runtut sehingga dapat membentuk sebuah kata.

Bentuk media yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa papan dengan

ukuran A4 (30 cm x 30 cm) berbahan papan kayu yang dilapisi dengan stiker *fynil* dengan sudut yang dibuat *round* atau tumpul dengan radius 7 mm. Ukuran font pada judul yaitu 56 pt, kepingan pazel berbentuk persegi dengan ukuran 3 cm x 3 cm yang di dalamnya terdapat gambar buah dan sayur tubuh dan huruf dengan ukuran *font* 48 pt. Kepingan pazel juga dibuat tumpul dengan radius 2 mm pada setiap sudutnya agar tidak tajam saat digunakan.

4. Jenis Huruf

Menurut Wijaya (2020, hlm. 82), tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan tertentu untuk menciptakan kesan dan membantu keterbacaan. Saat memilih jenis huruf untuk teks yang ditujukan bagi anak-anak, yang harus dipertimbangkan adalah:

- a. Huruf yang sebaiknya digunakan adalah yang bentuknya sederhana dan mudah dibaca.
- b. Jangan menggunakan tipografi yang baku (*serif*) karena hal ini akan membuat anak-anak kesulitan mengenali bentuk huruf.
- c. Pilihlah ketebalan huruf yang lazim, jauhi bentuk yang sangat tipis (*hairline weight*) atau malah sangat tebal.
- d. Jika menggunakan huruf miring, pastikan huruf-huruf tersebut juga tidak sulit dibaca, tidak terlalu tebal atau bergaya.
- e. Pastikan ada cukup kontras antara jenis font dengan background. Jika akan memasukkan lebih dari satu paragraf dalam satu halaman, sebaiknya gunakan garis dan bukan sekadar jarak sebagai pemisah antar paragraf. Hal ini akan memberikan semacam rehat, baik kepada teks itu sendiri maupun

pembacanya.

Dalam penelitian ini, huruf yang dipilih adalah huruf yang memiliki bentuk sederhana yaitu huruf atau *font* dengan jenis *Myriad Pro*. *Font* jenis ini mempunyai kesan sederhana, minimalis, dan modern. Huruf /a/ dalam *font* ini berbentuk seperti huruf /a/ dalam tulisan tegak bersambung dan huruf /t/ tidak menyerupai bentuk salib sehingga sesuai dengan penulisan huruf dalam bahasa Indonesia. Huruf yang digunakan adalah huruf kecil semua dan tidak menggunakan huruf kapital. Karena karakteristik *font* ini memiliki ketebalan yang cukup ramping, maka akan menggunakan huruf yang ditebalkan (*Bold*) untuk memperjelas huruf saat dibaca.

5. Pemilihan Warna

Pemilihan warna sangat penting dalam menentukan respon dari calon pemakai/siswa. Warna akan membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar/grafis. Penggunaan warna juga perlu disusun dengan tepat karena bisa menimbulkan suasana, memberikan dampak psikologis, dan memengaruhi pandangan pengguna pada media. Menurut Slamet & Sugiarto (dalam Slamet & Sugiarto 2022, hlm. 233), desain warna yang efektif perlu memperhatikan tujuan dan siapa pengguna media tersebut. Jika media digunakan untuk anak-anak, warna-warna tepat yakni warna cerah untuk memberikan kesan ceria.

a) Pengelompokan Warna

Pengelompokan warna disederhanakan menjadi tiga warna primer yaitu merah, kuning, dan biru. Tingkatan warna dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut; 1) Warna Pokok/ Primer, terdiri dari dua macam. RGB pada foto dan grafis yang terdiri dari *red*, *green*, dan *blue*. Sedangkan dalam desain grafis

istilah pada warna primer tersebut yaitu *cyan* (biru), *magenta* (merah), *yellow* (kuning), dan *key* (hitam) atau disebut CMYK. 2) Warna sekunder atau warna pencampuran antara warna primer. Contohnya merah + biru = ungu, merah + kuning = jingga, dan kuning + biru = hijau. 3) Warna tersier merupakan pencampuran antara warna sekunder dengan primer.

b) Dimensi Warna

Dimensi warna merupakan sifat-sifat dasar warna. Warna dibagi menjadi tiga dimensi, yaitu: 1) *hue* yaitu berkaitan dengan panas-dinginnya warna, 2) *value* yaitu berkaitan dengan gelap-terangnya warna, menunjukkan kualitas sinar yang direfleksikan oleh sebuah warna, dan 3) *intensity* yaitu berkaitan dengan cerah suramnya warna dan menunjukkan kuat lemahnya warna.

Menurut pendapat para ahli di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan palet warna dari warna primer dan sekunder dari warna CMYK karena media akan dicetak dan diolah melalui *software* desain grafis. Pada warna latar menggunakan warna yakni merah, biru, kuning, hijau, jingga, dan ungu yang berada pada dimensi *hue* sedikit hangat yaitu bernuansa hangat (sedikit kekuningan), *value* warna yang cerah/terang, dan *intensity* agak memudar atau suram ke arah putih sehingga warna yang didapatkan adalah warna lembut dan tidak terlalumencolok tapi terlihat cerah. Sedangkan pada warna isi atau tulisan menggunakan dimensi warnanya *hue* yang lebih dingin yaitu bernuansa dingin (sedikit kebiruan), *value* warna yang agak gelap serta *intensity* yang lebih tajam untuk menciptakan warna yang kontras dengan warna latarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa warna yang

cocok untuk anak-anak adalah warna yang cerah untuk memberikan kesan yang ceria. Dalam penelitian ini digunakan warna dasar yang cerah supaya terlihat mencolok dan sesuai dengan anak-anak, berikut adalah palet warna yang akan digunakan.

6. Kriteria Penilaian Media Pazel Kata



7. Kriteria Penilaian Ahli Materi

Materi yang disusun dalam media pembelajaran hendaknya harus sesuai dengan kompetensi isi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang ada di kelas II sekloah dasar. Menurut Susilana & Cepi (dalam Hasan dkk., 2021, hlm. 90), menyatakan bahwa isi materi yang terdapat pada media harus memperhatikan kebenaran materi yang ditinjau dan tingkat kebutuhan siswa. Hal ini dapat dilihat dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Sudjana menambahkan bahwa materi juga harus memperhatikan ketepatan terhadap tujuan pembelajaran yang ada (dalam Daud, 2023, hlm. 74). Ahli materi telah menyatakan bahwa isi materi pada pazel kata telah sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa sesuai dengan

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran di kelas II.

Materi yang disusun dalam media pembelajaran untuk membaca permulaan juga perlu memperhatikan langkah-langkah dalam penggunaan media tersebut. Menurut Ritawati (dalam Yuniastika dkk., 2023, hlm. 6) menyebutkan ada lima langkah dalam membaca permulaan yaitu mengenal unsur kalimat, mengenal unsur kata, mengenal unsur huruf, merangkai huruf menjadi suku kata, merangkai suku kata menjadi kata .

Media pembelajaran memiliki manfaat sebagai bahan pengajaran supaya lebih jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Sudjana (dalam Daud, 2023, hlm. 74), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa salah satunya sebagai bahan pengajaran supaya lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria penilaian ahli materi dalam penelitian ini mencakup aspek relevansi isi, aspek sajian dan aspek manfaat media pembelajaran. Sehingga media pazel yang baik adalah media yang mendapatkan nilai baik dari beberapa aspek tersebut.

8. Kriteria Penilaian Ahli Media

Media pazel kata merupakan media viusual, dalam penyusunan media visual perlu memperhatikan beberapa aspek tampilan dari media tersebut. Menurut Arsyad (dalam Daud, 2023, hlm. 69), pengembangan media yang bersifat visual harus memperhatikan penggunaan gambar yang dapat menarik dan memperhatikan unsur kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan antar unsur.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan media juga harus memperhatikan beberapa unsur. Menurut Smaldino (dalam Novrizal dkk., 2022, hlm. 85), menyatakan bahwa pembuatan media hendaknya memperhatikan beberapa kriteria seperti keluwesan, ketahanan, dan kepraktisan. Menurut Sudjana (dalam Daud, 2023, hlm. 74), menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa salah satunya sebagai bahan ajar supaya lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai materi pembelajaran lebih baik.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria media pazel yang bagus adalah media yang memenuhi penilaian ahli media yang mencakup aspek tampilan, aspek bahan dan aspek manfaat media pembelajaran.

9. Kelebihan dan Kekurangan Media Pazel

Rahmawati, dkk (2021:149) menyatakan bahwa media puzzle memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Dapat menimbulkan rasa kebersamaan pada siswa;
- 2) Media puzzle dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar;
- 3) Dapat menarik minat dan perhatian siswa;
- 4) Siswa dapat melihat dengan jelas gambar garuda dan simbol-simbol Pancasila.

Rahmawati, dkk (2021:149) menyatakan bahwa media puzzle memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Media puzzle lebih menekankan pada indra penglihatan (visual);
- 2) Media puzzle tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama;

- 3) Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

2.1.1.7 Karakteristik Siswa Kelas II SD

Karakteristik siswa kelas II SD ialah tahap kelas rendah pada jenjang SD yang masuk pada tahap operasional kongkret. Menurut Piaget (dalam Marinda, 2020, hlm. 116), perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan diantaranya fase sensorimotor, praoperasional, operasional kongkret, dan operasional formal. Fase sensorimotor berlangsung sejak kelahiran hingga usia dua tahun yang disebut sebagai piagetan pertama. Pada tahap ini, bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indra (*sensory*), mereka seperti melihat dan mendengar dengan gerakan motor (otot) mereka (menggapai, menyentuh) dan karenanya diistilahkan sebagai sensorimotor.

Tahap Praoperasional, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata dan gambar yang berlangsung pada usia 2-7 tahun. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi indrawi dan tindakan fisik. Selain itu, tahap ketiga yaitu operasional kongkret yang terjadi pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak bisa menalar secara logis tentang kejadian-kejadian kongkret dan mampu mengklasifikasi objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

Tahapan keempat disebut dengan tahap operasional formal yang berlangsung pada usia 11 tahun hingga dewasa. Pada tahap ini, remaja berpikir secara lebih abstral, idealistis, dan logis.

Berdasarkan dari teori Piaget, siswa usia SD masuk ke dalam tahapan operasional kongkret sehingga peserta mudah memahami materi dengan didampingi

benda konkret. Dengan begitu, peneliti mengembangkan media pazel yang isinya berupa huruf-huruf untuk disusun menjadi suatu kata yang bisa dimainkan untuk menggantikan fungsi benda konkret ke dalam kelas.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Syarifadillah Putri dan Febrina Dafit (2023) dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 182 Pekanbaru” menyimpulkan bahwa Hasil validasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli tematik menunjukkan bahwa media puzzle suku kata memiliki validitas yang tinggi tanpa perlu revisi. Aspek desain, aspek bahasa, dan aspek materi tematik semua mencapai presentase 94% yang semuanya termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, secara keseluruhan nilai rata-rata validitas media puzzle suku kata mencapai 94%, sehingga media puzzle suku kata dapat dianggap valid tanpa perlu dilakukan revisi lebih lanjut.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Retno Uly Nevyanti, Hodidjah, dan Resa Respati (2017) dengan judul “Media Puzzle Suku Kata dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Kelas I Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa Secara umum produk dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran MMP berdasarkan tanggapan guru dan hasil observasi perlakuan siswa terhadap produk. Refleksi dari pengembangan produk yakni menghasilkan media puzzle suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan di kelas I Sekolah Dasar yang dikemas dalam kotak (kit).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Apriliani Nurhasanah (2022)

dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Puzzel Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini” penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

Penelitian oleh Tastin, Hani Atus Sholikhah, dan Sulastri (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih” memberikan hasil bahwa (1) Pendesainan media pembelajaran puzzle pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel dapat digunakan untuk diuji validitasnya dilihat dari penilaian pada tahap self evaluation, (2) Media pembelajaran puzzle pada materi membaca permulaan yang valid dilihat dari angket kevalidan ahli desain diperoleh rata-rata skor 92, validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor 98, dan validasi ahli bahasa diperoleh rata-rata skor 95, (3) Media pembelajaran puzzle pada materi membaca permulaan efektif dengan rata-rata skor post test 89. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran puzzle yang dikembangkan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi kriteria sangat efektif.

Penelitian selanjutnya oleh Lara Olyvia, Siti Rohana Hariana Intiana, dan Siti Istiningsih (2022) dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Syllables Letter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Hadi Sakti”. Berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 92,5%, penilaian dari ahli materi

mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 98,529%. Respon siswa terhadap media Puzzle Syllables Letter memperoleh skor 96,25% pada uji coba kelompok kecil, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh skor 97,083%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka media Puzzle Syllables Letter sangat layak diterapkan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Hadi Sakti.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah dasar atau alur pemikiran sistematis yang berisi teori, fakta, observasi, dan kajian kepustakaan yang membentuk landasan kuat bagi sebuah penelitian atau karya ilmiah. Kerangka ini berfungsi sebagai "peta jalan" yang membantu peneliti menghubungkan berbagai konsep dan variabel, mengarahkan proses analisis data, serta membantu merumuskan hipotesis dan kesimpulan yang akurat (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan uraian teori dan hasil identifikasi masalah, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa kelas II SD yang mengalami kesulitan membaca permulaan. Hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya mengenal huruf, sulit merangkai huruf menjadi kata sederhana, serta kurang termotivasi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut diperparah dengan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang hanya mengandalkan buku teks dan kartu huruf sederhana. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton, berpusat pada guru, dan membuat siswa kurang aktif serta mudah merasa bosan.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pazel kata sebagai variabel X, yang dirancang dengan memperhatikan aspek materi, desain, dan bahasa agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Media ini berbentuk

permainan edukatif yang menuntut siswa aktif dalam menyusun huruf menjadi suku kata, lalu merangkainya menjadi kata sederhana. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan kemampuan membaca permulaan siswa sebagai variabel Y dapat meningkat, meliputi kemampuan mengenal huruf, menyusun kata, hingga melafalkan kata dengan intonasi yang wajar. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menghubungkan penggunaan media pazel kata sebagai sarana inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama. Berikut adalah kerangka berpikir yang disusun dalam bentuk table dengan tujuan memudahkan dalam melakukan penelitian dan memperjelas hasil akhir yang diperoleh.

Masalah	Solusi (Variabel X: Media Pazel Kata)	Dampak Yang Diharapkan (Variabel Y: Membaca Permulaan)
Sebagian siswa belum mengenal huruf dengan baik.	Media pazel kata berisi huruf yang dapat disusun menjadi kata.	Siswa mampu mengenal huruf dengan lebih mudah.
Siswa kesulitan merangkai huruf menjadi kata sederhana.	Desain media menarik (warna cerah, huruf jelas, ukuran sesuai).	Siswa mampu menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana.
Siswa kurang aktif dan cepat bosan dalam pembelajaran.	Media berbentuk permainan edukatif yang melibatkan siswa secara langsung.	Siswa lebih termotivasi, aktif, dan senang belajar membaca.
Media pembelajaran guru terbatas pada buku dan kartu huruf.	Inovasi media baru berbentuk pazel kata dengan validasi ahli.	Media terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

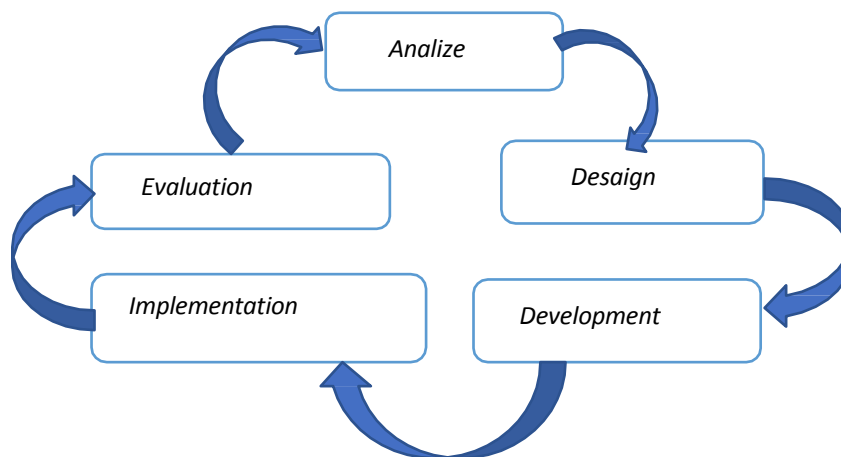
3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dimana metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan diciptakan akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Sugiyono (dalam Okpatrioka, 2023, hlm. 88), mengatakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan prooduk tersebut. Sedangkan menurut Borg dan Gall (dalam Okpatrioka, 2023, hlm. 88), *Research and Development* adalah kegiatan penelitian yang dimulai dengan penelitian dan diteruskan dengan pengembangan yang menghasilkan produk baru melalui proses dengan menguji kepraktisan produk.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dengan ditambahkan suatu komponen yang baru sehingga ada yang membedakannya dengan produk yang sudah ada sebelumnya. Produk yang akan dibuat harus melalui tahapan validasi atau pengujian produk agar kita bisa mengetahui apakah produk yang sudah kita kembangkan valid dan praktis digunakan atau tidak.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini

mudah untuk dipahami oleh peneliti. Model ini disusun secara tersusun dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran. Namun pada penelitian ini, dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi saja dikarenakan keterbatasan waktu dan peneliti mengembangkan produk sampai valid dan praktis sehingga tidak sampai pada tahap evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Branch (dalam Hidayat, 2021, hlm. 31), model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kelima tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama yang beralamat di Kota Lama Desa Secanggang Kec. Stabat Kab. Langkat Provinsi Sumatera utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di kelas II SD sebanyak 28 siswa tepatnya pada tanggal 19 Mei 2025 pukul 10.00-11.00, dan penyusunan dari awal sampai akhir penelitian mulai dari bulan Januari-Juli 2025.

No	Kegiatan Penelitian	Bulan						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Tahap Persiapan Penelitian	√						
2	Tahap Pelaksanaan		√					
3	Tahap Penyusunan Proposal			√				
4	Tahap Pengambilan Data				√	√		
5	Tahap Penyusunan Hasil						√	√

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan sumber data dari wawancara tidak terstruktur atau terbuka. Menurut Sugiyono (dalam Yunita dkk., 2021, hlm. 194), wawancara tidak terstruktur merupakan proses wawancara yang tidak terikat dimana peneliti tidak mengadopsi pedoman wawancara yang telah disusun secara terstruktur dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang diterapkan hanya berupa kerangka umum pertanyaan yang diajukan alam.

Wawancara bertujuan untuk memperjelas data awal tentang penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama Desa Secanggang Kab. Langkat Yaitu Ibu Susiani S.Pd.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 054914 sebanyak 28 siswa Kota Lama Desa Secanggang Kab. Langkat. Objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media *Pazel Kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama Kab. Langkat.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument berbentuk lembar angket. untuk angket dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likert*.

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Media *Pazel Kata*

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sumber : Yuli Dwi Agustin, 2023)

Instrument yang digunakan terdiri dari instrument kevalidan media pembelajaran dan instrument kepraktisan media pembelajaran. instrument ini digunakan untuk mengukur atau menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan valid atau tidak serta praktis atau tidak.

3.2.3.1 Instrument Kevalidan Media Pembelajaran

1. Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan isi (materi), untuk mengevaluasi validitas materi yang disampaikan dalam media pembelajaran *pazel kata*, dan untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media yang telah dibuat dan dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

Table 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi

No.	Indikator	Item
1.	Kualitas Isi	1, 2
2.	Keterlaksanaan	3, 4
3.	Keakuratan Materi	5, 6
4.	Kualitas Penyampaian Materi	7, 8
5.	Tampilan Visual	9,10

(Sumber : Yuli Dwi Agustin, 2023)

2. Validasi Ahli Desain Media

Instrument validasi ahli desain media digunakan untuk mengevaluasi apakah desain yang dibuat pada media pembelajaran *pazel kata*. Selain itu juga mengidentifikasi rekomendasi dan masukan validator tentang desain media dari media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan. Kisi- kisi instrument untuk validasi ahli desain media adalah sebagai berikut

Table 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Desain Media

No.	Indikator	Item
1.	Penyajian Media	1, 2
2.	Desain Isi	3, 4
3.	Tampilan Khusus	5, 6
4.	Kemudahan Penggunaan	7, 8
5.	Kualitas Cetakan	9, 10
6.	Desain Cover	11, 12

(Sumber : Yuli Dwi Agustin, 2023)

3. Validasi Ahli Bahasa

Instrument validasi bahasa digunakan untuk menilai dan mengukur apakah

bahasa yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan media *Pazel Kata* valid atau tidak serta untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan aspek bahasa dan juga untuk mengetahui masukan atau saran validator dari segi bahasa terhadap media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrument untuk validasi bahasa adalah sebagai berikut :

Table 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Item
1.	Lugas	1, 2, 3
2.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	3, 4
3.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	5, 6
4.	Kemudahan Kalimat untuk Dipahami	7, 8

(Sumber : Yuli Dwi Agustin, 2023)

3.2.3.2 Instrument Kepraktisan Media Pembelajaran

1. Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada guru ketika uji coba produk yang sudah dibuat. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respon guru adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Indikator	Item
1.	Tampilan Media Pembelajaran	1, 5,
2.	Penyajian Materi Media Pembelajaran	2, 1
3.	Penggunaan Media Pembelajaran	3, 4, 7

(Sumber : Yuli Dwi Agustin, 2023)

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa ketika uji coba produk. Angket

respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Table 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Item
1.	Media Pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
2.	Materi	8, 9, 10, 11, 12, 13,14,
3.	Kualitas Teknis	15, 16, 17, 18, 19, 20

(Sumber : Yuli Dwi Agustin, 2023)

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yaitu berupa angka, data yan diolah melalui data kevalidan dan kepraktisan. Data kevalidan dihitung melalui penilaian para ahli dengan menggunakan skala likert 1-5 untuk menilai media berdasarkan pernyataan yang telah disediakan. Kriteria tersebut meliputi : 5= sangat baik, 4= baik, 3= cukup, 2= kurang, 1= sangat kurang. Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase dari jumlah rata-rata menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Persentase Skor Akhir

$\sum R$ = Jumlah Skor Hasil Penilaian

N = Jumlah Skor Maksimal

Pada perhitungan presentase penilaian data hasil validasi ahli, memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk mengukur seberapa layak nya produk yang dikembangkan. Berikut ini presentase kriteria hasil validasi ahli:

Tabel 3.7 Presentase Kriteria Hasil Validasi Ahli

Skor	Kategori
86% - 100%	Valid digunakan
66% - 85%	Cukup Valid digunakan
56% - 65%	Kurang Valid digunakan
0% - 55%	Tidak Valid digunakan

(Sumber : Arikunto dalam Firman & Julianto 2021)

Data hasil respon siswa dan guru menggunakan skala likert 1-5 sebagai penilaiannya. Perhitungan presentase angket menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase Skor Akhir

$\sum R$ = Jumlah Skor Hasil Penilaian

N = Jumlah Skor Maksimal

Pada perhitungan presentase penilaian data hasil respon siswa dan respon guru memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk mengukur kepraktisan produk yang dikembangkan. Berikut ini presentase kriteria hasil kepraktisan :

Tabel 3.8 Presentase Tingkat Kepraktisan Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

Skor	Kategori
86% - 100%	Praktis digunakan
66% - 85%	Cukup Praktis digunakan
56% - 65%	Kurang Praktis digunakan
0% - 55%	Tidak Praktis digunakan

(Sumber : Arikunto dalam Firman & Julianto 2021)

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian pengembangan, sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan pengujian internal atau uji kelayakan produk atau uji validasi. Pengujian internal ini terdiri dari uji validasi ahli desain, uji validasi ahli isi/materi pembelajaran, dan uji validasi bahasa. Produk yang telah dibuat diberi nama *Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan*, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrument uji yang telah dibuat. uji kelayakan produk meliputi :

1. Menyusun instrument uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan
2. Melaksanakan uji kelayakan produk kepada ahli desain, materi dan bahasa pada media pembelajaran
3. Melakukan analisis terhadap hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan
4. Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain, materi dan bahasa pada media pembelajaran.

Dalam melaksanakan uji kelayakan desain dilakukan dengan oleh seorang master dalam bidang teknologi pendidikan dalam mengevaluasi desain media pembelajaran yaitu salah seorang dosen FKIP universitas Muhammadiyah Sumatera utara.

Untuk uji kelayakan isi/materi pembelajaran dilakukan oleh dosen FKIP universitas Muhammadiyah Sumatera utara untuk mengevaluasi materi dalam pembelajaran tersebut berisi tentang belajar menyusun kata dari beberapa huruf

kemudian membacanya yang berlatar belakang Pendidikan Dasar, dan untuk uji kelayakan bahasa dilakukan oleh dosen FKIP universitas Muhammadiyah Sumatera utara yang berlatar belakang Pendidikan Bahasa Indonesia untuk mengevaluasi bahasa yang tertera dalam media *Pazel Kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Setelah dilakukan uji internal tau uji kelayakan produk, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal. uji eksternal merupakan uji kemanfaatan dan kepraktisan produk. uji eksternal ini melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk yang akan digunakan sebagai sumber

sekalius media pembelajaran. Hal yang diujikan yaitu : kemenarikan, kemudahan, penggunaan produk, dan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dipenuhi.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Pembuatan produk dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze*, *Desain*, *Development*, *Impelementation*, dan *evaluation*, namun dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap implementasi. Tahapan dari model ADDIE dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Untuk tahapan ini, kegiatan yang paling utama ialah dalam menganalisis

pengembangan media pembelajaran yang baru, serta dapat menganalisis bagaimana kelayakan produk dan syarat-syarat apa yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran baru. Dalam analisis terbagi menjadi 3, yaitu:

- a. Analisis Kurikulum: Dalam menganalisis kurikulum terdapat capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pada penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka. Dari hasil analisis kurikulum tersebut maka akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran
- b. Analisis Materi: Materi yang digunakan dalam penelitian ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Menyusun Kata Dari Beberapa Huruf.
- c. Analisis Karakteristik Siswa: untuk menganalisis karakteristik siswa akan dilakukan dengan cara mengidentifikasi karakter siswa pengguna media yang nantinya akan dikembangkan, pengguna media tersebut yaitu siswa kelas II. Dalam menganalisis karakter siswa ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki siswa. Karakteristik siswa terdiri dari 2 yaitu: karakteristik umum, contohnya seperti jenis kelamin, kelas berapa, kebiasaan, dan lain-lain serta karakteristik khusus, contohnya seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa.

2. Perancangan (*Desain*)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah Design yaitu perancangan yang akan dilakukan selanjutnya. Tahapan ini mulai merancang media pembelajaran *pازل kata* sesuai dengan analisis yang terdapat ditahapan sebelumnya. Tahapan ini digunakan untuk menentukan gambar- gambar atau warna-warna apa yang cocok digunakan untuk mengembangkan *media pازل kata*, serta menentukan isi materi

yang ada didalamnya. Pada tahapan ini peneliti akan menyiapkan instrumen yang nantinya akan digunakan untuk menilai media pembelajaran *pazel kata* yang dikembangkan. Instrumen yang akan digunakan dalam mengukur kinerja suatu produk yang telah dikembangkan yaitu berbentuk angket untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Pada pelajaran Bahasa Indonesia materi belajar menyusun kata dari beberapa huruf menggunakan media yang sudah dikembangkan, kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai kelayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan dan kepraktisan produk.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ke 3 selanjutnya pengembangan, untuk itu dari rancangan awal yang telah disusun melalui tahap perencanaan akan diaplikasikan menjadi produk yang akan diterapkan pada tahapan ini. untuk mengukur kinerja dalam produk tersebut digunakan instrumen angket yang berupa mengukur kevalidan dan kepraktisan produk. Pada pelajaran Bahasa Indonesia materi belajar menyusun kata dari beberapa huruf menggunakan media yang sudah dikembangkan, kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai kelayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan produk yang sudah dikembangkan.

4. Implementasi (*Impelentation*)

Tahap ke 4 ini adalah implementasi pada produk, produk yang akan diujicobakan dilakukan di kelas II pada siswa yang akan menjadi subjek penelitian

untuk menguji kualitas produk berupa *Pazel Kata* pada materi belajar menyusun kata dari beberapa huruf. Penyampaian materi pembelajaran penggunaan produk yaitu *Pazel Kata*. Dalam tahapan implementasi akan menghasilkan data juga yang dimana untuk mengukur kepraktisan produk yang sudah dikembangkan.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan dilakukan dengan menggunakan seluruh siswa kelas II di SD Negeri 054914 Kota Lama untuk melihat kelayakan dari pengembangan media *pazel kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dibuat.

3.4.3 Jadwal penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari sampai dengan Maret 2024. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabbel di bawah ini :

Table 3.9 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

Perencanaan	Bulan
-------------	-------

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Dekripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama. Pengembangan media *pazel kata* ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dimana terdapat lima tahapan pengembangan, yaitu : (1) Tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan yang terakhir (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Namun, pada penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap implementasi saja dikarena keterbatasan waktu.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini terdapat tiga hal yang perlu dianalisis, yaitu (a) analisis kurikulum, (b) analisis materi, dan (c) analisis karakteristik siswa.

4.1.1.1 Analisis Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku di SD Negeri 054914 Kota Lama adapun kurikulum yang berlaku di SD Negeri 054914 Kota Lama adalah kurikulum 2013 (K13). Proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 (K13) ditujukan untuk mewujudkan pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual sehingga pembelajaran semakin bermanfaat dan bermakna bagi siswa, bukan hanya sekedar menghafal materi saja. Adanya kurikulum dalam pembelajaran membantu menetapkan tujuan-tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh lembaga pendidikan. Tujuan ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diharapkan sehingga siswa

dapat mengembangkannya.

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen	
Pemahaman Bahasa Indonesia	Peserta didik dapat mengetahui huruf satu persatu dan bisa menyambungkan kata serta bisa membaca. Peserta didik mengetahui masing masing huruf dan bisa membaca dengan lafal yang tepat dan benar.

Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditentukan diatas, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Melalui media baca, siswa dapat membaca abjad dengan lafal yang tepat.
2. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menunjukan 5 huruf vocal dan konsonan dengan benar
3. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebut 5 huruf vocal dan konsonan dengan benar

4.1.1.2 Analisis Materi

Pada tahapan analisis materi peneliti menentukan materi yang akan dicantumkan di dalam media pembelajaran pazel kata. . Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran pazel kata ini adalah “ belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya

4.1.1.3 Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama bahwa jumlah siswa kelas II ada 28 orang dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 13 orang dan siswa perempuan

sebanyak 15 orang, dimana rata-rata dari mereka sudah berumur 8 tahun. Pada umur tersebut, siswa membutuhkan pembelajaran dengan suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak menjadi monoton dan membosankan bagi mereka. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran.

4.1.2 Tahap Desain (*design*)

Pada tahap kedua ini dilakukan penyusunan desain dari media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media *pazel kata*. Tahap perancangan ini bertujuan untuk mempersiapkan desain media pembelajaran yang terdiri dari tiga langkah sebagai berikut :

4.1.2.1 Merancang Media *Pazel Kata*

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang berupa media *pazel kata* yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, desain produk mencakup informasi berupa materi pembelajaran belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya yang ada didalam media pembelajaran tersebut

Tabel 4.2 Rancangan Media Pembelajaran *Pazel Kata*

No.	Rancangan	Keterangan
1.		Tampilan pada bagian depan pazel kata disertai dengan beberapa gambar seperti gambar kakek, jeruk, singa, tomat, dan angsa. Anak diminta menemukan dan menyusun huruf-huruf untuk membentuk kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
2		Pada tampilan ini, anak-anak diminta untuk mencocokkan gambar dengan kolom isian kosong yang tersedia di sebelah kiri. Sementara huruf-huruf untuk menyusun kata tersedia di bagian kanan. Anak dapat menarik atau memilih huruf yang tepat untuk melengkapi kolom isian berdasarkan gambar.

4.1.2.2 Menyusun Instrumen Penilaian Media

Instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu instrumen penilaian ahli materi, instrumen penilaian ahli desain media, dan instrumen ahli bahasa. Sedangkan untuk mengukur kepraktisan digunakan instrumen berupa angket respon guru dan angket respon siswa.

4.1.2.3 Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan topik pembelajaran. Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk

mangarahkan proses pembelajaran di dalam kelas dengan mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran pop up book pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap sebelumnya untuk menghasilkan sebuah media. Pada tahapan ini dijelaskan aspek utama yang mencakup validitas media pembelajaran *pazel kata*, yaitu : validasi ahli materi, validasi ahli desain media, dan validasi ahli bahasa. Ketiga data tersebut disusun secara terstruktur sebagai berikut:

4.1.3.1 Uji Kevalidan

Pada saat ini, media pembelajaran *pazel kata* akan mengalami proses validasi oleh sejumlah validator. Proses validasi ini melibatkan tiga validator, yaitu ahli dalam materi, ahli dalam desain media, dan ahli dalam bahasa. Validator untuk media pembelajaran ini ditargetkan kepada para dosen yang memiliki keahlian di bidangnya.

Tabel 4.3 Validator Media Pembelajaran

No	Nama Validator	Validasi
1.	Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi
2.	Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.	Ahli Desain Media
3.	M. Avif Toni Suhendra Saragih, M.Pd.	Ahli Bahasa

4.1.3.2 Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *pazel kata*. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan materi yang digunakan

dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun yang memvalidasi materi dalam media pembelajaran *pazel kata* ini adalah Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd. yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Validasi dilakukan pada tanggal 12 Mei 2025 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd	45	50	90%	Valid Digunakan

Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan sebesar 90%. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai daya tarik dan keunikan serta untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan desain yang digunakan pada media *pazel kata*.. Adapun yang memvalidasi desain pada media pembelajaran *pazel kata* adalah Bapak Salman

Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Validasi dilakukan pada tanggal 4 Mei 2025 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

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

$$P = \frac{45}{60} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Tabel 4.5 Hasil Validasi Desain Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Salman Alfarisi Efendi S.Pd.,M.Pd	45	60	75%	Valid Digunakan

Berdasarkan hasil validasi desain media oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti valid digunakan dengan tingkat kevalidan sebesar 75%. Dengan demikian, desain yang digunakan pada media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa

Pada pengujian selanjutnya adalah validasi bahasa dimana produk yang sudah selesai kemudian divalidasikan dengan menggunakan lembar angket yang memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi masukan dan saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Adapun yang memvalidasi bahasa pada media pembelajaran *pazel kata* adalah Bapak M. Avif Toni Suhendra Saragih, M.Pd. yang merupakan dosen di

universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Validasi dilakukan pada tanggal 12 Mei 2025 dengan hasil penilaian sebagai berikut :

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

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Tabel 4.6 Hasil Validasi Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
M. Avif Toni Suhendra Saragih, M.Pd	35	40	87%	Valid Digunakan

Berdasarkan hasil validasi bahasa oleh ahli menunjukkan bahwa bahasa yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan 87%. Dengan demikian, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan dianggap valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. dikategorikan layak untuk digunakan.

4.1.4 Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tanggal 26 Mei 2025 dilakukan tahapan implementasi pengembangan media pembelajaran *media pazel kata*.. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 1 jam pelajaran (1 x 35 menit), mulai dari pukul 09.30 hingga pukul 10.30 WIB. Fokus pembelajaran ini adalah mengenai materi belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya sesuai dengan moodul ajar yang telah disiapkan.

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran *pazel kata*. Beberapa tahap dalam proses implementasi produk adalah sebagai berikut: 1) uji coba produk meliputi kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 28 orang yang diambil dari kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh guru yang merupakan wali kelas II. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

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

$$P = \frac{75}{75} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Susiani, S.Pd.	75	75	100%	Praktis Digunakan

Berdasarkan hasil respon guru diatas, maka persentase hasil nilai kepraktisan guru adalah 100% dengan kriteria praktis digunakan. Oleh karena itu, kepraktisan

pengembangan media pembelajaran *pazel kata*. Dengan demikian media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon wali kelas II dapat diterapkan dan praktis digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas.

4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba peserta didik pada media pembelajaran *pazel kata* dilakukan di kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama dengan jumlah siswa 28 orang sebagai responden. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran *pazel kata* ini dengan menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

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

$$P = \frac{2.514}{2.800} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Tabel 4.8 Hasil Uji kepraktisan Siswa

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas II	2.514	2.800	89%	Praktis Digunakan

Berdasarkan hasil uji kepraktisan siswa, respon siswa menunjukkan bahwa hasil sebesar 89% dengan kriteria praktis digunakan dengan materi pembelajaran belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya di kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, bagian ini mengulas evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dirancang khusus untuk kebutuhan guru dan siswa di kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *pazel kata* yang dirancang berdasarkan model *ADDIE* yang sudah dimodifikasi oleh peneliti menjadi empat tahapan saja, yaitu (*Analys, Design, Development, dan Implementation*) karena keunggulan sistematis langkah-langkahnya.

4.2.1 Proses Pengembangan Media Pazel Kata

Media *pazel kata* yang telah dikembangkan mengikuti pendekatan model *ADDIE* yang memiliki lima tahapan, tetapi peneliti membatasinya sampai empat tahapan saja, yaitu *Analysis, Development, Design, dan Implementation*, dikarenakan ada keterbatasan waktu yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Pada tahap *analysis* penulis menganalisis tiga bagian yaitu, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis karakteristik siswa. Tahap kedua yaitu tahap *design*, tahap ini dikenal sebagai proses perancangan produk, dimana produk ini akan dibuat. Tahap ketiga *development*, tahap ini merupakan fase dimana rancangan yang telah disusun diwujudkan menjadi bentuk nyata. Pada tahap yang terakhir yaitu tahap *implementation*, dimana tahap ini produk yang telah dikembangkan akan diuji untuk mengevaluasi tampilan dan fungsinya. Produk yang akan diuji melalui oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Pazel Kata*

Validasi dilakukan pada sampai tahap pengembangan (*implementation*) saja karena keterbatasan waktu. Media *pazel kata* telah divalidasi oleh tiga ahli dari universitas Muhammadiyah Sumatera utara, masing-masing dari mereka memiliki

bidang keahlian yang berbeda. Seperti Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi, Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli desain media, dan M. Avif Toni Suhendra Saragih, M. Pd.

Validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media *pazel kata* dalam bidang Bahasa Indonesia, serta lembar angket yang terdiri dari 5 indikator. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi hanya sekali. Indikator pertama mencakup 2 deskripsi tentang kesesuaian materi dengan SK dan KD yang berhasil mencapai skor 10 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kedua mengandung 2 deskripsi tentang kesesuaian materi dengan subjek penelitian yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator ketiga mengandung 2 deskripsi tentang keakuratan konsep materi yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator keempat mengandung 2 deskripsi tentang penyampaian materi yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kelima berisi 2 deskripsi tentang kualitas penyampaian materi yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata rata skor yang diperoleh adalah 45 dari 50 skor yang diharapkan. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka hasil validasi ahli materi mencapai tingkat validitas sebesar 100% validasi dengan tingkat 90% - 100% dengan kategori “valid digunakan”.

Begitu pula dengan validasi ahli desain media yang dilakukan oleh Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah

Sumatera utara. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media *pazel kata* dalam bidang Bahasa Indonesia, serta lembar angket yang terdiri dari 6 indikator. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi hanya sekali. Indikator pertama mencakup 2 deskripsi tentang penyajian dan tampilan media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kedua mencakup 2 deskripsi tentang desain dan gambar pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator ketiga mencakup 2 deskripsi tentang penggunaan warna dan huruf pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator keempat mencakup 2 deskripsi tentang kemudahan penggunaan media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kelima mencakup 2 deskripsi kualitas cetakan pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan.

Indikator keenam mencakup 2 deskripsi tentang desain cover pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata rata skor yang diperoleh adalah 45 dari 60 skor yang diharapkan. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka hasil validasi ahli desain media mencapai tingkat validitas sebesar 98% validasi dengan tingkat 75% - 100% dengan kategori “valid digunakan”.

Terakhir adalah validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh M. Avif Toni Suhendra Saragih, M. Pd. yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media *pazel kata* dalam bidang Bahasa Indonesia, serta lembar angket yang terdiri dari 4 indikator. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi hanya sekali. Indikator pertama

mencakup 2 deskripsi tentang struktur kalimat pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kedua mencakup 2 deskripsi tentang tata bahasa pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator ketiga mencakup 2 deskripsi tentang kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa pada media yang berhasil mencapai skor 10 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator keempat mencakup 2 deskripsi tentang kemudahan kalimat untuk dipahami pada media yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata rata skor yang diperoleh adalah 35 dari 40 skor yang diharapkan. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka hasil validasi ahli desain media mencapai tingkat validitas sebesar 97% validasi dengan tingkat 87% - 100% dengan kategori “valid digunakan”.

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *Pazel Kata*

Setelah melewati uji kelayakan dari para ahli, media tersebut akan diuji cobakan kepraktisannya kepada guru dan siswa. Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas II yaitu Susiani, S.Pd. di SD Negeri 054914 Kota Lama dan uji coba dilakukan di kelas II SD NEGERI 054914 yang terdiri dari 28 orang siswa dengan 13 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswi perempuan pada tanggal 26 Mei 2025.

Selain itu, pada tahap implementasi, hasil ujii coba kepraktisan menunjukkan

bahwa guru memberikan penilaian dengan total sebesar 100% dengan kriteria “praktis digunakan”, sementara itu hasil uji coba kepraktisan siswa memperoleh penilaian dengan total sebesar 89% dengan kriteria “praktis digunakan”. Secara keseluruhan, hasil uji coba dengan guru dan siswa menunjukkan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran *pazel kata* di kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pazel kata* sangat sesuai digunakan sebagai alat yang mendukung proses penyampaian materi dalam pembelajaran, seperti yang dilihat dari validitas yang diberikan oleh para ahli dan tingkat kepraktisan yang dinilai sangat baik oleh guru dan siswa. Penggunaan media *pazel kata* juga mampu meningkatkan minat dan semangat belajar dalam diri siswa terhadap materi yang disajikan. Siswa juga dapat ikut aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media *pazel kata*. Media ini meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yulia Dwi Agustin tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pazel Kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar” mendapatkan nilai validasi yaitu 91% ahli materi, 99% ahli desain media dan 98% ahli bahasa sedangkan nilai kepraktisan media mendapatkan 96% dari respon guru dan 89,8% dari respon siswa dimana dalam kategori sangat layak dan sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan berhasil dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh elisa Diah Masturah dkk tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pazel Kata* Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas Sekolah Dasar” mendapatkan nilai dari hasil review ahli isi mata pelajaran 95,8% (sangat baik), hasil review ahli desain pembelajaran 88% (baik), hasil review ahli media pembelajaran 98,5% (sangat baik), uji coba perorangan 92% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 91,67% (sangat baik), dan uji coba lapangan 90,08% (sangat baik). Dengan demikian media pembelajaran berbasis *pazel kata* efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Febriani tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *pazel kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan Pada Pembelajaran bahasa Indonesia mendapatkan nilai dari ahli materi mencapai

presentase 88% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, tingkat validitas ahli media dari mencapai presentase 90.83% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan tingkat validitas ahli bahasa mencapai presentase 87.49% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, serta angket respon siswa mencapai presentase 97.20% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *pazel kta* untuk membaca permulaan untuk pembelajaran di sekolah dasar layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Pazel Kata* dapat disimpulkan bahwa:

1. Kevalidan media pembelajaran *pazel kata* dapat ditinjau dari hasil validasi ahli materi, ahli desain media dan validasi ahli bahasa. Hasil validasi ahli materi pada pengembangan media pembelajaran *pazel kata* adalah 90%, hasil validasi ahli desain media pada pengembangan media pembelajaran *pazel kata* adalah 75%, dan hasil validasi ahli bahasa pada pengembangan media pembelajaran *pazel kata* adalah 87%. Berdasarkan hasil validasi yang telah dinyatakan oleh validator ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan valid digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Kepraktisan media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan dapat ditinjau dari hasil respon guru dan respon siswa terhadap media *pazel kata* tersebut. hasil untuk respon guru adalah 100% dan untuk respon siswa keseluruhan adalah 89%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respon siswa dan respon guru, maka dapat disimpulkan bahwa media *pazel kata* yang telah dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran pada materi belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya.
3. Pengembangan media *pazel kata* dirancang dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap

implementation saja dikarenakan keterbatasan waktu. Model pengembangan *ADDIE* dipilih karena setiap langkah-langkahnya terstruktur dengan jelas. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kurikulum, materi dan karakteristik siswa. Pada tahap desain dilakukan perancangan dan pembuatan desain serta pemilihan bahan-bahan yang akan digunakan pada media *pazel kata*. Pada tahap pengembangan mencakup validasi media *pazel kata* yang terdiri dari validasi ahli matri, media, dan bahasa. Pada tahap implelementasi, media *pazel kata* yang sudah dikembangkan akan di uji cobakan ke siswa di sekolah pada saat proses pembelajaran.

5.2 *Saran*

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *pazel kata* di kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran *pazel kata* sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran *pazel kata* yang telah dikembangkan diharapkan dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan.
3. Perlunya dilakukan pengembangan yang lebih lanjut terhadap media pembelajaran *pazel kata* dengan materi-materi yang lain agar dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2020). *Anak berkesulitan belajar*. Rineka Cipta.
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778–784.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiawati, D. (2022). *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Annisa, N., Arif, T. A., & Saeful, M. (2024). Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Inpres Tamarunang. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 2(1), 150–166. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i1.853>
- Apriawan, A., & Ningsih, D. P. (2022). Sistem Sosial Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Menumbuhkan Kesadaran dan Inklusi Sosial Siswa IPS MAN 2 Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(4), 2591–2597. <http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i3.3753>
- Asrofi, Moh., Sy, Mashar., Wahyudin, Y., Malikusholih, A., Arrohmah, A., Mustaqim, A., Roji, B., Badi'ah, J., Suprayogo, S., Mufti, Z., Yahya, A., Marzuqi, A., Sholihin, M. F., Rofi'ah, S., Fais, M., Muhasibih, M. H., Aminudin, Muh. A., Masngud, I., Mukhlis, M., & Syadida, M. S. F. (2021). *Pendidikan Islam Nusantara: Menggali Fenomena, Tradisi dan Epistemologi*. Akademia Pustaka.
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5- 6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 31–43.
- Bakrie, M. (2022). 3 Jenis Font Yang Perlu Anda Ketahui Untuk Membuat Slide Presentasi Anda. *LLDIKTI Wilayah XIII*. <https://lldikti13.kemdikbud.go.id/2022/01/17/3-jenis-font-yang-perlu-anda-ketahui-untuk-membuat-slide-presentasi-anda/>
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media POWER Point Interaktif Dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital. *FitrAH*, 5(1), 63–83.
- Depdiknas. (2006). *Petunjuk Teknik Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fathurrahman. (2020). Optimalisasi Kinerja Komite Sekolah dalam Pengolahan Satuan Unit Pendidikan. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 40-.
- Fauziah, N. (2022). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Permulaan dengan

- Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1541–1550. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2346>
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1638.
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. (2023). Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN KE 6*, 964–972.
- Haryati, D., Gusmarlia, F., & Nurhikmah. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas V SDN No.198/I Pasar Baru. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 316–321.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & I Made Indra. (2021). *MEDia pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Kamaria, A. (2021). Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–96.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marta, R., Sanita, S., & Nurhaswinda. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Metode Pembelajaran Field Trip. *Jurnal On Teacher Education*, 2(1), 239–246.
- Mashuri, D. K. & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8(5), 1–11.
- Mawardah, M., & Pratiwi, P. A. (2024). Permainan Media Edukatif Puzzle untuk Melatih Motorik Halus Siswa Kelas III SD Negeri 19 Desa Sukarami. *AJAD : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.275>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil.
- Novrizal, A., Wandah Wibawanto, & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenai Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation & Games Studies*, 8(1), 83–98. <http://dx.doi.org/10.24821/jags.v8i1.4979>
- Nuraiza, & Rahmi, H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Teknik Membaca Super Gaya*

Accelerated Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Lhokseumawe. 2(2), 108-.

- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1)*, 86–100.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.* (2016). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pitri, & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *KRINOK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah, 2(1)*, 111–123.
- Prastita, I. N., Ratnaya, I. G., & Santiyadnya, N. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Perbaikan Mesin Pendingin Refrigerator One Door. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha, 9(2)*, 104–112.
- Pratiwi, N. E., Rahma, N., Nadia, Azis, M., Lolo, A. U. M. K. P., & Halima, A. (2021). Penerapan Metode Bermain untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sosial Siswa Kelas 1-3 SD Pertiwi Makassar. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021*, 653–663.
- Rahmani, & Suryana, D. (2022). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood, 5(1)*, 156–161. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308>
- Ramadhan, R. S. & Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Vidio Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2(6)*, 415–420.
- Riyaningsih, Y. P., Prabowo, A., & Sumaryatun. (2021). Peningkatan Minat Belajar Membaca Permulaan Melalui Media Powerpoint Di Kelas I Sd Negeri 1 Demangdari. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan, 1(1)*, 1034–1041.
- Rustan. (2021). *LOGO2021*. CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sari, N., Daulay, M. indra, & Nurhaswinda. (2020). Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan metode struktur analisis sintesis (sas) di sekolah dasar. *Jote: journal on teacher education, 2(1)*, 231–238.
- Slamet, A. H. B. N. M. & Sugiarto. (2022). Brand desain Melalui Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang. *Jurnal Komputer Grafis, 15(2)*, 231–244.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa

Kabupaten Gorontalo. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713–726. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726>.2021

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).

Widayan, P., Harjono, H. S., Rustam, & Andiopenta Purba. (2023). Pengaruh Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Prosedur. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(4), 353–360.

Wijaya, S., Rahman, B., & Asri, D. C. (2020). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbantuan Puzzle dan Geogebra. *Vygotsky: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 78–89. <https://doi.org/10.30736/vj.v2i2.223>

Wulandari, K. A. & Khaerunnisa. (2020). *Pengembangan Media Papan Dart Budaya Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Madya B1*. 79–88.

Yampap, U., & Hasyda, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Suku Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 187–191.

Yuniastika, D., Bastiana, & Syamsuddin. (2023). Meningkatkan kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Papan Kata Untuk Anak Tunagrahita Kelas IV Di slbn 3 kolaka. *Odeka: Jurnal Orto Didaktika*, 1–14.

Yunita, C., Sudjoko, & Ulfa, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Kata Lembaga dengan Bantuan Media Flashcard. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 192–199.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

SILABUS

Satuan Pendidikan: SD Negeri 054914 Kota Lama

Kelas: II (Dua)

Aspek Pembelajaran: Membaca Permulaan

Tahun Ajaran: 2025/2026

NO.	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU
1.	Membaca Abjad	Huruf Abjad	a. Membaca Abjad dengan Lafal yang tepat b. Menunjukkan abjad sesuai instruksi guru	c. Teknik : Tes d. Bentuk Instrumen : Media Visual e. Contoh Instrumen : Buku	10 Menit
2.	Membedakan Huruf Vokal, Konsonan, dan Diftong	Huruf Vokal, Huruf Konsonan, dan Huruf Diftong	a. Membedakan huruf vokal dan konsonan b. Membaca huruf vokal, konsonan, diftong, dan gabungan huruf konsonan dengan benar	a. Teknik : Tes b. Bentuk Instrumen : Media Visual c. Contoh Instrumen : Buku	10 Menit
3.	Mengeja Kata Sederhana	Suku kata sederhana dan membaca kata dari gambar	a. Mengeja suku kata b. Membaca kata	a. Teknik : Tes b. Bentuk Instrumen : Media Visual c. Contoh Instrumen : Gambar	10 Menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan: SD Negeri 054914 Kota Lama

Kelas /Semester: II (Dua)

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia

Aspek Pembelajaran: Membaca Permulaan

Tahun Ajaran: 2025/2026

Alokasi Waktu: 2 X 30 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Membaca Pemula

B. Kompetensi Dasar

1. Membaca Abjad
2. Membedakan huruf vokal dan konsonan
3. Mengetahui kata sederhana

C. Indikator

1. Membaca Abjad dengan Lafal yang Tepat
2. Membedakan huruf vokal dan konsonan
3. Membaca huruf vokal, konsonan, diftong, dan gabungan huruf konsonan dengan benar
4. Mengetahui suku kata
5. Membaca kata

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media baca, siswa dapat membaca abjad dengan lafal yang tepat
2. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menunjukkan 5 huruf vokal dan konsonan dengan benar
3. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan 5 huruf vokal dan konsonan dengan benar
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat membaca huruf diftong dan gabungan huruf konsonan dengan benar
5. Melalui tanya jawab, siswa dapat membaca huruf vokal, konsonan, diftong, dan gabungan huruf konsonan
6. Melalui media baca, siswa dapat mengeja suku kata sederhana dengan benar
7. Melalui media gambar, siswa dapat membaca kata yang ditunjukkan dengan benar

E. Materi Pembelajaran

1. Abjad

Huruf atau abjad terdiri dari 26 huruf, yaitu sebagai berikut :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
W	X	Y	Z							

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v
w	x	y	z							

Pelafalan :

a = a

b=beh

c=ceh

d=deh

e=eh (e ember) atau (e elang)

f=feh

g=geh

h=heh

i=ih

j=jeh

k=keh

l=leh

m=meh

n=neh

o=oh

p=peh

q=qeh

r=reh

s=she

t=teh

u=uh

v=veh

w=weh

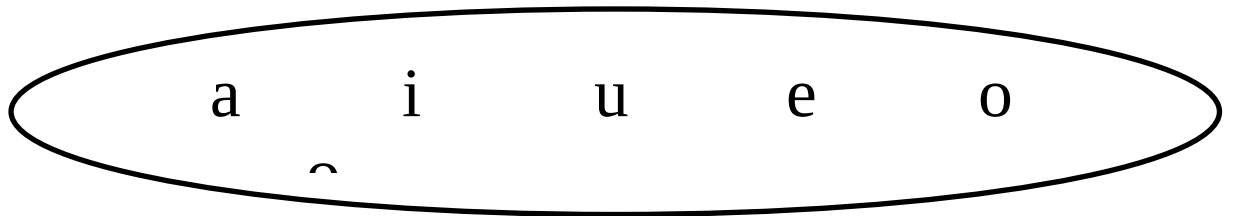
x=eks

y=yeh

z=zeh

2. Huruf Vokal

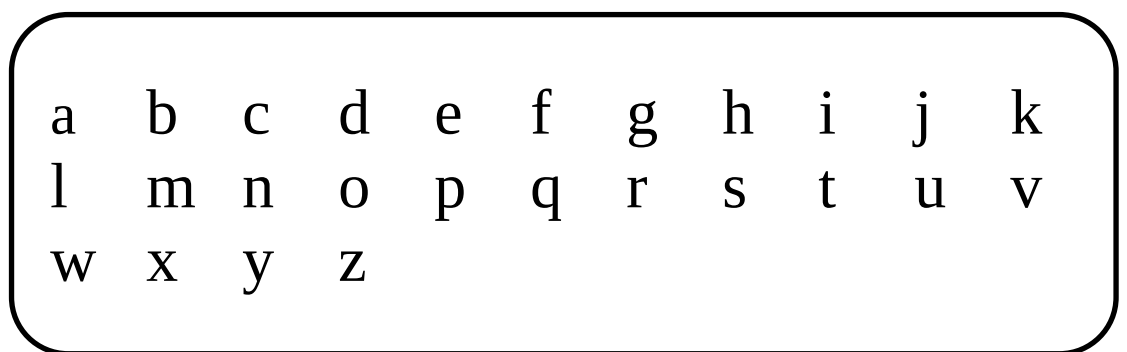
Huruf vokal dalam bahasa Indonesia terdiri atas 5 yaitu :



3. Huruf Konsonan

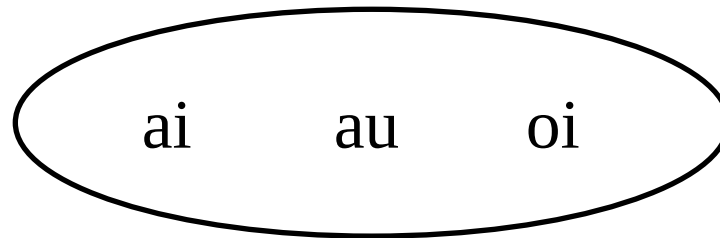
Huruf konsonan dalam bahasa Indonesia terdiri atas 21 yaitu, sebagai

berikut :



4. Huruf Diftong

Huruf diftong adalah gabungan dua buah huruf vokal yang menghasilkan bunyi rangkap. Dalam Bahasa Indonesia huruf diftong berbentuk ai, au, dan oi.



5. Gabungan Huruf Konsonan



6. Suku Kata Sederhana

ba ... beh.a = ba

ca ... ceh.a = ca

da ... deh.a = da

fa ... feh.a = fa

ga ... geh.a = ga

bi ... beh.i = bi

cu ... ceh.u = cu

do ... deh.o = do

7. Membaca Kata dari Gambar

a =ayar  onyet

b =bolan  as

c =cicak  = obor

d =donat  pisang

e =emb  an

f =foto 

g =gaj  t

h =harim  tikus

i =ikan  da





F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Demonstrasi
4. Pengamatan

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (10 menit)
 - a. Mengkondisikan siswa pada situasi belajar
 - b. Menyapa siswa dengan mengucapkan salam
 - c. Menanyakan kabar siswa
 - d. Berdo'a sebelum kegiatan pembelajaran dimulai
 - e. Memberitahu tujuan dan materi yang akan dipelajari
 - f. Mengadakan apresiasi

2. Kegiatan Inti (40 menit)

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang abjad
- b. Siswa menyebutkan abjad yang telah dijelaskan oleh guru
- c. Siswa menunjukkan abjad sesuai instruksi guru
- d. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang huruf vokal
- e. Siswa menyebutkan huruf vokal yang telah dijelaskan oleh guru
- f. Siswa menunjukkan huruf vokal sesuai instruksi guru
- g. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang huruf konsonan
- h. Siswa menyebutkan huruf konsonan yang telah dijelaskan oleh guru
- i. Siswa menunjukkan huruf konsonan sesuai instruksi guru
- j. Siswa menyebutkan dan/atau menunjukkan huruf sesuai instruksi guru secara acak

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Mereview pelajaran
- b. Melakukan evaluasi atas pembelajaran yang telah dipelajari
- c. Menutup kegiatan belajar dan berdoa

H. Alat dan Sumber Belajar

- a. Alat
- b. Sumber Belajar

I. Penilaian

ANGKET MEMBACA PERMULAAN

A. Identitas Responden

1. Nama :
2. Kelas :
3. Usia :

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda mengetahui jumlah huruf dalam abjad bahasa Indonesia?		
2	Apakah Anda dapat menyebutkan semua huruf vokal?		
3	Apakah Anda dapat menyebutkan semua huruf konsonan?		
4	Apakah Anda memahami konsep huruf diftong?		
5	Apakah Anda dapat membaca huruf vokal dengan benar?		
6	Apakah Anda merasa kegiatan membaca abjad membantu pemahaman Anda?		
7	Apakah Anda merasa kegiatan tanya jawab di kelas bermanfaat?		
8	Apakah Anda merasa nyaman saat menunjukkan huruf sesuai instruksi guru?		
9	Apakah Anda dapat mengeja suku kata sederhana dengan benar?		
10	Apakah Anda dapat membaca kata dari gambar yang ditunjukkan?		
11	Apakah Anda menyukai metode ceramah yang digunakan oleh guru?		
12	Apakah Anda merasa metode demonstrasi		

	membantu Anda belajar?		
13	Apakah Anda merasa metode pengamatan bermanfaat dalam pembelajaran?		
14	Apakah Anda merasa penilaian yang dilakukan oleh guru adil?		
15	Apakah Anda merasa penilaian membantu Anda mengetahui kemampuan membaca Anda?		
16	Apakah Anda ingin lebih banyak latihan membaca di kelas?		
17	Apakah Anda ingin ada lebih banyak media gambar dalam pembelajaran?		
18	Apakah Anda merasa pembelajaran membaca di kelas sudah cukup baik?		
19	Apakah Anda ingin belajar lebih banyak tentang huruf dan kata di pertemuan berikutnya?		
20	Apakah Anda merasa senang belajar Bahasa Indonesia?		

Hasil Kepraktisan Seluruh Siswa Kelas II

No.	Nama Siswa	Data Mentah	Nilai	Presentase	Kriteria
1.	SP	95	0,95	95%	Praktis
2.	KL	99	0,99	99%	Praktis
3.	AD	91	0,91	91%	Praktis
4.	AS	92	0,92	92%	Praktis
5.	TA	87	0,87	87%	Praktis
6.	KA	99	0,99	99%	Praktis
7.	FR	84	0,84	84%	Praktis
8.	ZF	89	0,89	89%	Praktis
9.	ASP	85	0,85	85%	Praktis
10.	AA	84	0,84	84%	Praktis
11.	TA	83	0,83	83%	Praktis
12.	MYE	84	0,84	84%	Praktis
13.	PN	92	0,92	92%	Praktis
14.	MAA	93	0,93	93%	Praktis
15.	DI	86	0,86	86%	Praktis
16.	ANO	97	0,97	97%	Praktis
17.	KL	81	0,81	81%	Praktis
18.	RR	85	0,85	85%	Praktis
19.	RA	94	0,94	94%	Praktis
20.	CNN	96	0,96	96%	Praktis
21.	KJ	70	0,70	70%	Cukup Praktis
22.	QAP	90	0,90	90%	Praktis
23.	MA	81	0,81	81%	Praktis
24.	AP	98	0,98	98%	Praktis
25.	RM	95	0,95	95%	Praktis
26.	AF	98	0,98	98%	Praktis
27.	ZK	98	0,98	98%	Praktis
28.	LM	80	0,80	80%	Praktis

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Ahli : Suci Perwita Sari, S.Pd. M.Pd.
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata untuk Belajar Membaca
 Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama
 Materi : Belajar Menyusun Kata Dari Beberapa Huruf Kemudian Membacanya
 Peneliti : Monajar

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran pazel kata, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

- 1 = sangat tidak baik
 2 = kurang baik
 3 = cukup baik
 4 = baik
 5 = sangat baik

Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Materi yang disajikan dalam ^{puzzle} Pazel Kata sesuai dengan kompetensi dasar membaca permulaan.					✓
	Materi dalam Pazel Kata bersifat edukatif dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.					✓
Keterlaksanaan	Media pembelajaran Pazel Kata mudah digunakan oleh siswa secara mandiri maupun dengan bimbingan guru.				✓	
	Panduan penggunaan media Pazel Kata jelas dan mudah dipahami.					✓
Keakuratan Materi	Materi yang disajikan dalam Pazel Kata bebas dari kesalahan konseptual atau linguistik.				✓	
	Materi dalam Pazel Kata sesuai dengan					✓

	kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.					
Kualitas Penyampaian Materi	Penyajian materi dalam Puzzle ^{Puzzle} Kata menarik dan membantu siswa memahami konsep membaca permulaan dengan lebih baik.				✓	
	Materi dalam Puzzle ^{Puzzle} Kata disajikan secara sistematis dan bertahap sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.					✓
Tampilan Visual	Desain visual Puzzle ^{Puzzle} Kata menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
	Penggunaan warna, gambar, dan font dalam Puzzle Kata mendukung pemahaman siswa dalam belajar membaca.				✓	

C. Komentar dan Saran

Sudah dapat digunakan

Medan, Mei 2025



Suci Perwita Sari, S.Pd. M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA

Nama Ahli : Salman Alfarisi Efendi, S.Pd.M.Pd.
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pازل Kata untuk Belajar Membaca
 Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama
 Materi : Belajar Menyusun Kata Dari Beberapa Huruf Kemudian Membacanya
 Peneliti : Monajar

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli desain media untuk menilai desain pada media pembelajaran pازل kata, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

- 1 = sangat tidak baik
 2 = kurang baik
 3 = cukup baik
 4 = baik
 5 = sangat baik

Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Penyajian Media	Media pembelajaran ini menyajikan materi secara jelas dan sistematis.				✓	
	Informasi dalam media mudah dipahami oleh siswa.				✓	
Desain Isi	Konten dalam media mendukung pembelajaran membaca permulaan dengan baik.				✓	
	Aktivitas dalam media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓	
Tampilan Khusus	Ilustrasi dan warna dalam media menarik bagi siswa.				✓	
	Font dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa.				✓	
Kemudahan Penggunaan	Media ini mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.				✓	

	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.				✓	
Kualitas Cetak	Konten dalam media memiliki alur cerita yang menarik dan mendukung pembelajaran.			✓		
	Cerita dalam media relevan dengan kehidupan siswa.				✓	
Desain Cover	Cover media memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan isi pembelajaran.			✓		
	Judul pada cover mudah terbaca dan menarik perhatian.			✓		

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Medan, Mei 2025



Salman Alfitri Efendi, S.Pd.M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama Ahli : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata untuk Belajar Membaca
 Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama
 Materi : Belajar Menyusun Kata Dari Beberapa Huruf Kemudian Membacanya
 Peneliti : Monajar

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli bahasa untuk menilai bahasa pada media pembelajaran pazel kata, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

- 1 = sangat tidak baik
 2 = kurang baik
 3 = cukup baik
 4 = baik
 5 = sangat baik

Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Lugas	Kalimat dalam media pembelajaran disusun secara ringkas dan tidak bertele-tele.				✓	
	Istilah dan kata yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.				✓	
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang sesuai dengan kaidah PUEBI.				✓	
	Susunan kalimat dalam media pembelajaran sesuai dengan tata bahasa yang benar.				✓	
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Pilihan kata dan struktur kalimat dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					✓
	Isi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan berpikir siswa dalam tahap					✓

	membaca permulaan.						
Kemudahan Kalimat untuk Dipahami	Kalimat dalam media pembelajaran disusun dengan pola yang sederhana dan mudah dimengerti.				✓		
	Instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan siswa.					✓	

C. Komentar dan Saran

Penggunaan istilah asing dibuat miring

- layout digunakan dengan rapi

Medan, Mei 2025



M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.

ANGKET VALIDASI AHLI (RESPONS GURU)

Angket Validasi Ahli Respons Guru

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pازل Kata untuk Belajar Membaca
Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama

Peneliti : Monajar

Pembimbing : Amin Basri, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli materi : SUSIANI, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas

Instansi : SD Negeri 054914 Kota Lama

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada pengembangan media pembelajaran pازل kata untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama, dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media pembelajaran pازل kata untuk belajar membaca permulaan tersebut.

Penilaian, kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran pازل kata untuk belajar membaca permulaan ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian media pada pengembangan media pembelajaran puzzle kata untuk belajar membaca permulaan ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = sangat tidak baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

C. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Sangat Tidak Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Tampilan media pembelajaran disajikan secara menarik, proporsional, dan sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
2.	Materi dalam media disusun secara sistematis, mudah dipahami, dan mendukung tujuan pembelajaran membaca permulaan.					✓
3.	Media pembelajaran berfungsi efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi dasar membaca permulaan.					✓
4.	Media pembelajaran dirancang agar mudah dioperasikan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.					✓
5.	Media pembelajaran ini					✓

	selaras dengan pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas II SD.					✓
6.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa dan kognitif siswa kelas II SD.					✓
7.	Media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar membaca.					✓

Medan, Mei 2025

SUSIANI, S.Pd

**ANGKET KEPRAKTIKAN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PAZEL KATA UNTUK BELAJAR MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS II SD NEGERI 054914 KOTA LAMA**

Nama Siswa : Ririn Arca

Kelas : II SD

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan Gambar, warna, dan desain pazel menarik perhatian saya.	✓				
2	Media pembelajaran pazel membuat pelajaran Bahasa Indonesia terasa lebih menyenangkan.	✓				
3	Media pembelajaran pazel berbeda dengan media pembelajaran lain yang pernah saya gunakan.	✓				
4	Penggunaan media pazel membuat saya tidak cepat bosan dalam belajar.	✓				
5	Penggunaan media pazel membuat pelajaran Bahasa Indonesia terasa lebih menyenangkan.	✓				

No	Asepek yan dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
6	Aturan bermain pazel jelas dan mudah dipahami.	✓				
7	Potongan pazel sesuai dan mudah dirangkai.	✓				
8	Penggunaan media pazel membantu saya memahami isi bacaan Bahasa Indonesia lebih cepat.	✓				
9	Penggunaan media pazel membuat saya mudah mengingat kosakata baru.	✓				
10	Pazel membantu saya menemukan ide pokok dalam bacaan.	✓				
11	Media pembelajaran pazel memudahkan saya memahami pesan moral dari bacaan.	✓				
12	Media pembelajaran pazel memudahkan saya memahami struktur teks cerita.	✓				
13	Pazel membantu saya menghubungkan gambar dengan isi teks.	✓				
14	Media pembelajaran pazel membuat saya lebih mudah memahami hubungan antar paragraf.	✓				
15	Media pembelajaran pazel terlihat lebih menarik dibandingkan buku teks biasa.	✓				

No	Asepek yan dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
16	Pazel membuat saya lebih bersemangat belajar Bahasa Indonesia.	✓				
17	Saya menyukai pembelajaran media pazel melatih saya berpikir kritis dalam memahami teks.	✓				
18	Saya menyukai pembelajaran media pazel karena membuat saya lebih mudah bekerja sama dengan teman.	✓				
19	Saya menyukai pembelajaran media pazel melatih saya untuk lebih teliti dan sabar.	✓				
20	Pazel sangat bermanfaat sebagai media belajar Bahasa Indonesia.		✓			

**ANGKET KEPRAKTIKAN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PAZEL KATA UNTUK BELAJAR MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS II SD NEGERI 054914 KOTA LAMA**

Nama Siswa : KILA Aulia

Kelas : II SD

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang “√” pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan Gambar, warna, dan desain pazel menarik perhatian saya.	✓				
2	Media pembelajaran pazel membuat pelajaran Bahasa Indonesia terasa lebih menyenangkan.	✓				
3	Media pembelajaran pazel berbeda dengan media pembelajaran lain yang pernah saya gunakan.	✓				
4	Penggunaan media pazel membuat saya tidak cepat bosan dalam belajar.	✓				
5	Penggunaan media pazel membuat pelajaran Bahasa Indonesia terasa lebih menyenangkan.		✓			

No	Asepek yan dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
6	Aturan bermain pazel jelas dan mudah dipahami.		✓			
7	Potongan pazel sesuai dan mudah dirangkai.				✓	
8	Penggunaan media pazel membantu saya memahami isi bacaan Bahasa Indonesia lebih cepat.		✓			
9	Penggunaan media pazel membuat saya mudah mengingat kosakata baru.		✓			
10	Pazel membantu saya menemukan ide pokok dalam bacaan.				✓	
11	Media pembelajaran pazel memudahkan saya memahami pesan moral dari bacaan.	✓				
12	Media pembelajaran pazel memudahkan saya memahami struktur teks cerita.	✓				
13	Pazel membantu saya menghubungkan gambar dengan isi teks.		✓			
14	Media pembelajaran pazel membuat saya lebih mudah memahami hubungan antar paragraf.		✓			
15	Media pembelajaran pazel terlihat lebih menarik dibandingkan buku teks biasa.				✓	

No	Asepek yan dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
16	Pazel membuat saya lebih bersemangat belajar Bahasa Indonesia.	✓				
17	Saya menyukai pembelajaran media pazel melatih saya berpikir kritis dalam memahami teks.	✓				
18	Saya menyukai pembelajaran media pazel karena membuat saya lebih mudah bekerja sama dengan teman.	✓				
19	Saya menyukai pembelajaran media pazel melatih saya untuk lebih teliti dan sabar.	✓				
20	Pazel sangat bermanfaat sebagai media belajar Bahasa Indonesia.	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PAZEL KATA UNTUK BELAJAR MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS II SD NEGERI 054914 KOTA LAMA**

Nama Siswa : *Topik Pratama*

Kelas : *U 50*

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan Gambar, warna, dan desain pazel menarik perhatian saya.	✓				
2	Media pembelajaran pazel membuat pelajaran Bahasa Indonesia terasa lebih menyenangkan.	✓				
3	Media pembelajaran pazel berbeda dengan media pembelajaran lain yang pernah saya gunakan.	✓				
4	Penggunaan media pazel membuat saya tidak cepat bosan dalam belajar.	✓				
5	Penggunaan media pazel membuat pelajaran Bahasa Indonesia terasa lebih menyenangkan.				✓	
6	Aturan bermain					

No	Asepek yan dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
	pazel jelas dan mudah dipahami.			✓		
7	Potongan pazel sesuai dan mudah dirangkai.			✓		
8	Penggunaan media pazel membantu saya memahami isi bacaan Bahasa Indonesia lebih cepat.				✓	
9	Penggunaan media pazel membuat saya mudah mengingat kosakata baru.				✓	
10	Pazel membantu saya menemukan ide pokok dalam bacaan.			✓		
11	Media pembelajaran pazel memudahkan saya memahami pesan moral dari bacaan.				✓	
12	Media pembelajaran pazel memudahkan saya memahami struktur teks cerita.			✓		
13	Pazel membantu saya menghubungkan gambar dengan isi teks.			✓		
14	Media pembelajaran pazel membuat saya lebih mudah memahami hubungan antar paragraf.				✓	
15	Media pembelajaran pazel terlihat lebih menarik dibandingkan buku teks biasa.				✓	
16	Pazel membuat saya					

No	Asepek yan dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
	lebih bersemangat belajar Bahasa Indonesia.			✓		
17	Saya menyukai pembelajaran media pazel melatih saya berpikir kritis dalam memahami teks.	✓				
18	Saya menyukai pembelajaran media pazel karena membuat saya lebih mudah bekerja sama dengan teman.	✓				
19	Saya menyukai pembelajaran media pazel melatih saya untuk lebih teliti dan sabar.	✓				
20	Pazel sangat bermanfaat sebagai media belajar Bahasa Indonesia.	✓				



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl.KaptenMukhtarBasriNo.3 Telp.(061)6619056Medan20238
Website:<http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail:fkip@umsu.ac.id

FORMK 1

Yth :Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal:PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertandatangan dibawah ini:

NamaMahasiswa : MONAJAR
NPM : 2102090192
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
KreditKumulatif : 120,0

IPK =3,72

Persetujuan Ketua/Sekr etaris Prog Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Pazel kata untuk Behnib Membaca Permulaan Siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama	
	Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SD Negeri 054914	
	Penerapan Media Video Animasi Puisi Kemerdekaan untuk Meningkatkan hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SD Negeri 054914 Kota Lama	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta
pengesahan , atas kesedian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 28 Okteber 2024

Hormat Permohonan

MONAJAR

DibuatRangkap3:
- UntukDekan/Fakultas
- UntukKetuaProdi
- UntukMahasiswayangbersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MONAJAR
 NPM : 2102090192
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengembangan Media Pembelajaran Pazel kata untuk Belajar Membaca
Permulaan Siswa kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai

Dosen Pembimbing : **Amin Basri, S.PdI., M.Pd.**

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 4 Desember 2024
 Hormat Pemohon,

Monaj
MONAJAR

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3876/ IL3-AU//UMSU-02/ F/2024
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Monajar**
 N P M : 2102090192
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd,I.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarso tanggal : **06 Desember 2025**

Medan, 05 Jumadil Akhir 1446 H
 06 Desember 2024 M



Wassalam
 Dekan

Dr. Bi. Syamsul Yurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Monajar
 NPM : 2102090192
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan media Pembelajaran Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
28/10/2024	pengajuan judul skripsi	
4/11/2024	perbaikan Bab 1/sd	
17/12/2024	bimbingan	
14/1/2025	revisi	
31/1/2025	perbaikan daftar pustaka	
7/2/2025	acc proposal	

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Februari 2025

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Monajar
 NPM : 2102090192
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pازل Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.

Pada hari Senin, Tanggal 17 Bulan Februari Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembina

Dra. Hj. Syamsuyumita, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.PdI., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Suri, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Monajar
 NPM : 2102090192
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Senin, Tanggal 17 Bulan Februari Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/ISAN-PT/IA/KP/PT/X/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id>
fkip@umsu.ac.id
 [umsuMEDIAN](#)
 [umsuMEDIAN](#)
 [umsuMEDIAN](#)
 [umsuMEDIAN](#)

Nomor : 1069/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 19 Dzulqa'dah 1446 H
17 Mei 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 054914 Kota Lama
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'aflat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Monajar
N P M : 2102090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



Dra. H. Samsuryurpita, M.Pd.
NIDN.0004060701

****Pertinggal****





**PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 054914 KOTA LAMA
KECAMATAN SECANGGANG**

Alamat : Dusun Kota Lama II Email : sdnkolalamai@gmail.com Kode Pos : 20855

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/16 /16/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 054914 Kota Lama

Nama : Legimin, S.Pd, M.M
NIP : 19690406 199203 1 003
Gol/Ruang : Pembina Utama Muda IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 054914 Kota Lama
Alamat : Jl. Dusun Kota Lama II

Menerangkan :
Nama : Monajar
NPM : 2102090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
STKIP : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Berdasarkan surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan nomor : 1069/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 19 Mei 2025 Perihal/Riset, bahwa nama diatas telah melakukan Penelitian di SD Negeri 054914 Kota Lama Kecamatan Secanggang Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025 dengan Judul

“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAZEL KATA UNTUK BELAJAR MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SD NEGERI 054914 KOTA LAMA “

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat dipergunakan sesuai keperluannya.



Legimin, S.Pd, M.M
NIP. 19690406 199203 1 003

DOKUMENTASI PENELITIAN



Link Video

<https://youtu.be/pGTe4KyjMaM?si=2P2A71KrJmECpehb>

FILE mona93 skripsi.docx

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
4	repository.upi.edu Internet Source	<1%
5	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
7	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	<1%
8	Submitted to Universitas Trunojoyo Student Paper	<1%
9	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1%
10	moam.info Internet Source	<1%