

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KATA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS II SDS MUHAMMADIYAH
11 MEDAN BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

DELFI SARI RITONGA
NPM : 2202090280



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

2026

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 Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Delfita Sari Ritonga
NPM : 2202090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDS Muhammadiyah 11 Medan Barat

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

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

1.

2.

3.



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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Delfita Sari Ritongga
NPM : 2202090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syahsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Delfita Sari Ritonga
NPM : 2202090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat


Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
09/02/2026	Perbaiki Bab IV	[Signature]
23/02/2026	Perbaiki label jadwal penelitian	[Signature]
28/02/2026	Perbaiki Nama Siswa	[Signature]
03/03/2026	Penambahan Abstrak	[Signature]
09/03/2026	Perbaiki lampiran	[Signature]
31/03/2026	Merapikan Daftar Isi	[Signature]
06/2026 104	ACC SKRIPSI	[Signature]

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026

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 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
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 Lengkap : Delfita Sari Ritonga
NPM : 2202090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Puzzle* Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat**" adalah 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 yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



DELFI SARI RITONGA
NPM. 2202090280

ABSTRAK

DELFI SARI RITONGA, NPM. 2202090280. PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KATA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SDS MUHAMMADIYAH 11 MEDAN BARAT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta kurangnya penggunaan media yang menarik, sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui media puzzle kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle kata yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan aspek motorik, kognitif, dan bahasa secara simultan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 97% (sangat valid), ahli materi sebesar 95% (sangat valid), dan ahli bahasa sebesar 75% (valid). Selain itu, tingkat kepraktisan media tergolong sangat tinggi dengan respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 94%.

Kata kunci: pengembangan media, puzzle kata, hasil belajar, Bahasa Indonesia, ADDIE

KATA PENGANTAR



Dengan sepenuh hati, penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah swt atas segala nikmat dan karunia-Nya, yang memungkinkan penulis untuk menyelesaikan penulisan proposal penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media *Puzzle* Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat**”. Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Selama penulisan proposal ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan.

Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga terutama kepada kedua orang tua penulis yakni bapak **Jonni Ritonga** dan Ibunda **Erpina Br. Ginting**, dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang. Terima kasih yang tidak terhingga penulis sampaikan kepada ayah dan ibu. Doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tiada henti telah menjadi sumber kekuatan terbesar penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini. Setiap Langkah dan usaha penulis tidak akan berarti tanpa restu dan doa tulus dari ayah dan ibu.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin memberikan banyak ucapan 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, S.Pd., 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 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Sektretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.**, Selaku Dosen Pembimbing penulis, yang telah banyak sekali membantu serta membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini. Semoga bapak selalu diberikan kesehatan dan kemudahan di setiap langkah.

8. Kepada seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi penulis ilmu pengetahuan.
9. Kepada saudara kandung penulis, Adik yang penulis sayangi, **Ahmad Rizky Ritonga**, terima kasih telah memberikan doa, dukungan, serta bantuan dalam menyelesaikan penulisan ini. Segala perhatian dan kontribusi yang di berikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis hingga sampai pada tahap ini.
10. Kepada sahabat penulis yang bahkan telah di anggap sebagai saudari sendiri **Nuriadani Harahap, Auliya Husna Hasibuan, Nanda Latifah Ritonga**, dan Teman kost penulis **Hotmauli Simatupang**. terima kasih selalu menemani proses penulis, memberikan dukungan, motivasi dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat yang luar biasa, terimakasih selalu ada dalam setiap masa-masa sulit penulis.
11. Kepada Seluruh teman-teman kelas **7F** pagi yang telah sama-sama berjuang dan memberikan semangat selama proses perkuliahan. Kebersamaan dan perjuangan kita akan selalu menjadi kenangan berharga.

Peneliti menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar menjadi bahan perbaikan di masa mendatang. Terima kasih atas segala dukungan dan perhatian.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 2026

Delfita Sari Ritonga
NPM: 2202090280

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Kerangka Teoritis.....	13
2.1.1 Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.2 Jenis-jenis media pembelajaran.....	15
2.1.1.3 Fungsi media Pembelajaran.....	15
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	18

2.1.2 Media Puzzle Kata	19
2.1.2.1 Pengertian Media Puzzle Kata	19
2.1.2.2 Deskripsi media puzzle kata	20
2.1.2.3 Karakteristik media puzzle kata	21
2.1.2.4 Jenis-jenis media puzzle kata	22
2.1.2.5 Tujuan Menggunakan Media Puzzle Kata	22
2.1.2.6 Manfaat Menggunakan Media Puzzle Kata	24
2.1.2.7 Langkah-langkah Penggunaan Media Puzzle Kata	25
2.1.2.8 Kelebihan media puzzle kata	25
2.1.2.9 Kekurangan/kelemahan media puzzle kata	26
2.1.3 Hasil Belajar Siswa	26
2.1.4 Pelajaran Bahasa Indonesia.....	27
2.2 Penelitian Yang Relevan	29
2.3 Kerangka Konseptual.....	31
2.4 Hipotesis	32
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	33
3.1 Metode penelitian	33
3.2 Tahapan penelitian	36
3.2.1 Lokasi Penelitian	36
3.2.2 Sumber data penelitian	37
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.2.4 Instrumen penelitian	38

3.3 Analisis data penelitian	48
3.3.1 Rancangan produk	51
3.3.2 Pengujian internal	52
3.3.3 Pengujian eksternal	53
3.4 Tahapan pengembangan.....	55
3.4.1 Pembuatan produk	55
3.4.2 Pengujian lapangan.....	59
3.5 Jadwal penelitian	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	61
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	61
4.1.2 Tahapan Desain (<i>Design</i>).....	63
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	66
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	70
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 instrument validasi ahli media.....	41
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa.....	47
Tabel 3.5 Angket Respon Guru	48
Tabel 3.6 Pedoman Pemberian Skor	50
Tabel 3.7 Persentase Kevalidan dan Kepraktisan	51
Tabel 3.8 Klasifikasi Hasil Penelitian	51
Tabel 3.9 Jadwal kegiatan penelitian	61
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	68
Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Guru	72
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Siswa.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	31
Gambar 3.1 sumber <i>ADDIE</i>	35
Gambar 4.1 Desain Media Puzzle Kata.....	64
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validitas.....	69
Gambar 4.3 Perbandingan Media Puzzle Kata Sebelum dan Sesudah Revisi	70
Gambar 4.4 Kegiatan Uji Coba Dikelas	71
Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana pembelajaran.....	82
Lampiran 2. Bahan Ajar.....	89
Lampiran 3. LKPD	89
Lampiran 4. Petunjuk Penggunaan Media.....	90
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media	95
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Bahasa	97
Lampiran 8. Angket Respon Siswa.....	102
Lampiran 9. Angket Respon Guru	105
Lampiran 10. Hasil Angket Siswa	106
Lampiran 11. Dokumentasi Mengajar	107
Lampiran 12. K1	108
Lampiran 13. K2	109
Lampiran 14. K3	110
Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Proposal	111
Lampiran 16. Lembar Pengasahan Proposal	112
Lampiran 17. Lembar Pengasah Hasil Proposal.....	113
Lampiran 18. Surat Keterangan	114
Lampiran 19. Surat Permohonan Izin Riset.....	115
Lampiran 20. Surat Balasan Dari Sekolah.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya sangat penting di masa sekarang karena pendidikan akan menjadi suatu bekal atau ilmu yang berguna untuk siswa dari ilmu yang didapat dan digunakan untuk di lingkungan sekitarnya dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi begitu pun oleh keadaan pendidikan saat ini. Siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas-kelas awal, diharapkan mampu menguasai keterampilan membaca permulaan, seperti mengenal huruf, mengeja kata, memahami bacaan sederhana, serta memanfaatkan kemampuan membaca tersebut untuk menunjang proses belajar pada berbagai mata pelajaran. Literasi dasar yang baik akan membantu siswa belajar secara mandiri, memahami berbagai instruksi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif (Lestari Wulandari et al. 2025).

Sebagaimana yang diamatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa menjadi aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pada zaman ini perlunya siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran siswa membutuhkan penunjang pembelajaran yang mudah dipahami, juga guru dituntut untuk dapat kreatif dan inovatif dalam

mengajar dengan cara menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan juga metode yang sesuai dengan pembelajaran (Nurwanti and Bahtiar 2024).

Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan untuk perkembangan masyarakat. Kemajuan suatu masyarakat dapat dilihat dari perkembangan pendidikannya. Pendidikan hingga kini masih dipercaya sebagai media yang sangat ampuh dalam membangun kecerdasan sekaligus kemampuan membaca keterampilan dasar yang penting bagi siswa kelas II SD. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, mengeja, dan memahami bacaan. kepribadian anak manusia menjadi lebih baik.oleh karena itu, pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar dari proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan (Viona 2025).

Salah satu aspek perkembangan dasar pada anak sekolah dasar yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka. Bahasa tidak semata-mata berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium berpikir dan instrumen untuk membangun struktur logika serta nalar kritis (Arhaya Umil Azmah et al. 2025).

Menurut Kurikulum 2013 yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada

tingkat kelas II, di mana siswa diharapkan mampu memahami teks sederhana, menganalisis informasi, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca, yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang konvensional, keterbatasan sumber daya pendidikan, serta kurangnya elemen interaktif yang dapat menstimulasi minat belajar (Husna Muthiah Tsabitah and Arifin 2023).

Faktor lainnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran di kelas untuk fokus pada keterampilan membaca permulaan. Guru sering kali harus membagi waktu untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran, sehingga waktu untuk melatih kemampuan membaca menjadi kurang memadai. Di sisi lain, tekanan kurikulum yang menuntut pencapaian target tertentu juga dapat memengaruhi kualitas pembelajaran membaca (Saputra and Purnomo 2025).

Dalam konteks pembelajaran, banyak guru belum sepenuhnya memaksimalkan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Beberapa guru masih jarang memanfaatkan media sebagai alat pendukung, sehingga mereka lebih sering mengandalkan metode ceramah dan belum menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, siswa lebih cenderung tidak tertarik untuk belajar. Problem ini menunjukkan bahwa guru-guru tersebut belum memiliki kemampuan yang memadai dalam menerapkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru perlu mengikuti perkembangan terkini dalam bidang pengajaran. Guru yang baik memiliki inovasi, kreativitas, dan kemampuan

berpikir kritis untuk memberi siswa pengalaman pembelajaran yang bermakna (Safitri 2023).

Menurut suprijono mengatakan bahwa hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang harus dimiliki siswa dengan meliputi pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan siswa. Hasil belajar dalam Pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya (Armin and Purwati 2021).

Membaca di sekolah dasar mengedepankan pemahaman, penerapan pesan atau gagasan yang tertulis untuk bertujuan memudahkan siswa dalam memahami huruf, kata, dan kalimat. Membaca merupakan suatu kunci utama yang harus dimiliki oleh siswa khususnya pada kelas rendah, karena pembelajaran yang sangat sulit disebabkan oleh peserta didik atau siswa yang belum mengenal lambing abjad dengan baik atau siswa yang belum bisa membaca (nuryanah, linda zakiah, fahrurrozi 2021).

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan Bahasa pokok, dan merupakan bagian atau komponen dari komunitas tulis. Lambang bunyi Bahasa menjadi tulisan atau huruf dalam komunikasi tulis. Sangat jelas bahwa perubahan ini terutama dibangun dan dikuasai pada tingkatan membaca awal. Ini terutama terjadi pada usia anak-anak, terutama pada tahun pertama sekolah. Pengertian perubahan ini juga mencakup pemahaman huruf sebagai lambing bunyi Bahasa, pemahaman isi bacaan dapat dimulai. Ini adalah apa yang dibangun dan

dikembangkan secara bertahap di sekolah selama tahun-tahun berikutnya, Kemudian strategi yang bisa diterapkan untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi baca siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Harianto 2020).

Media pembelajaran pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara pendidik dan siswa serta membantu meningkatkan pemikiran siswa. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat mengurangi atau menghindari terjadinya keterlibatan kata-kata yang berlebihan, membangkitkan nalar yang teratur dan sistematis, serta untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Selain menarik, media pembelajaran yang diterapkan harus sesuai dengan perkembangan siswa atau kebutuhan siswa (Sipahutar, Basri, and Sari 2023).

Salah satu pendekatan yang akan di terapkan oleh peneliti untuk mendukung siswa dalam merumuskan kalimat-kalimat sederhana adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Tafonao, Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala alat untuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan informasi dari sumber kepada penerima, dengan tujuan merangsang aspek kognitif, emosional, serta perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Alisa 2014).

Media *puzzle* kata ini dikembangkan secara manual dengan tujuan utama untuk membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat sederhana. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat merangkai kalimat sederhana secara tepat dan akurat, sesuai dengan pola struktur kalimat yang benar.

Media ini dianggap sesuai untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar, karena selain membantu mereka memahami struktur kalimat sederhana yang benar, *puzzle* kata ini juga berfungsi sebagai latihan untuk mengontrol mata-tangan dan motorik kasar anak. Hal ini dapat dibuktikan melalui proses penggunaannya, di mana anak-anak harus menggunakan kerja sama mata dan tangan untuk menyusun potongan-potongan kata ke dalam tempat *puzzle* yang telah disiapkan.

Media *puzzle* kata ini dirancang secara manual dengan tujuan dapat membantu anak yang mengalami kesulitan dalam Menyusun kalimat sederhana. Dengan adanya media pembelajaran *puzzle* kata ini diharapkan siswa mampu Menyusun kalimat sederhana dengan baik dan benar sesuai dengan pola struktur kalimat. Media ini diasumsi cocok digunakan pada siswa yang mengalami kesulitan belajar, karena selain mengajarkan mengenai susunan kalimat sederhana yang benar, media *puzzle* kata ini juga melatih mata, tangan anak dan sekaligus motorik kasarnya, ini bisa dibuktikan dari cara penggunaan media *puzzle* kata yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan anak guna Menyusun potongan kata pada tempat *puzzle* yang telah disediakan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Direktorat jendral Pendidikan dasar dan menengah (2021) menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa SD di wilayah pedesaan masih berada di bawah rata-rata nasional. Bahkan kurang 60% siswa mampu mencapai kompetensi membaca yang diharapkan. Salah satu penyebab utamanya adalah penggunaan metode belajar yang cenderung konvensional, seperti pembelajaran berbasis teks dan ceramah, yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digital. Situasi ini tidak hanya menghambat tercapainya tujuan Pendidikan nasional, tetapi juga berpotensi berdampak pada perkembangan kognitif jangka Panjang siswa, mengingat kemampuan membaca menjadi penting bagi mata Pelajaran lain seperti matematika, sains, dan ilmu pengetahuan social.

Menurut Wahyuningtyas & Sulasmonom(2020), penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi,meningkatkan motivasi belajar siswa, serta berdampak pada meningkatnya hasil belajar dan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri terdiri dari berbagai jenis, seperti media cetak, grafis, audio, hingga gambar bergerak yang memanfaatkan teknologi saat ini (Ahmad and Mustika 2021).

Dari hasil observasi awal yang dilakukan selama masa PLP di SD Muhammadiyah 11 Medan, menunjukkan bahwa siswa kelas II masih mengalami kendala dalam penguasaan kalimat ataupun kata seperti menyatukan kalimat, menggabungkan huruf jadi satu kata, dan membaca kata sederhana dengan lancar. Di SD Muhammadiyah 11 Medan ini, pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membaca dan Menyusun kata masih didominasi metode ceramah, menyalin tulisan, dan Latihan soal di buku. Siswa kelas II sebenarnya sangat

mebutuhkan media visual, namun hal ini belum terpenuhi secara optimal. Karena belum tersedianya media pembelajaran yang bersifat konkret, menarik, dan dapat disentuh seperti media *puzzle* kata untuk membantu pemahaman konsep suku kata, pengenalan kata, dan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan masih banyak yang belum mampu menyusun kalimat sederhana. Maka dari itu, peneliti merasa perlu dilakukannya penelitian ini dengan judul “**Pengembangan Media *Puzzle* Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas di atas,dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajarannya membosankan dan tidak menarik,sehingga sulit bagi siswa untuk memahami Pelajaran dan juga kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga mengurangi keaktifan dan motivasi siswa. Dan guru juga belum seluruhnya memanfaatkan media pembelajaran secara optimal sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang efektif.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang membantu siswa memahami struktur kalimat sederhana. Sehingga Siswa membutuhkan media konkret yang dapat melatih koordinasi mata-tangan dan motorik kasar.

4. Perlunya pengembangan media *puzzle* kata sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di atas, diberikan batasan masalah yang bertujuan agar penelitian lebih terarah, terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Maka batasan masalah dari penelitian ini adalah pengembangan media *puzzle* kata terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media *puzzle* kata untuk meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media *puzzle* kata sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media *puzzle* kata terhadap hasil belajar siswa pada materi Menyusun kalimat sederhana di kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui proses pengembangan media *puzzle* kata untuk meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.
2. Untuk Mengetahui kelayakan media *puzzle* kata sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.
3. Untuk Mengetahui kepraktisan penggunaan media *puzzle* kata terhadap hasil belajar siswa pada materi Menyusun kalimat sederhana di kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.

1.6 Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat sederhana siswa serta menjadi acuan dan pertimbangan bagi peneliti berikutnya

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

Siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih giat lagi. Dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

b. Manfaat bagi guru

Media pembelajaran *puzzle* kata diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran

yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan media *puzzle* kata sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti lain

Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi.

1.7 Spesifikasi Produk

Hal yang diharapkan, menurut peneliti adalah membuat pembelajaran dengan materi Membaca menjadi lebih mudah bagi guru dan membantu siswa untuk lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Produk media pembelajaran *puzzle* kata yang akan dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media berbentuk *puzzle* kata berbasis potongan-potongan kata yang dapat disusun menjadi kalimat sederhana sesuai struktur kalimat yang benar.
2. *Puzzle* kata terbuat dari bahan karton tebal atau papan foam (*foamboard*) yang kuat, aman, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar.

3. Media *puzzle* kata berisi beberapa set kalimat sederhana, dengan kata-kata yang dapat digabungkan kembali menjadi berbagai kombinasi kalimat sederhana.
4. Terdapat papan alas sebagai tempat menyusun potongan kata. Papan *puzzle* kata yang membantu siswa menempatkan kata sesuai urutannya.
5. Memiliki potongan *puzzle* kata yang akan disatukan di alas papan *puzzlanya*.
6. Memiliki bentuk atau ciri khas yang mencocokkan kata dengan gambar.
7. Memiliki warna yang menarik perhatian anak-anak.
8. Berbentuk sederhana dan relevan.
9. Bisa digunakan secara individu ataupun kelompok.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audio-visual, termasuk juga teknologi berupa perangkat keras. Proses belajar pada dasarnya adalah rangkaian aktivitas komunikasi. Karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai salah satu unsur dalam sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, interaksi antara guru dan siswa tidak dapat terjalin dengan baik, sehingga kegiatan belajar pun tidak dapat berlangsung secara optimal. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai perangkat atau alat bantu yang mendukung kelancaran pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada era sekarang, kegiatan belajar mengajar tidak lagi hanya bergantung pada buku dan papan tulis, karena sudah tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menunjang proses belajar siswa.

Menurut Sundrya yang dikutip dalam, media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau materi belajar. Media ini menjadi bagian dari upaya penyediaan sarana pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, proses belajar diharapkan menjadi lebih menarik serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan secara keseluruhan (Abdul Karim dkk.2020) .

Menurut Ahmad Rohani, media merupakan segala bentuk atau benda yang dapat ditangkap oleh panca indera dan berfungsi sebagai perantara, sarana, ataupun alat dalam proses komunikasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Aisyah Fadilah et al. 2023).

Menurut Abbas (2021), media pembelajaran merupakan berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Keberadaan media tersebut berperan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil 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 terlibat langsung sehingga mereka aktif dalam pembelajaran (Basri et al. 2025).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana yang dapat menumbuhkan keinginan serta minat baru pada diri siswa, mendorong keinginan anak untuk belajar, dan memberikan pengaruh psikologis yang positif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga membantu meningkatkan keaktifan siswa serta memudahkan penyampaian pesan dan materi selama kegiatan belajar berlangsung.

2.1.1.2 Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut (Arsyad et al. 2020) Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik dan bentuk penyajiannya.

1. Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti gambar, bagan, peta, dan grafik yang berfungsi untuk memperjelas informasi secara visual.
2. Media audio, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui unsur suara, misalnya radio, rekaman suara, atau musik.
3. Media audio-visual, yang menggabungkan unsur gambar dan suara secara simultan, seperti video dan animasi, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis.
4. Media interaktif, yaitu media berbasis teknologi digital seperti aplikasi komputer atau perangkat lunak interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran .

2.1.1.3 Fungsi media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran menurut Wina Sanjaya (Abidin and Muhasanah 2023) menguraikan fungsi tersebut dalam berbagai jenis, yaitu:

1. Fungsi Komunikatif, Hal ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika mempelajari atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau simbol visual yang dapat membangkitkan emosi dan sikap dari diri siswa tersebut.
2. Fungsi Kognitif, Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau visual mempermudah tercapainya

tujuan dalam memahami dan mengingat kembali suatu informasi ataupun pesan yang terkandung di dalam gambar tersebut.

3. Fungsi Kompensatoris, Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi siswa yang kesulitan dan lambat dalam menerima dan memahami suatu pembelajaran yang diberi. Media pembelajaran digunakan untuk memperlancar komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
4. Fungsi Motivasional, Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik tetapi juga memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.
5. Fungsi Bermakna, Melalui pemanfaatan media, pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai kemajuan aspek kognitif tingkat rendah tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tingkat tinggi. Lebih dari itu, dapat meningkatkan sikap dan keterampilan.
6. Fungsi Penyelarasan Persepsi, Melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyelaraskan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa mempunyai pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.

7. Fungsi Individualitas, Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk memenuhi kebutuhan setiap individu yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

Fungsi media pembelajaran menurut rowntree (Pandia 2020) sebagai berikut:

1. Membangkitkan motivasi belajar.
2. Mengulang apa yang telah dipelajari.
3. Menyediakan stimulus belajar.
4. Mengaktifkan respon siswa.
5. Memberikan umpan balik dengan segera.
6. Menggalakkan latihan yang serasi.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapi, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti diatas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer, yang dipakai oleh peserta didik. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (Pagarra H & Syawaludin 2022), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2.1.2 Media *Puzzle* Kata

2.1.2.1 Pengertian Media *Puzzle* Kata

Media *puzzle* termasuk salah satu bentuk media visual atau media berbasis gambar. Menurut Rishantie, *puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari potongan-potongan kecil yang harus dirangkai hingga membentuk gambar atau tulisan tertentu, dan kegiatan ini bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik serta daya pikir peserta didik. Suku kata atau silabel sendiri merupakan unit ritmis terkecil dalam rangkaian bunyi bahasa. Umumnya, satu silabel tersusun dari satu vokal dan dapat disertai satu atau beberapa konsonan. Media *puzzle* suku kata tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga mampu memberikan motivasi serta menarik perhatian peserta didik secara efektif (Deviana, Rathomi, and Hasanah 2025).

Hal ini diperkuat dengan adanya teori kriteria pemilihan media pembelajaran, bahwa media yang baik hendaknya memiliki nilai praktis, menarik, dan tahan lama. Artinya media yang dipilih hendaknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang mudah dipindahkan kemana-mana.

Media *puzzle* kata di desain untuk dijadikan media baik bagi guru maupun bagi siswa dalam proses pembelajaran dengan materi bahasa Indonesia. Materi yang disajikan dalam penelitian ini cukup sulit karena kemampuan dari media *puzzle* kata ini adalah siswa mampu menggabungkan beberapa kata menjadi satu kalimat dengan berdasarkan kepingan-kepingan dari media *puzzle* kata.

2.1.2.2 Deskripsi media *puzzle* kata

Media *puzzle* kata yang di kembangkan oleh peneliti adalah sebuah media atau alat peraga untuk materi bahasa Indonesia pada kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan. Media *puzzle* kata terdiri atas rangkaian huruf, kata, atau kalimat. istilah tertentu yang harus disusun, dicari, atau dicocokkan oleh peserta didik berdasarkan petunjuk yang diberikan. Media ini dirancang untuk membantu guru dalam proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif pada siswa.

Puzzle kata adalah salah satu alat bantu belajar yang berisi potongan-potongan huruf atau suku kata yang harus dirangkai siswa menjadi kata yang tepat sesuai petunjuk. Media ini berfungsi mengembangkan kemampuan literasi, memperkuat pemahaman kosakata, serta membantu siswa berpikir kritis dalam menyusun pola huruf. *Puzzle* kata mudah digunakan secara individu maupun kelompok, sehingga efektif untuk kegiatan pembelajaran aktif.

Media *puzzle* kata digunakan untuk melatih kemampuan berpikir, memperkaya kosakata, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran. Dalam penggunaannya, peserta didik ditantang untuk menemukan jawaban yang benar melalui proses analisis, penalaran, dan ketelitian, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat pasif tetapi aktif.

2.1.2.3 Karakteristik media *puzzle* kata

Media *puzzle* kata memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa kelas II SD. Salah satu karakteristik media *puzzle* kata adalah media *puzzle* kata menggunakan kata-kata sederhana, pendek, dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan kognitif siswa

kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan. Hal ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena sesuai dengan tahap berpikir secara langsung.

Dengan adanya media *puzzle* kata, *puzzle* kata menggabungkan unsur permainan dalam pembelajaran. siswa akan lebih banyak mengikuti pembelajaran dengan gembira, sehingga minat belajar pada siswa semakin besar. Media ini mendorong siswa untuk aktif berfikir, mencari, dan menyusun kata. Dengan keterlibatan langsung, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memprosesnya secara mandiri.

Media *puzzle* kata dapat melatih kemampuan membaca awal pada siswa, mengenal huruf, mengeja, serta berpikir logis dan sistematis. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa kelas II sebagai dasar pembelajaran lanjutan. Media *puzzle* kata dapat digunakan secara individu maupun kelompok, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, serta kemampuan bekerja sama antar teman ataupun kelompok.

2.1.2.4 Jenis-jenis media *puzzle* kata

Menurut (Arsyad et al. 2020) Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis dengan mempertimbangkan ciri-ciri serta bentuk penyampaiannya.

1. **Media visual** merupakan media yang memanfaatkan indera penglihatan, seperti gambar, bagan, peta, dan grafik, yang berfungsi membantu peserta didik memahami informasi secara lebih jelas.
2. **Media audio** adalah media yang menyampaikan materi pembelajaran melalui unsur bunyi atau suara, contohnya radio, rekaman audio, dan musik.

3. **Media audio-visual** merupakan media yang memadukan unsur visual dan suara secara bersamaan, seperti video dan animasi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan hidup.
4. **Media interaktif** adalah media berbasis teknologi digital, seperti aplikasi komputer atau perangkat lunak interaktif, yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran.

2.1.2.5 Tujuan Menggunakan Media *Puzzle* Kata

Dalam setiap kegiatan belajar, tidak terlepas dari suatu tujuan yang hendak dicapai. Pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh kemampuan guru karena faktor pendidik sangatlah berperan besar. Dengan demikian, seorang guru harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Sebab pencapaian pembelajaran sangat erat sekali kaitannya dengan tujuan pembelajaran, tujuan kurikulum, dan tujuan pendidikan nasional. penggunaan media *puzzle* kata dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dengan cara menyajikan materi secara menarik, sederhana, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain yang bermakna sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Adapun tujuan penggunaan media *puzzle* kata adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Media *puzzle* kata membantu siswa memahami materi, khususnya kosakata dan konsep dasar, melalui aktivitas menyusun, mencari, dan mengenali kata.

Dengan keterlibatan langsung, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.

2. Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Puzzle kata melatih kemampuan membaca, mengeja, dan mengenal huruf yang berdampak langsung pada peningkatan nilai dan pencapaian hasil belajar siswa kelas II.

3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Unsur permainan dalam *puzzle* kata membuat pembelajaran terasa menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar pada siswa.

4. Mengembangkan kemampuan berpikir dan konsentrasi.

Melalui kegiatan menyelesaikan *puzzle*, siswa dilatih untuk berpikir logis, teliti, dan fokus. Kemampuan ini membantu siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dengan baik.

5. Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Media *puzzle* kata mengubah pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

6. Meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian siswa.

Ketika siswa berhasil menyelesaikan *puzzle* kata, mereka merasakan kepuasan dan percaya diri yang mendorong kemandirian dalam belajar.

2.1.2.6 Manfaat Menggunakan Media *Puzzle* Kata

Penggunaan media pembelajaran pada awal pembelajaran akan sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media *puzzle* kata juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman pada siswa. Adapun manfaat dari penggunaan media *puzzle* kata yaitu sebagai berikut:

1. Siswa dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran melalui media *puzzle* kata.
2. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kognitif.
3. Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
4. Dapat meningkatkan konsentrasi dan ketelitian pada siswa.
5. Dapat membantu daya ingat siswa.
6. Dapat meningkatkan meaktifan dan partisipasi pada siswa.
7. Dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian pada siswa.

2.1.2.7 Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle* Kata

Adapun Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* kata sebagai berikut:

1. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan media yang sudah di sediakan di depan.
2. Kemudian guru menyuruh siswa untuk memperhatikan kata yang tersusun secara acak dibawah papan *puzzle* kata.

3. Kemudian guru memperlihatkan suatu/sebuah gambar untuk di tebak kata sesuai gambar.
4. Lalu siswa disuruh Menyusun kalimat dengan menempelkan potongan kata pada bagian papan *puzzle*.
5. Setelah ditempelkan perhatikan struktur kalimat sederhana dengan cermat.

2.1.2.8 Kelebihan media *puzzle* kata

Adapun kelebihan dari media *puzzle* kata sebagai berikut:

1. Gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas.
2. Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran.
3. Meningkatkan semangat belajar siswa.
4. Menumbuhkan interaksi dan kerja sama antar siswa.
5. Mengembangkan kemampuan memecah masalah.
6. Melatih daya ingat pada anak.
7. Gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik.
Siswa dapat mempraktekkan medianya secara langsung.

2.1.2.9 Kekurangan/kelemahan media *puzzle* kata

1. Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun Menyusun *puzzle*.
2. Membutuhkan waktu yang lama karena media dibuat secara manual.
3. Kelas menjadi kurang terkendali.
4. Membutuhkan Tingkat konsentrasi yang tinggi.
5. Media yang dibuat memerlukan biaya yang cukup lumayan.
6. Tantangan kreativitas siswa pada saat menggunakan media.

2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan umum pada sikap dan perilaku siswa yang tercermin melalui pengalaman, pengetahuan, serta kemampuan yang mereka peroleh. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena melalui hasil inilah siswa mendapatkan penilaian pada akhir kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat dipandang sebagai alat untuk menilai sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru (Handriana, Guswita, and Apdoludin 2025).

Proses pembelajaran adalah perpaduan antara aktivitas siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai sumber pengetahuan yang membimbing jalannya pengajaran. Keduanya bekerja sama untuk menciptakan situasi belajar yang efektif. Kolaborasi antara kedua peran tersebut menghasilkan kualitas khas dalam proses belajar yang berlangsung secara simultan. Pembelajaran dapat dipahami sebagai rangkaian aktivitas interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses

pembelajaran. Secara umum, hasil belajar menggambarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil belajar dinilai melalui kemampuan siswa dalam mempelajari serta mengingat berbagai informasi, dan dalam menyampaikan pengetahuan tersebut secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, biasanya melalui ujian atau tes (Handriana, Guswita, and Apdoludin 2025).

Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, serta menjadi tolok ukur keberhasilan proses tersebut (Amanda, 2024). Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam memahami dan menerapkan setiap langkah yang ada dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Pelajaran Bahasa Indonesia

Belajar pada dasarnya merupakan usaha seseorang untuk mengembangkan diri melalui berbagai pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya, baik dalam keluarga maupun masyarakat. Dalam lingkungan sekolah formal, proses belajar menjadi lebih terarah dan sistematis sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Indonesia. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pemilihan serta penggunaan metode pengajaran yang tepat sangatlah penting, karena hal tersebut berpengaruh langsung terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Banyak siswa yang mampu membaca dengan lancar namun belum dapat

memahami isi bacaan secara utuh (nur hakima akhirani nasution,husniah nasution,meli pasaribu 2025)

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diberikan di semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Secara umum, penguasaan bahasa dapat dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan efektif sesuai dengan tujuan dan fungsi berbahasa. Bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan peserta didik karena berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mendorong aktivitas siswa sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Selain pengetahuan dan keterampilan, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berupaya mengembangkan kreativitas serta sikap siswa.

Keterampilan berbahasa tersebut meliputi empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk mendukung perkembangan bahasa secara optimal, diperlukan interaksi yang efektif selama proses pembelajaran berlangsung. Walaupun memiliki peran yang penting, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering mengalami berbagai hambatan yang mengurangi efektivitasnya dan pada akhirnya berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar sendiri merupakan capaian akademik yang meliputi nilai ujian, tugas, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang mencerminkan keberhasilan pada ranah kognitif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar,

karena kemampuan guru dalam memotivasi siswa menjadi faktor kunci untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Handriana, Guswita, and Apdoludin 2025).

2.2 Penelitian Yang Relevan

Kajian relevan merupakan uraian mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilaksanakan merupakan bentuk pengembangan atau kelanjutan dari penelitian sebelumnya, sehingga dapat ditegaskan bahwa penelitian ini bukan merupakan duplikasi maupun pengulangan. Berdasarkan hasil telaah pustaka yang dilakukan peneliti terkait pengembangan media pembelajaran *puzzle*, terdapat penelitian relevan yang telah dilakukan oleh:

1. Qharina safitri (2023) dalam penelitiannya: “Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 Sd Negeri Blang Kucak”. Penggunaan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa, yang terlihat dari adanya kenaikan nilai belajar. Rata-rata nilai siswa sebelum penerapan media *puzzle* sebesar 65,71, sedangkan setelah digunakan meningkat menjadi 93,32, sehingga media ini dapat dikategorikan sangat efektif (Safitri 2023).
2. Ida Wayan Brahmanda Manu Wedham (2022) dalam penelitiannya: “Pengembangan Media *Puzzle* Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli

media dan ahli materi guna melatih kemampuan membaca peserta didik. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket atau kuesioner, dokumentasi, serta tes. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 1 Jagaraga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat layak, penilaian ahli materi juga mencapai 85% dengan kriteria sangat layak, serta respon peserta didik memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat baik. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 67,6 menjadi 90, yang menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata efektif digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik (Manu Wedham, Ermiana, and Setiawan 2022).

3. Aria Rizki Ivansyah (2025) dalam penelitiannya: Media ini dirancang untuk meningkatkan ketertarikan serta menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan serta tingkat kevalidan dan kepraktisan media *puzzle* labirin digital pada mata pelajaran IPAS. Media yang dikembangkan berfokus pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di lingkungan sekitar. Dari segi tampilan, media dirancang secara menarik dengan menampilkan berbagai ilustrasi budaya suku Sasak, meliputi tradisi adat, upacara adat, dan tarian daerah.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli materi mencapai persentase 92% dengan kriteria sangat valid, penilaian ahli media pertama sebesar 95% dengan kategori sangat valid, dan penilaian ahli media kedua sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, data kepraktisan diperoleh dari respon guru dengan persentase 97% yang termasuk kategori sangat praktis serta respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* labirin digital layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV (Aria rizki ivansyah, mahammad sobri 2025).

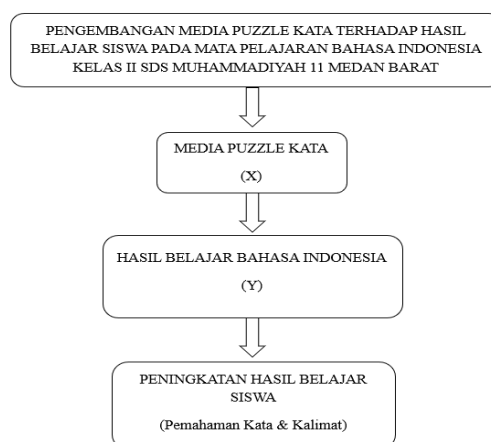
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu model berpikir yang berfungsi untuk menyusun generalisasi dan menjadi dasar dalam merancang berbagai perencanaan yang saling berkaitan. Dalam konteks pendidikan, model pembelajaran dipandang sebagai suatu pola atau pedoman yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik memiliki keleluasaan dalam memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi ajar, serta kondisi lingkungan belajar, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran diharapkan

dapat berlangsung secara lebih efektif, interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara maksimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar menuntut peserta didik memiliki kemampuan dasar berbahasa, khususnya dalam aspek membaca permulaan, pengenalan kosakata, serta pemahaman makna kata. Namun, pada praktiknya pembelajaran sering kali masih bersifat konvensional, sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media *puzzle* kata dikembangkan sebagai media visual-interaktif yang menyajikan materi dalam bentuk potongan kata atau suku kata yang harus disusun oleh siswa menjadi kata atau kalimat yang benar. Media ini dirancang untuk merangsang keterlibatan aktif siswa, meningkatkan konsentrasi, serta membantu pemahaman kosakata secara bertahap.



2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013), hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban yang diajukan masih didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan. Dengan demikian, hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian, bukan berdasarkan hasil pengamatan atau data faktual.

Berdasarkan kajian teori-teori yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat membuat suatu hipotesis yaitu dalam penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan pemanfaatan media *puzzle* kata terhadap siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Timur.

Berdasarkan kerangka teoretis dan kerangka konseptual yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media *puzzle* kata berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Timur.
2. Respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* kata bersifat positif dan membantu mereka untuk menyatukan kalimat.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) dan terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tara Yunita 2025).

Penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle* kata yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* dilakukan melalui lima tahapan secara sistematis, yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan dan saling berkaitan untuk memastikan media *puzzle* kata yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* merupakan pendekatan yang tepat untuk mengembangkan media *puzzle* kata yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media *puzzle* kata dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan media sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas II, pengembangan produk media, serta uji kelayakan dan uji coba terbatas di kelas. Media yang telah dikembangkan kemudian digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

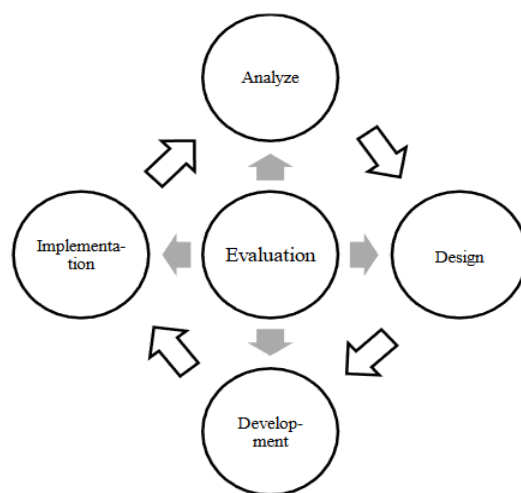
Penggunaan media *puzzle* kata dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui aktivitas menyusun kata, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengenali huruf dan suku kata, serta memahami makna kata secara kontekstual. Aktivitas ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran dengan media *puzzle* kata secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud meliputi aspek kognitif, terutama kemampuan membaca, mengenal kosakata, dan memahami materi Bahasa Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media *puzzle* kata memiliki keterkaitan yang erat dengan peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis dan digunakan secara tepat dapat menjadi

faktor pendukung keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.

Model *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran. Menurut Mariam & Nam (2019), model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi (Waruwu 2024).



Gambar 3.1 sumber *ADDIE*

Model *ADDIE* mencakup lima tahap utama, yaitu *analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*. Tahap analisis dilakukan untuk

mengidentifikasi kebutuhan pengembangan serta menilai kelayakan produk yang akan dikembangkan, yang umumnya berawal dari ditemukannya permasalahan pada produk sebelumnya. Tahap desain bertujuan menyusun rancangan produk secara konseptual sebagai landasan dalam proses pengembangan. Selanjutnya, tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk yang siap digunakan atau diuji coba, disertai dengan penyusunan instrumen penilaian untuk mengukur kinerja produk. Tahap implementasi adalah proses penerapan produk dalam pembelajaran, sehingga peneliti dapat memperoleh masukan dan tanggapan dari pengguna. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan serta mengukur tingkat pencapaian tujuan berdasarkan umpan balik yang diperoleh.

Model *ADDIE* sering digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran karena alurnya yang sistematis dan terencana. Setiap tahap dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi tahap sebelumnya, sehingga validitas produk lebih terjamin. Meskipun demikian, penerapan model *ADDIE* memiliki keterbatasan, terutama karena membutuhkan waktu yang relatif lama serta prosedurnya yang cenderung bersifat formal dan kurang fleksibel (Waruwu 2024).

3.2 Tahapan penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini rencananya akan dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Medan Timur. Waktu penelitian pengembangan (*Research and Development*) ini dilakukan untuk menguji pengembangan media *puzzle* kata, yang akan dilakukan dikelas II

SD Muhammadiyah 11 Medan Barat. pada bulan januari-februari tahun ajaran 2025/2026.

3.2.2 Sumber data penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi objek penelitian adalah media *puzzle* kata yang merupakan produk pengembangan media pembelajaran.

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama tanpa melalui pihak perantara, baik yang berasal dari individu maupun kelompok. Pengumpulan data primer dilakukan secara khusus untuk menjawab permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis memperoleh data primer melalui penyebaran angket. Angket digunakan sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Jenis angket yang digunakan meliputi angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan diisi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sedangkan angket kepraktisan diberikan kepada guru dan peserta didik.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung melalui perantara tertentu, baik berupa media maupun catatan yang berasal dari pihak lain. Data sekunder ini berbentuk bukti atau dokumen yang telah tersusun dalam arsip dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis memperoleh data sekunder dengan mengajukan izin untuk meminjam dan memanfaatkan dokumen berupa buku absensi serta buku penilaian siswa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi, untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran membaca di kelas.
2. Wawancara, dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi kebutuhan media.
3. Angket, digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli materi, guru, dan siswa mengenai kelayakan serta respon terhadap media.
4. Tes keterampilan membaca, digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa membaca setelah menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3.2.4 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah perangkat yang dirancang dan disusun secara sistematis sesuai dengan prosedur serta tahapan pengembangan yang berlandaskan teori dan kebutuhan penelitian, kemudian dimanfaatkan sebagai sarana pengumpulan data. Dengan demikian, instrumen penelitian dapat dipahami

sebagai alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam proses pengembangannya, instrumen penelitian dapat mengikuti tahapan *Research and Development (R&D)*, di mana instrumen yang dihasilkan merupakan salah satu produk dari pelaksanaan penelitian *R&D* tersebut (Helen Sabera Adib 2015).

Untuk menghasilkan produk layak digunakan maka peneliti membuat instrument penilaian sebagai acuan pada saat melakukan penelitian dan memberikan validasi terhadap produk. Lembar angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menjalankan proses mengajar yang baik, kelayakan media dan materi sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

1. Lembar Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media pada penelitian ini mencakup penilaian terhadap aspek tampilan, aspek desain grafis, aspek teknis media serta aspek kesesuaian media yang di gunakan dalam pengembangan media *puzzle* kata ini. Ahli media dalam penelitian ini merupakan dosen yang memiliki kompetensi pada bidang teknologi pembelajaran, khususnya pengembangan media digital dan multimedia pendidikan.

Proses validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *puzzle* kata yang dikembangkan dari segi tampilan, desain, dan aspek teknis sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Selain itu, ahli media juga menilai apakah media *puzzle* kata yang dikembangkan sudah memenuhi prinsip desain instruksional, seperti keterbacaan teks, penyajian media, dan kelayakan media digunakan oleh siswa kelas II sekolah dasar. Masukan dari ahli media tersebut menjadi dasar dalam melakukan revisi terhadap media komik animasi agar produk akhir lebih efektif, layak, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran membaca pemahaman sesuai dengan tujuan penelitian. Ahli media dalam penelitian ini adalah bapak **Salman Alfarizi, S.Pd., M.Pd.**

Tabel 3.1 instrument validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Aspek	Tampilan media <i>puzzle</i> kata menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa					

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
	Tampilan	kelas II SD.					
		Desain menarik perhatian siswa.					
		Huruf dan gambar pada media puzzle kata jelas dan proporsional.					
		Ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa.					
2	Aspek desain grafis	Potongan puzzle kata mudah disusun dan digunakan.					
		Media puzzle kata aman, dan tidak mudah rusak					
		Media mendukung pemahaman kosakata dan kalimat.					
3	Navigasi dan interaktivitas	Media puzzle kata mudah disusun dan digunakan oleh guru dan siswa.					
		Media memungkinkan interaksi langsung dengan siswa (menyusun, mencocokkan, dan mengelompokkan kata).					
		Media mendorong keaktifan dan kerja sama siswa.					
4	Teknis	Media puzzle kata mudah disimpan dan digunakan kembali.					
		Ukuran puzzle sesuai dengan tangan siswa dan aman digunakan.					

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
		Kualitas cetakan huruf gambar jelas.					
5	Aspek Kesesuaian dengan peserta didik	Media sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa kelas II SD.					
		Bahasa pada puzzle kata mudah dipahami siswa.					
		Media mendukung pemahaman materi pembelajaran.					

Keterangan Skor:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang
1	Sangat kurang

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilaksanakan untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam media *puzzle* kata telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar. Ahli bahasa yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen atau pakar yang memiliki kompetensi di bidang linguistik, pembelajaran Bahasa Indonesia, serta pembinaan bahasa pada jenjang pendidikan dasar, yaitu Bapak **M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.**

Aspek yang divalidasi meliputi kebenaran penggunaan ejaan, struktur kalimat, pilihan kata, kejelasan makna, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, serta kelayakan penyajian teks dalam mendukung

keterampilan membaca pemahaman. Hasil validasi ahli bahasa memberikan masukan penting untuk penyempurnaan teks pada komik animasi sehingga materi yang tersaji tidak hanya menarik secara visual tetapi juga benar, komunikatif, dan sesuai standar pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan Bahasa siswa kelas II SD.					
		Kosakata mudah dipahami dan sesuai dengan pengalaman siswa.					
		Setiap kalimat memiliki makna yang jelas tidak menimbulkan ambiguitas.					
		Mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.					
2	Kejelasan kalimat	Kalimat disusun secara sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda.					
		Tanda baca digunakan secara benar dan konsisten.					
		Penggunaan ejaan Bahasa Indonesia sudah tepat.					
3	Ketepatan Pilihan Kata	Kosakata yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas II SD					
		Media mudah dioperasikan oleh guru dan siswa					
		Media dapat digunakan tanpa kendala					

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
		teknis.					
4	Keterbacaan Teks	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					
		Ukuran dan jenis huruf sesuai standar keterbacaan siswa kelas II SD.					
		Teks disajikan secara runtut dan mendukung pemahaman cerita.					
5	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	Bahasa pada media <i>puzzle</i> kata mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.					
		Bahasa sesuai konteks tema pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD.					
		Bahasa tidak mengandung bias, kekerasan, atau kata yang tidak sesuai.					

Keterangan Skor:

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang

3. Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam media *puzzle* kata telah selaras dengan kurikulum yang berlaku, kompetensi dasar pembelajaran, serta karakteristik peserta didik

kelas II sekolah dasar. Ahli materi dalam penelitian ini merupakan guru kelas II yang memiliki kompetensi dalam pengembangan bahan ajar, literasi membaca, serta pembelajaran bahasa pada jenjang sekolah dasar, yaitu **Ibu Nurafni Sartika, S. Pd.I.**

Proses validasi mencakup penilaian terhadap ketepatan isi materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP), kebenaran konsep, kelayakan penyajian, relevansi cerita dengan konteks kehidupan siswa, serta sejauh mana materi dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Materi relevan dengan materi.					
		Materi sesuai dengan kurikulum.					
		Materi media sesuai dengan jenjang siswa.					
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.					
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
		Kesesuaian dengan indikator pembelajaran.					
2	Ketetapan isi materi	Kesesuaian isi dengan materi.					
		Kejelasan materi.					
		Penyajian materi yang jelas					
3	Kesesuaian Materi dengan Karakteristik Siswa	Penyajian media puzzle kata menarik dan mudah digunakan.					

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
		Tata letak, warna, dan gambar mendukung pemahaman siswa.					
		Aktivitas puzzle kata memotivasi siswa untuk belajar bahas indonesia.					

(Suryani, D, 2021).

Keterangan Skor

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang
1	Sangat kurang

4. Angket Respon Siswa

Tujuan: Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* kata terhadap hasil belajar siswa.

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

Tabel 3.4 Angket Respon Siswa

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar membaca menggunakan media <i>puzzle</i> kata ini.				
2	Media <i>puzzle</i> kata membantu saya lebih mudah memahami kata dan bacaan.				
3	Tampilan media <i>puzzle</i> kata menarik dan membuat saya ingin belajar.				
4	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media <i>puzzle</i> kata.				
5	Saya dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan media <i>puzzle</i> kata.				
6	Media <i>puzzle</i> kata membuat kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan.				
7	Saya ingin menggunakan media <i>puzzle</i> kata seperti ini pada pembelajaran berikutnya.				
8	Kata, gambar, dan susunan <i>puzzle</i> yang ditampilkan terlihat menarik.				
9	Petunjuk dan isi dalam media <i>puzzle</i> kata mudah dipahami dan membantu saya belajar membaca.				
10	Saya menjadi lebih semangat belajar membaca setelah menggunakan media <i>puzzle</i> kata.				

5. Angket Respon Guru

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

Tabel 3.5 Angket Respon Guru

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media <i>puzzle</i> kata ini membantu saya dalam mengajarkan keterampilan membaca kepada siswa.				
2	Isi materi pada media <i>puzzle</i> kata sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.				
3	Media <i>puzzle</i> kata mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.				
4	Desain dan tampilan media <i>puzzle</i> kata menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.				
5	Media <i>puzzle</i> kata mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca.				
6	Materi dalam media <i>puzzle</i> kata disajikan secara runtut, jelas, dan mudah dipahami.				
7	Tampilan visual dan aktivitas dalam media <i>puzzle</i> kata dapat menarik perhatian siswa saat belajar.				
8	Petunjuk dan isi materi dalam media <i>puzzle</i> kata disampaikan dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.				

3.3 Analisis data penelitian

Analisis data dalam penelitian pengembangan media *puzzle* kata terhadap hasil belajar siswa kelas II SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang

dikembangkan. Teknik analisis data disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh, baik data kuantitatif maupun data kualitatif. Pada pengembangan media *puzzle* kata, validasi ditujukan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan standar isi yang meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pertanyaan dalam instrumen disesuaikan dengan media yang dikembangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dibawah ini:

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Mengubah penelitian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala likert dengan pemberian skor sebagai berikut :

Tabel 3.6 Pedoman Pemberian Skor

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

2. Hasil Validasi kelayakan dan kepraktisan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Untuk menghitung rata-rata dari hasil validasi kelayakan dan kepraktisan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah item}}$$

Tabel 3.7 Persentase Kevalidan dan Kepraktisan

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik
0-20%	Sangat Kurang

Selanjutnya untuk mengukur prestasi kelayakan tiap tahapan validasi data dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi validitas

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Tabel 3.8 Klasifikasi Hasil Penelitian

No.	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1.	81 – 100 %	Sangat Valid / Praktis
2.	61 – 80 %	Valid / Praktis
3.	41 – 60 %	Cukup Valid / Praktis
4.	21 – 40 %	Kurang Valid / Praktis
5	<20 %	Tidak Valid / Praktis

Tabel diatas merupakan table penilaian yang dihasilkan dari ahli media dan ahli materi. Apabila media *puzzle* kata sudah direvisi dinyatakan “Layak” oleh validator maka dapat diuji cobakan kepada siswa. Pengembangan media *puzzle* kata berada pada kriteria “baik” maka media pembelajaran yang sudah dikembangkan sudah dapat dikatakan layak untuk digunakan.

3.3.1 Rancangan produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *puzzle* kata yang digunakan untuk membantu siswa kelas II SD dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman kata. Media ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang mengajak siswa menyusun huruf atau kata menjadi kata yang bermakna sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Media *puzzle* kata dikembangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun sebagai media belajar mandiri siswa, dengan bimbingan guru.

3.3.2 Pengujian Internal

Pengujian internal merupakan tahap awal evaluasi produk yang dilakukan sebelum media pembelajaran diuji cobakan kepada siswa secara langsung. Pengujian internal bertujuan untuk mengetahui kelayakan awal media *puzzle* kata yang dikembangkan, serta untuk memastikan bahwa media telah memenuhi aspek materi, bahasa, dan tampilan sehingga siap digunakan pada tahap uji coba lapangan. Adapun pengujian internal ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD.
2. Menilai ketepatan penggunaan bahasa agar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
3. Menilai tampilan dan penyajian media agar menarik dan mudah digunakan.
4. Mengidentifikasi kelemahan media sebagai dasar perbaikan sebelum uji coba lapangan.

Bentuk pengujian internal dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang terdiri atas skala penilaian dan kolom saran. komponen validasi terdiri dari aspek materi, aspek media dan aspek bahasa.

3.3.3 Pengujian eksternal

Pengujian eksternal merupakan tahap uji coba produk yang dilakukan kepada pengguna sebenarnya, yaitu siswa dan guru di lingkungan sekolah. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *puzzle* kata yang telah direvisi berdasarkan hasil pengujian internal.

a. Tujuan Pengujian Eksternal

Adapun tujuan pengujian eksternal adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kepraktisan media *puzzle* kata dalam proses pembelajaran.
2. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media *puzzle* kata.
3. Mengetahui keefektifan media *puzzle* kata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
4. Mengetahui kendala yang muncul saat media digunakan dalam pembelajaran.

b. Bentuk Pengujian Eksternal

Bentuk pengujian eksternal dalam penelitian pengembangan media *puzzle* kata terhadap hasil belajar siswa kelas II SD dilakukan melalui uji coba penggunaan media secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kepraktisan dan keefektifan media *puzzle* kata ketika digunakan oleh siswa dan guru. Pengujian eksternal dilaksanakan dalam bentuk uji coba lapangan terbatas, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pemberian Tes Awal (*Pretest*)

Sebelum media *puzzle* kata digunakan, siswa diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal membaca dan pemahaman kata siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Puzzle* Kata

Guru melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *puzzle* kata sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang. Pada tahap ini, siswa terlibat secara aktif dalam menyusun kata, membaca, dan memahami makna kata melalui aktivitas *puzzle*.

3. Observasi Aktivitas Siswa

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti atau guru melakukan observasi terhadap aktivitas siswa untuk melihat tingkat keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam menggunakan media *puzzle* kata.

4. Pemberian Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle* kata selesai, siswa diberikan tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

5. Pengisian Angket Respon Guru dan Siswa

Guru dan siswa diminta mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, kemudahan penggunaan, serta respon terhadap tampilan dan isi media *puzzle* kata.

3.4 Tahapan pengembangan

3.4.1 Pembuatan produk

Dengan model pengembangan media *puzzle* kata yang digunakan yaitu model ADDIE, peneliti memodifikasi model sesuai dengan kebutuhan. Adapun Langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:

Langkah 1. Tahap analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh Gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis Materi

Analisis ini dilakukan untuk memperhatikan karakteristik materi pembelajaran di dalam satuan Pendidikan tersebut. Hal ini dilakukan agar media *puzzle* kata yang dikembangkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

c. Analisis peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Langkah 2. Tahapan Desain

Tahap kedua merupakan tahap desain atau perencanaan. Pada tahap ini, media *puzzle* kata mulai dirancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Perencanaan pengembangan media dilakukan dengan menetapkan komponen dan unsur-unsur yang diperlukan dalam media *puzzle* kata. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan berbagai referensi yang relevan sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran *puzzle* kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Langkah 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan dan penyempurnaan media pembelajaran *puzzle* kata berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Langkah-langkah pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Media *Puzzle* Kata

Penelitian mulai membuat media *puzzle* kata sesuai dengan desain yang telah dirancang, meliputi penyusunan materi Bahasa Indonesia, pembuatan aktivitas *puzzle* kata, serta penyesuaian tampilan agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD.

2. Penyusunan Materi dan Aktivitas Pembelajaran

Materi pembelajara disusun berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. Aktivitas *puzzle* kata dirancang untuk melatih keterampilan membaca dan pemahaman kata siswa.

3. Penyusunan Instrumen Penilaian

Peneliti Menyusun instrument penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, serta angket respon guru dan siswa dan tes hasil belajar.

4. Validasi Ahli (Pengujian Internal)

Media *puzzle* kata yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, Bahasa, dan tampilan media.

5. Analisis Hasil Validasi

Hasil penilaian dari para ahli dianalisis untuk mengetahui Tingkat kevalidan media *puzzle* kata yang dikembangkan.

6. Revisi Produk

Peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan media *puzzle* kata berdasarkan saran dan masukan dari para ahli agar media menjadi lebih layak digunakan.

7. Penyempurnaan Media

Media *puzzle* kata yang telah direvisi disempurnakan dan dipersiapkan untuk tahap uji coba lapangan (Pengujian eksternal).

Langkah 4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan pada kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan sebagai uji coba lapangan. Kemudian dilakukan validasi untuk mengetahui respon siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan. Selain itu, siswa diberi angket respon mengenai penggunaan

media kostikbam. Apabila diperlukan akan dilakukan revisi berdasarkan kendala, masukan dan saran dari guru dan siswa. Subjek penelitian pengembangan media *puzzle* kata terhadap hasil belajar siswa, yaitu:

a. Ahli Media

Dalam penelitian pengembangan media perlu menggunakan ahli media sebagai validator untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan dan komentar terhadap aspek isi, aspek desain, aspek penyajian, dan aspek bahasa.

b. Ahli Materi

Dalam penelitian pengembangan materi perlu menggunakan ahli materi sebagai validator untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan dan komentar terhadap aspek muatan materi, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek penggunaan media.

c. Ahli Bahasa

Dalam penelitian pengembangan materi perlu menggunakan ahli materi sebagai validator untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan dan komentar terhadap aspek keterbacaan.

d. Praktisi Pendidikan

Penelitian ini menggunakan praktisi pendidikan sebagai validator memberikan saran, tanggapan, dan komentar mengenai media pembelajaran dalam menerapkannya kedalam proses pembelajaran. Validator praktisi pendidikan ini adalah guru.

3.4.2 Pengujian lapangan

Produk dalam pengembangan berupa media *puzzle* kata pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah itu dimintakan validasi kepada ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran kostikbam. Pengujian lapangan bertujuan untuk membuat media pembelajaran lebih sempurna dari media awalnya. Kecocokan media pembelajaran ingin diujikan sesuai atau tidaknya dengan karakteristik siswa dilapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melakukan validasi ahli desain media, materi, dan bahasa. Masukan dari pakar dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk diujicoba lapangan.

3.5 Jadwal penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yang direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Oktober sampai bulan April. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 jadwal kegiatan penelitian

No	Kegiatan	Bulan																											
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■																											
2	Penulisan Proposal		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
3	Bimbingan Proposal												■	■															
4	ACC Poposal													■															
5	Seminar Proposal													■															
6	Revisi Proposal														■	■													
7	Penelitian																■	■	■	■									
8	Penulisan Skripsi																			■	■	■							
9	Bimbingan Skripsi																				■	■	■						
10	ACC Skripsi																							■					
11	Sidang Skripsi																									■	■	■	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 11 Medan yang beralamat di Jl. Sekata No. 55, Kelurahan Sei agul, Kecamatan Medan Barat, Kota Medan, Sumatra Utara. Penelitian ini menguji pengembangan media pembelajaran *Puzzle* Kata yang diterapkan pada kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan semester II tahun ajaran 2025/2026. Adapun penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan. Yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji cobakan kepada siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SD Muhammadiyah 11 Medan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik siswa.

a. Analisis kebutuhan

Ketika membuat media tentu berharap media yang dibuat akan digunakan atau dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Salah satu cara agar media dapat digunakan dengan baik yaitu dengan melihat tuntunan kebutuhan yang ada

dikelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 11 Medan pada kelas II. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku teks sebagai sumber utama belajar siswa. Guru menyampaikan materi secara lisan, sementara siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan terlihat cepat merasa bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas membuat suasana kelas kurang menarik dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar. Mengingat siswa pada usia tersebut berada pada tahap operasional konkrit, maka media yang bersifat nyata, dapat disentuh, dan dimainkan akan lebih efektif membantu pemahaman mereka. Oleh karena itu, pengembangan media puzzle kata dipandang relevan dan sesuai untuk membantu siswa memahami materi menyusun kalimat sederhana serta meningkatkan hasil belajar bahas indonesia.

b. Analisis karakteristik

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun media yang akan dikembangkan. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia.

Siswa kelas II Sekolah Dasar merupakan siswa yang masih berusia 8-10 tahun, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Siswa pada tahap ini menyukai pembelajaran dengan bermain sehingga suasana belajar tidak monoton dan membosankan. Dimana siswa kelas II masih berfikir dalam bentuk yang konkrit. Dengan demikian, guru perlu memberikan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan media yang dibuat harus disesuaikan dengan cara kemampuan berfikir siswa yang belum bisa berfikir secara abstrak. Adanya media ajar ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya mata pelajaran bahasa indonesia. Terutama media pembelajaran puzzle kata ini adalah media yang berbentuk nyata dan dapat dilihat dan peragakan langsung oleh siswa maupun guru.

4.1.2 Tahapan Desain (*Design*)

a. Merancang Media *Puzzle* Kata

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni berupa media *puzzle* kata. Dalam penelitian ini menggunakan desain produk yang dapat mempermudah siswa untuk menyusun kata menjadi suatu kalimat sederhana.

Gambar 4.1 Desain Media Puzzle Kata

Gambar	keterangan
	<p>Media puzzle kata ini terbuat dari kardus yang berisi 2 lapis yang tebal dan di lapsi dengan kertas karton berwarna hitam dan sudah dihiasi dengan gambar-gambar stiker.</p>
	<p>Media puzzle kata ini dilengkapi dengan lubang petak untuk tempat potongan-potongan puzzle yang terdiri dari: gambar, dan kemudian kata kerja, dan kata benda.</p>



Media puzzle kata terdapat kaki sanggahan di belakang yang berguna untuk menyanggah/ menahan papan puzzle kata.



Didalam papan media puzzle kata, terdapat kata subjek yang digunakan untuk di satukan dengan kata predikat dan objek agar menjadi suatu kalimat sederhana.



Media puzzle kata menggunakan gambar untuk menebak kegiatan apa yang sedang di lakukan pada gambar tersebut.

b. Menyusun Instrumen

Instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu : (a) instrumen ahli materi materi, (b) instrumen ahli media, dan (c) instrumen ahli bahasa. Adapun instrumen kepraktisan, yaitu : (a) angket respon guru, dan (b) angket respon siswa.

c. Menyusun silabus dan RPP

Penyusunan silabus dan RPP bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan mengaplikasikan media puzzle kata. Adapun modul ajar yang sudah disusun di halaman lampiran.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, dipaparkan tiga hal pokok yang meliputi validitas media puzzle kata menurut : (1) ahli materi, (2) ahli desain media, dan (3) ahli bahasa. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian desain pada media puzzle kata. Validasi ahli media ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang”. Adapun penilaian dari ahli media melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

validator	Total skor	Skor maksimal	presentase	kriteria
Salman Alfarizi, S.Pd., M.Pd	73	75	97%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media diatas menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase 97% kategori sangat valid. Dengan demikian, media pada pengembangan media puzzle kata berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon dari ahli media untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi media dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 96.

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada bahan ajar dan LKPD. Validasi ahli materi ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang”. Adapun penilaian dari ahli materi melalui angket sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Nurafni Sartika S.Pd. I	57	60	95%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diatas menunjukkan bahwa isi materi yang ditampilkan valid dengan presentase 95% kategori sangat valid. Dengan demikian, isi materi pada bahan ajar dan LKPD berhasil mencapai

tujuannya untuk melihat respon dari ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi materi dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 92.

c. Validasi Ahli Bahasa

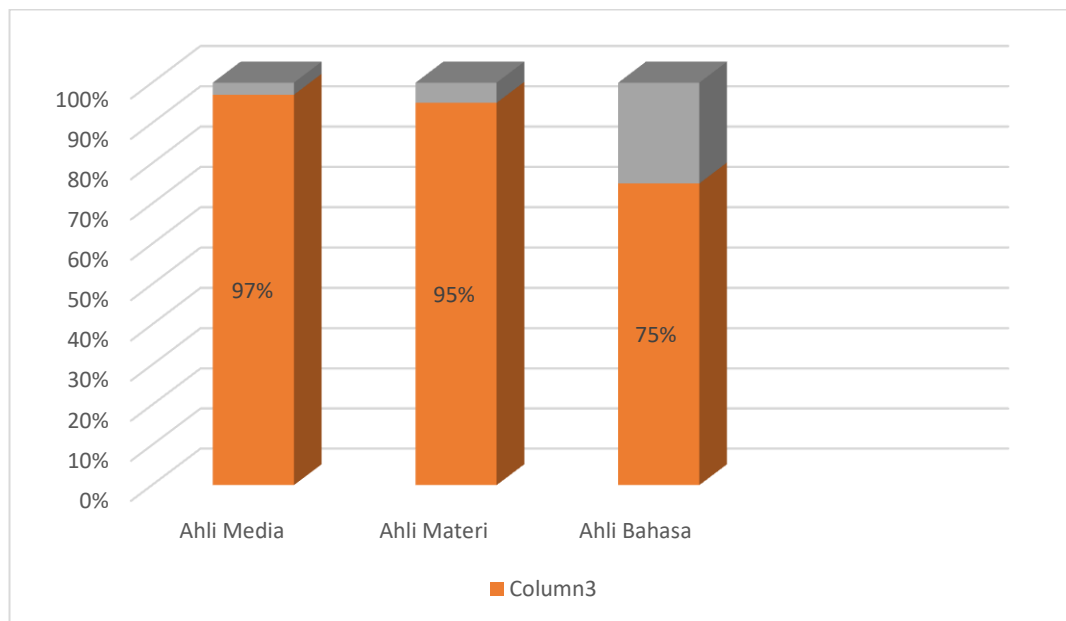
Validasi bahasa yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian aspek keterbacaan pada bahan ajar dan LKPD. Validasi ahli bahasa ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang”. Adapun penilaian dari ahli bahasa melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd	60	80	75%	Valid



Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diatas menunjukkan bahwa aspek keterbacaan yang ditampilkan valid dengan persentase 75% dengan kategori Valid. Dengan demikian, aspek keterbacaan pada bahan ajar dan LKPD berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon dari ahli bahasa untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi bahasa dapat dilihat pada lampiran 7 Halaman 98.

Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi



Dari gambar menunjukkan bahwa persentase kelayakan ditinjau dari aspek validasi ahli media memperoleh rata-rata 97% dikategorikan sangat layak untuk digunakan, validasi ahli materi memperoleh rata-rata 95% dikategorikan sangat layak untuk digunakan, dan validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 75% dikategorikan layak digunakan.

**Gambar 4.3 perbandingan media puzzle kata
sebelum dan sesudah revisi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Potongan gambar yang kurang dipahami.</p>	<p>Gambar setelah diganti dengan yang lebih jelas.</p>



4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media puzzle kata dilakukan pada hari rabu, 25 Februari 2026. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 10.15-11.25 WIB. Materi yang dibahas adalah Mengenal struktur kalimat sederhana dengan menggunakan media puzzle kata. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan dari modul ajar yang disusun sebelumnya.

Gambar 4.4 kegiatan uji coba dikelas



Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah

mengambil 1 responden guru kelas, dan (2) uji coba kepraktisan siswa dengan

jumlah responden sebanyak 21 siswa yang diambil dari kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media puzzle kata ini dilakukan oleh 1 guru, yaitu wali kelas II. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media puzzle kata ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Nurafni Sartika S.Pd. I	32	32	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas dapat diberikan persentase nilai 100% kategori sangat praktis. Dengan demikian, kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan. Hasil angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 9 Halaman 106.

b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa, pemakaian dilakukan dikelas II SD Muhammadiyah 11 Medan. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai media ajar yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan

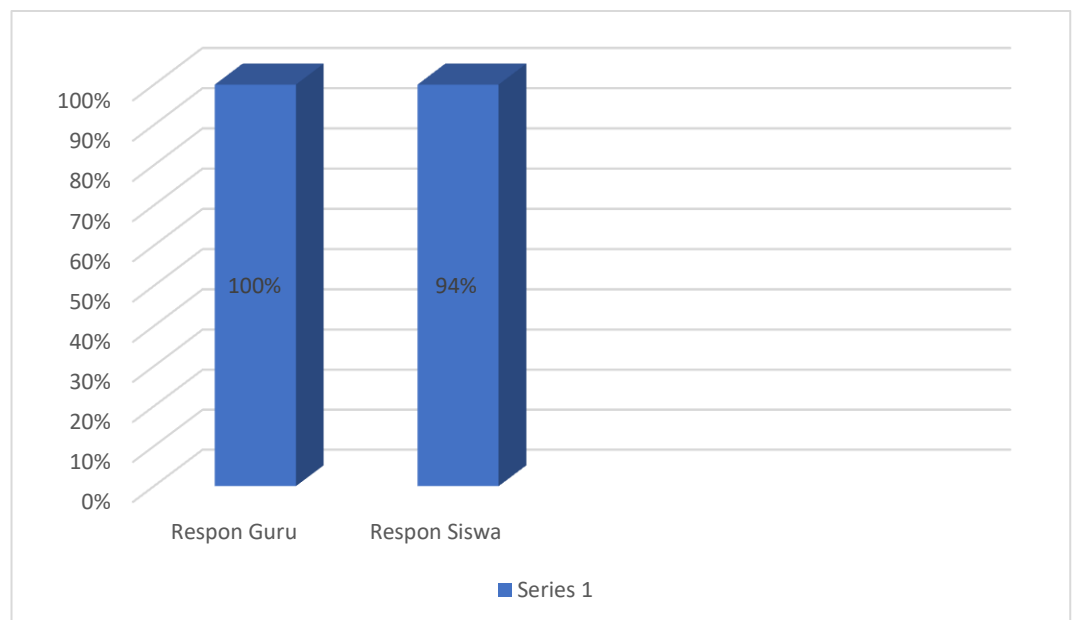
dalam modul ajar, lalu materi tersebut dipaparkan dengan bantuan media puzzle kata tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa kelas II	787	840	94%	Sangat Praktis

Dengan demikian, kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata 94% dikategorikan sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan. Hasil angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 8 Halaman 103. Hasil dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan



4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media puzzle kata. Dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa dikelas II SD Muhammadiyah 11 Medan. Media puzzle kata yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis.

Validasi sendiri dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media puzzle kata yang telah di desain. Hasil tanggapan validator ahli media 97% “Sangat Valid”, ahli materi 95% “Sangat Valid”, dan ahli bahasa 75% “Valid”. Dengan hasil dari penilaian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media puzzle kata layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melewati kelayakan oleh para ahli, media akan diuji cobakan kepada siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan yang berjumlah 21 siswa. Uji coba sendiri dilakukan pada hari Rabu, 25 Februari 2026. Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik/ guru mendapatkan persentasi sebesar 100% “Sngat Praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 94% “ Sangat Praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan

tanggapan yang baik terhadap penggunaan media puzzle kata di kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media puzzle kata layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai kepraktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Media puzzle kata pun membuat siswa tertarik dan antusias dengan media puzzle kata yang ditampilkan. Para siswa diperlihatkan hal baru dalam proses pembelajarannya, siswa terlihat penasaran dengan media yang ditampilkan. Media puzzle kata membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran yang biasa hanya berupa membaca buku dan mengerjakan soal saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media puzzle kata pada materi mengenal struktur kalimat sederhana diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media puzzle kata yang dikembangkan disesuaikan dengan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis dua hal yaitu kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pada tahap desain, peneliti mendesain atau merancang media puzzle kata dari bahan yang akan digunakan untuk membuat media puzzle kata ini. Pada tahap pengembangan, peneliti memvalidasi media puzzle kata melalui 3 para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta peneliti mendapatkan hasil validasinya. Hasil validasi media puzzle kata ini yaitu media puzzle kata dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi mengenal struktur kalimat sederhana pada kelas II sekolah dasar. Hingga selanjutnya melakukan tahap implementasi atau tahap uji coba yang akan diberikan nilai kepraktisan dari guru dan siswa.
2. Kevalidan media puzzle kata didapatkan dari hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh validator media, validator materi, dan validator bahasa. Validator menyatakan bahwa media puzzle kata diujicobakan dengan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle kata layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata

97% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi materi diperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata 75% dengan kategori “ valid”. Dengan demikian media puzzle kata layak digunakan.

3. Kepraktisan media diketahui melalui ujicoba yang dilakukan pada tahap implementasi. Kepraktisan didapatkan dari angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil penilaian guru wali kelas terhadap media puzzle kata memperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian ujicoba media puzzle kata dari 21 peserta didik di kelas II-A memperoleh 94% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi mengenal struktur kalimat sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dikembangkan lagi untuk materi menyusun kalimat sederhana yang lebih bagus lagi namun perlu dilakukan dahulu analisis kebutuhan serta karakteristik dari peserta didiknya.
2. Pengembangan media puzzle kata diharapkan digunakan untuk pembelajaran bahasa indonesia, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

3. Perlunya pemahaman media puzzle kata yang lebih beragam, dan perlunya ada pengembangan lebih lanjut terhadap media puzzle kata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal, and Nurul Muhsanah. 2023. "Peran Dan Fungsi Media Dan Sumber Belajar Untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD." *Jurnal Research and Education Studies* 3(1): 11–20.
- Ahmad, Firdaus, and Dea Mustika. 2021. "Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu* 5(4): 2008–14.
- Aisyah Fadilah et al. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(2): 01–17.
- Alisa, Azwa Alif. 2014. tesis "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III Sdn 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba."
- Arhaya Umil Azmah, Dea Melfiana Putri, Adrias Adrias, and Fadila Suciana. 2025. "Literatur Review: Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Kemampuan Berbahasa Siswa Di Sekolah Dasar (SD)." *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan* 3(2): 125–31.
- Aria rizki ivansyah, mahammad sobri, fitri puji austria. 2025. "Pengembangan Media Puzzle Labirin Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 Jenggik Utara." *action research journal* 2(4).
- Armin, Rismayani, and Waode Hensi Purwati. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II Di SD Negeri 75 Buton." *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika* 7(1): 81–86.
- Arsyad, Fuad, Munoto -, Ismet Basuki, and Euis Ismayati. 2020. "Analisis Media Pembelajaran Menggunakan Software Electrical Control Techniques Simulator (Ekts) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9(03): 663–68. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36325>.
- Basri, Amin et al. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama." *jurnal Edutech* 11(1): 55–66.
- Deviana, Ahmad Rathomi, and Mauizatul Hasanah. 2025. "Penggunaan Puzzle Huruf Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Di Kelas I MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan Jawai Tahun Pelajaran 2023-2024." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 5(2): 451–63.
- Handriana, Maya, Reni Guswita, and Apdoludin Apdoludin. 2025. "Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) Di Kelas II SDN

- 45/II Teluk Panjang.” *Master of Pedagogy and Elementary School Learning* (2).
- Harianto, Erwin. 2020. “Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa.” *DIDAKTIKA* 9(1): 1–8.
- Helen Sabera Adib. 2015. “Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam.” *jurnal UMS*: 139–57. <http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>.
- Husna Muthiah Tsabitah, and Eva Arifin. 2023. “Penerapan Metode Fonik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Di Sps Tabata Islamic Preschool Kota Bekasi.” *Wildan: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran - STAI Bani Saleh* 2(2): 40–51.
- Lestari Wulandari, Putri et al. 2025. “Efektivitas Penggunaan Permainan Kartu Kata Kosakata (KARKAKOTA) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Journal of Mandalika Literature* 6(2): 592–98.
- Manu Wedham, Ide Wayan Brahmanda, Ida Ermiana, and Heri Setiawan. 2022. “Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(1): 773–81.
- nur hakima akhirani nasution, husniah nasution, meli pasaribu, faiza marhana harahap. 2025. “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Penggunaan Media Cerita Bergambar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal ilmiah Penelitian mahasiswa* 4(1): 1068–73.
- Nurwanti, Tina, and Reza Syehma Bahtiar. 2024. “Kajian Literatur Tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster Pada Tema ‘Benda Di Sekitar Ku’ Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III Di SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya.” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 9(1): 96–104.
- nuryanah, linda zakiah, fahrurrozi, uswatun hasanah. 2021. “Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon Untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Di Jenjang Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(5): 3050–60.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. 2022. Badan Penerbit UNM *Media Pembelajaran*.
- Pandia, Willa Absari. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Materi Penggunaan Tanda Baca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 040455 Berastagi.” : 11–29.
- Safitri, Qharina. 2023. “Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak.” <https://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/45/>.
- Saputra, Moch Ridho, and Heru Purnomo. 2025. “Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan Pada Siswa Di Fase A Sd.” *Jurnal Ilmiah*

Widya Pustaka Pendidikan 13(a): 398–403.

Sipahutar, Rafika Sari, Amin Basri, and Suci Perwita Sari. 2023. “Penggunaan Media Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi Part Of Body Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(6): 12347–61.

Tara Yunita, Arrini Shabrina Anshor. 2025. “Pengembangan Media Labirin Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Negri 106206 Sidodadi.” *jurnal of education* 5(1): 609–15. <http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>.

Viona, Putri. 2025. “Pengembangan Media Papan Kosakata (Pakota) Terhadap Respon Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Muhammadiyah 21 Medan.”

Waruwu, Marinu. 2024. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2): 1220–30.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PERENCANAAN PEMBELAJARAN “PENGUNAAN MEDIA PUZZLE KATA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA”

A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM	
Satuan Pendidikan	SD Muhammadiyah 11 Medan Barat
Kelas / Fase	II/A
Domain/ Topik	Bahasa Indonesia/ Kosa kata
Sub Materi	Mengenal struktur kalimat sederhana
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning</i> (PJBL)
Pendekatan	Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35Menit)
Kompetensi Awal	Peserta didik mampu mengenal struktur kalimat sederhana, menyusun kata menjadi kalimat melalui kegiatan membaca dan bermain menggunakan media puzzle kata.
Profil Lulusan	<ul style="list-style-type: none"> • Keimanan • Kewargaan • Penalaran Kritis • Kreativitas • Kolaborasi • Kemandirian • Kesehatan • Komunikasi
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Kartu puzzle kata • Papan puzzle • LKPD
Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Media puzzle kata • Buku bahasa indonesia kelas II • LKPD
Media Pembelajaran	Media puzzle kata
Target Peserta Didik	Peserta didik regular/ tipikal tanpa hambatan belajar
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu membaca dan menyusun kata menjadi kalimat sederhana dengan bantuan media puzzle kata.
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu membaca teks narasi secara lancar dan benar

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama kelompok. • Peserta didik dapat Membaca kalimat sederhana dengan tepat. • Peserta didik Mengidentifikasi unsur kalimat sederhana.
Pemahaman Bermakna	Peserta didik mampu memahami kata melalui media puzzle kata serta menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menyadari bahwa setiap kata memiliki peran (subjek, predikat, dan objek).
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kamu bermain menyusun huruf menjadi kata? 2. Menurutmu, jika huruf-huruf ini disusun, akan menjadi kata apa? 3. Bagaimana cara menggunakan kata tersebut dalam sebuah kalimat?
Persiapan Kegiatan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran. 2. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. 3. Guru menyiapkan bahan ajar seperti buku 4. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan kebutuhan dalam proses pembelajaran. 5. Guru mengkondisikan peserta didik sebelum memulai pembelajaran. 6. Menyiapkan <i>Quizz</i> atau tes untuk peserta didik.

B. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Estimasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan			10 Menit
Orientasi Masalah	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik (PPM-Keimanan dan	1. Peserta didik merespon salam dan sapaan dari guru dengan sopan sebagai wujud sikap	

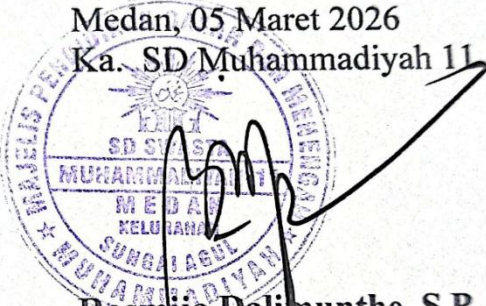
Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Estimasi Waktu
	ketaqwaan)	beriman dan bertaqwa. (PPM-Keimanan dan Ketaqwaan)	
	2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas (PPM-Keimanan dan Ketaqwaan)	2. Peserta didik memanjatkan doa sesuai dengan kepercayaan masing masing sebelum memulai pembelajaran. (PPM-Keimanan dan Ketaqwaan)	
	3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik	3. Peserta didik menyampaikan kehadiran saat guru melaksanakan absensi.	
	4. Guru menginstruksi peserta didik untuk memperhatikan sekitar jika ada sampah. (PPM-Kewargaan)	4. Peserta didik membuang sampah pada tempatnya sebagai bentuk tanggung jawab menjaga kebersihan lingkungan sekolah. (PPM-Kewargaan)	
	1. Guru menampilkan dan memperkenalkan media puzzle kata di depan kelas.	1. Peserta didik menyimak media yang ditampilkan (PPM Bernalar kritis)	
	2. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik: 1. Pernahkah kamu bermain menyusun	2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang tujuan pembelajaran (PPM- Penalaran Kritis)	

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Estimasi Waktu
	<p>huruf menjadi kata?</p> <p>2. Menurutmu, apa yang terjadi jika kata-kata ini disusun menjadi kalimat?</p> <p>3. Apakah kamu pernah menggunakan kata-kata ini dalam kehidupan sehari-hari? (PPM-Bernalar Kritis)</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (PPM-Komunikasi)</p>		
<p>Kegiatan Inti Mengorganisasikan Peserta didik</p>	<p>1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.</p> <p>2. Guru membagikan media puzzle kata dan LKPD kepada setiap kelompok.</p> <p>3. Guru menjelaskan aturan dan cara menggunakan media puzzle kata. (PPM- Kolaborasi dan Kreativitas)</p>	<p>1. Peserta didik berdiskusi kelompok (PPM-Kolaborasi)</p> <p>2. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru berkelompok (PPM- Kolorasi)</p>	45 Menit

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Estimasi Waktu
Membimbing Penyelidikan	<p>1. Guru membimbing peserta didik menyusun huruf menjadi kata menggunakan puzzle kata.</p> <p>2. Guru meminta peserta didik menyusun kata menjadi kalimat sederhana. tokoh, latar, alur dan amanat cerita.</p>	<p>1. Peserta didik memperhatikan guru</p> <p>2. Peserta didik menganalisis unsur cerita (PPM- Mandiri, Bernalar kritis)</p>	
Mengembangkan dan Menyajikan	<p>1. Guru meminta setiap kelompok menuliskan hasil susunan kata dan kalimat pada LKPD.</p> <p>2. Guru menjelaskan sekilas terkait tugas yang diberikan.</p> <p>3. Guru meminta peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi di depan kelas.</p>	<p>1. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru secara berkelompok.</p> <p>2. Peserta didik membagi tugas masing masing.</p> <p>3. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi kelompok lain (PPM Komunikasi, Gotong royong)</p>	
Evaluasi dan Refleksi	<p>1. Guru mengajak peserta didik merefleksikan pembelajaran hari ini.</p> <p>2. Guru bertanya kepada peserta didik “nilai apa yang dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari?”.</p>	<p>1. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.</p> <p>2. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan pendapat (PPM- Refleksi)</p>	

Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan evaluasi singkat (PPM- Penalaran Kritis) 2. Guru menyimpulkan materi bersama peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi belajar 4. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa, salam	1. Peserta didik mengerjakan evaluasi 2. Peserta didik menyampaikan reflektif singkat 3. Peserta didik membaca doa dan menjawab salam.	
Penilaian			
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan: Tes singkat • Keterampilan : Menyusun puzzle kata dan presentasi kelompok • Sikap: Kerja sama, Antusiasisme. 			

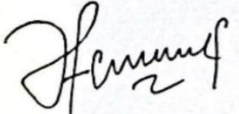
Medan, 05 Maret 2026
 Ka. SD Muhammadiyah 11



Rosmija Dalimunthe, S.P.
NBM. 1.199.321


Medan, 25 Februari 2026

Wali kelas II



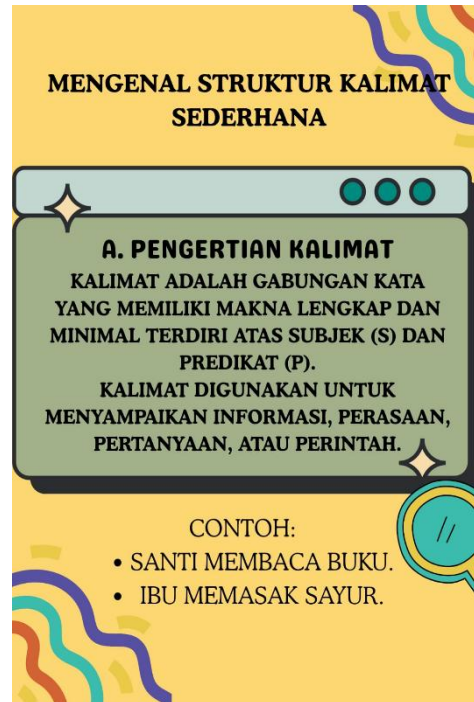
Nurafni Sartika, S.Pd. I

Penyusun



Delfita Sari Ritonga

Lampiran 2. Bahan Ajar



Lampiran 3. LKPD

Ruang_Bimbel


Nama : _____ Tanggal : _____

soal sederhana
Lingkari jawaban yang tepat!

	bayi suka minum kopi susu
	bibi beli sayur di sekolah pasar
	guru bekerja di sekolah pasar
	ibu masak di halaman dapur
	petani tanam padi di sawah pantai

Nama : Kelas :

Menjodohkan Kalimat

bola biru	
satu buku	
lima ribu	
tiga baju	
susu sapi	
bibi susi	
kuda lari	
kaca mata	

Mrs. Hapsari

Nama : _____ Kelas : _____

Menjodohkan Kalimat
@ayudwchya

baju hitam	
batu berat	
taman rusa	
buku tulis	
lima pukis	
kaki gajah	
bulu sayap	
tiga kipas	

Lampiran 4. Buku petunjuk penggunaan media



Lampiran 5. Lembar validasi ahli materi

Lembar Validasi Ahli Materi

A. Lembar Validasi Ahli Materi

Judul : Pengembangan Media Puzzle Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.

Sarana Program ; Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan.

Nama Ahli : Nurafni Sartika

Tanggal : 25 februari 2026

Peneliti : Delfita Sari Ritonga

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pertanyaan dibawah ini sebelum mengisi.
2. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda (✓) pada satu pilihan.

Keterangan Pilihan:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

3. Materi Pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori Minimal "Cukup". Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat, saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari bahasa pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kurikulum	Media relevan dengan materi	✓				
		Media sesuai dengan kurikulum	✓				
		Materi media sesuai dengan jenjang siswa	✓				
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran		✓			
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
		Kesesuaian dengan indikator pembelajaran		✓			
2	Materi	Kesesuaian isi dengan materi	✓				
		Kejelasan materi	✓				
		Penyajian materi yang jelas		✓			
3	Kelayakan Penyajian Materi	Penyajian media puzzle kata menarik dan mudah digunakan.	✓				
		Tata letak, warna, dan ilustrasi mendukung pemahaman siswa.	✓				
		Aktivitas puzzle kata memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia.	✓				

C. Komentar

.....

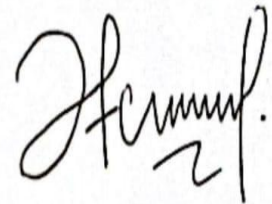
$$P: \frac{57}{60} \times 100$$

$$P: 95\%$$

D. Kesimpulan

No	Pengembangan media	
1.	Layak digunakan dilapangan tanpa adanya revisi.	✓
2.	Layak digunakan dengan adanya revisi.	
3.	Tidak layak digunakan.	

Medan, 25 Februari 2026



Nurafni Sartika

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	kurikulum	Media relevan dengan materi.	5	5
		Media sesuai dengan kurikulum.	5	5
		Materi media sesuai dengan jenjang siswa.	5	5
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.	4	5
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	5	5
		Kesesuaian dengan indikator pembelajaran.	4	5
2.	Materi	Kesesuaian isi dengan materi.	5	5
		Kejelasan materi.	5	5
		Penyajian materi yang jelas.	4	5
3.	Kelayakan penyajian materi	Penyajian media puzzle kata menarik dan mudan digunakan.	5	5
		Tata letak, warna, dan ilustrasi mendukung pemahaman siswa.	5	5
		Aktivitas puzzle kata memotivasi siswa untuk belajar bahasa indonesia.	5	5
Jumlah			57	60

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P : $\frac{57}{60} \times 100$

60

P : 95%

Lampiran 6

Lembar Validasi Ahli Media

A. Lembar validasi pengembangan media puzzle kata terhadap hasil belajar siswa untuk ahli media.

Judul : Pengembangan Media Puzzle Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDS Muhammadiyah 11 Medan Barat

Sarana Program : Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat

Nama Ahli : Salman Alfarizi, S.Pd., M. Pd.

Peneliti : Delfita Sari Ritonga

Tanggal : 10 Februari 2024

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi.
2. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda (✓) pada satu pilihan.

Keterangan pilihan:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

3. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "cukup".

Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat, saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media ajar pada kolom yang sudah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Tampilan (<i>Display</i>)	Tampilan media puzzle kata menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD	✓				
		Desain menarik perhatian siswa.	✓				
		Huruf dan gambar pada puzzle jelas dan proporsional	✓				
		Ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa.	✓				
2	Animasi dan Multimedia	Potongan puzzle kata mudah disusun dan digunakan	✓				
		Media puzzle kata aman, dan tidak mudah rusak		✓			
		Media mendukung pemahaman kosakata dan kalimat	✓				
3	Navigasi dan Interaktivitas	Media puzzle kata mudah digunakan oleh guru dan siswa		✓			
		Media memungkinkan interaksi langsung siswa (menyusun, mencocokkan, mengelompokkan kata)	✓				
		Media mendorong keaktifan dan kerja sama siswa	✓				

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
4	Teknis	Media puzzle kata mudah disimpan dan digunakan kembali	✓				
		Ukuran puzzle sesuai dengan tangan siswa dan aman digunakan	✓				
		Kualitas cetakan huruf dan gambar jelas	✓				
5	Kesesuaian dengan Peserta Didik	Media sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa kelas II SD	✓				
		Bahasa pada puzzle kata mudah dipahami siswa	✓				

(Ummah, K., & Rachmadtullah, R. (2021).

C. Komentar dan Saran

Lanjutkan

.....

.....

.....

.....

$$P = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Medan, Februari 2026

Salman
Salman Alfarizi, S.Pd., M.Pd.

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Aspek Tampilan (<i>Display</i>)	Tampilan media puzzle kata menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD.	5	5
		Desain menarik perhatian siswa.	5	5
		Huruf dan gambar pada puzzle kata jelas dan proposional.	5	5
		Ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5
2.	Animasi dan multimedia	Potongan puzzle kata mudah disusun dan digunakan.	5	5
		Media puzzle kata aman, dan tidak mudah rusak.	4	5
		Media mendukung pemahaman kosakata dan kalimat.	5	5
3.	Navigasi dan Interaktifitas	Media puzzle kata mudah digunakan oleh guru dan siswa.	4	5
		Media memungkinkan interaksi langsung dengan siswa (menyusun, mencocokkan, dan mengelompokkan kata).	5	5
		Media mendorong keaktifan dan kerja sama siswa	5	5
4.	Teknis	Media puzzle kata mudah disimpan dan digunakan kembali	5	5
		Ukuran puzzle kata sesuai dengan tangan siswa dan aman digunakan.	5	5
		Kualitas cetakan huruf dan gambar jelas.	5	5
5.	Kesesuaian dengan Peserta Didik	Media sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa kelas II SD.	5	5
		Bahasa pada puzzle kata mudah dipahami oleh siswa.	5	5
Jumlah			73	75

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P : \frac{73}{75} \times 100$$

$$75$$

$$P : 97\%$$

Lampiran 7

Lembar Validasi Ahli Bahasa

A. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan Media Puzzle Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDS Muhammadiyah 11 Medan Barat

Sarana Program : Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat

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

Nama Ahli : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M. Pd.

Peneliti : Delfita Sari Ritonga

Tanggal : 10 Februari 2020

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi.
2. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda (✓) pada satu pilihan.

Keterangan pilihan:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

3. Penggunaan bahasa pada pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "cukup".

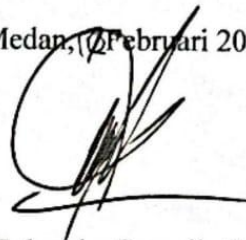
Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat, saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari bahasa pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan Bahasa siswa kelas II SD.	✓				
		Kosakata mudah dipahami dan sesuai dengan pengalaman siswa.	✓				
		Setiap kalimat memiliki makna yang jelas tidak menimbulkan ambiguitas.		✓			
		Mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.	✓				
2	Kejelasan kalimat	Kalimat disusun secara sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda.		✓			
		Tanda baca digunakan secara benar dan konsisten.		✓			
		Penggunaan ejaan Bahasa Indonesia sudah tepat.	✓				
3	Ketepatan Pilihan Kata	Kosakata yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas II SD	✓				
		Media mudah dioperasikan oleh guru dan siswa	✓				
		Media dapat digunakan tanpa kendala teknis.	✓				
4	Keterbacaan Teks	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓				
		Ukuran dan jenis huruf sesuai standar keterbacaan siswa kelas II SD.	✓				
		Teks disajikan secara runtut dan mendukung pemahaman cerita.		✓			
5	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	Bahasa pada media <i>puzzle</i> kata mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.	✓				
		Bahasa sesuai konteks tema pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD.	✓				
		Bahasa tidak mengandung bias, kekerasan, atau kata yang tidak sesuai.	✓				

C. Komentar dan Saran

Ungap

Medan, 12 Februari 2026



M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas II SD.	5	5
		Kosakata mudah di pahami dan sesuai dengan pengalaman siswa.	5	5
		Setiap kalimat memiliki makna yang jelas tidak menimbulkan ambiguitas.	4	5
		Mudah di mengerti dan di pahami oleh siswa.	5	5
2.	Kejelasan kalimat	Kalimat disusun secara sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	4	5
		Tanda baca digunakan secara benar dan konsisten.	4	5
		Penggunaan ejaan bahasa indonesia sudah tepat.	5	5
3.	Ketepatan pilihan kata	Kosakata yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas II SD.	5	5
		Media mudah dioperasikan oleh guru dan siswa.	5	5
		Media dapat digunakan tanpa kendala teknis.	5	5
4.	Keterbacaan teks	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat sesuai dengan kaidah bahasa indonesia.	5	5
		Ukuran dan jenis huruf sesuai standar keterbacaan siswa kelas IISD.	5	5
		Teks disajikan secara runtun dan mendukung pemahaman cerita.	4	5
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia	Bahasa pada media puzzle kata mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.	5	5
		Bahasa sesuai konteks tema pembelajaran bahasa indonesia kelas II SD.	5	5
		Bahasa tidak mendukung bias,	5	5

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Skor Maksimal
		kekerasan, atau kata yang tidak sesuai dengan kenyataan.		
Jumlah			76	80

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P : \frac{76}{80} \times 100$$

$$P : 95\%$$

Lampiran 8

Lampiran 5

Angket Respon Siswa

Nama : Sani
 Kelas : 2 A Dahlan
 Peneliti : Delfita Sari Ritonga
 Tujuan : Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media puzzle kata terhadap hasil belajar siswa.

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
 (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar membaca menggunakan media <i>puzzle</i> kata ini.	✓			
2	Media <i>puzzle</i> kata membantu saya lebih mudah memahami kata dan bacaan.	✓			
3	Tampilan media <i>puzzle</i> kata menarik.	✓			
4	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media <i>puzzle</i> kata.	✓			
5	Saya dapat belajar secara mandiri dan berkelompok dengan menggunakan media <i>puzzle</i> kata.	✓			
6	Media <i>puzzle</i> kata membuat kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan.	✓			
7	Saya ingin menggunakan media <i>puzzle</i> kata seperti ini pada pembelajaran berikutnya.	✓			
8	Kata, gambar, dan susunan <i>puzzle</i> yang ditampilkan terlihat menarik.	✓			
9	Petunjuk dan isi dalam media <i>puzzle</i> kata mudah dipahami dan membantu saya belajar membaca.	✓			
10	Saya menjadi lebih semangat belajar membaca setelah menggunakan media <i>puzzle</i> kata.	✓			

$$p = \frac{40}{40} \times 100$$

$$p = 100\%$$

Lampiran 5

Angket Respon Siswa

Nama KHIF:

Kelas 21 Ah Merh D2H/21

Peneliti : Delfita Sari Ritonga

Tujuan : Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media puzzle kata terhadap hasil belajar siswa.

Petunjuk: Berilah tanda \checkmark pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!

(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar membaca menggunakan media <i>puzzle</i> kata ini.	\checkmark			
2	Media <i>puzzle</i> kata membantu saya lebih mudah memahami kata dan bacaan.	\checkmark			
3	Tampilan media <i>puzzle</i> kata menarik.	\checkmark			
4	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media <i>puzzle</i> kata.	\checkmark			
5	Saya dapat belajar secara mandiri dan berkelompok dengan menggunakan media <i>puzzle</i> kata.		\checkmark		
6	Media <i>puzzle</i> kata membuat kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan.	\checkmark			
7	Saya ingin menggunakan media <i>puzzle</i> kata seperti ini pada pembelajaran berikutnya.	\checkmark			
8	Kata, gambar, dan susunan <i>puzzle</i> yang ditampilkan terlihat menarik.	\checkmark			
9	Petunjuk dan isi dalam media <i>puzzle</i> kata mudah dipahami dan membantu saya belajar membaca.	\checkmark			
10	Saya menjadi lebih semangat belajar membaca setelah menggunakan media <i>puzzle</i> kata.	\checkmark			

$$P = \frac{39}{40} \times 100$$

$$P = 97,5 \%$$

$$P = 98 \%$$

Lampiran 5

Angket Respon Siswa

Nama : Alya
 Kelas : 2^A Ahmad Ddalan
 Peneliti : Delfita Sari Ritonga
 Tujuan : Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media puzzle kata terhadap hasil belajar siswa.

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
 (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar membaca menggunakan media <i>puzzle</i> kata ini.		✓		
2	Media <i>puzzle</i> kata membantu saya lebih mudah memahami kata dan bacaan.	✓			
3	Tampilan media <i>puzzle</i> kata menarik.		✓		
4	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media <i>puzzle</i> kata.	✓			
5	Saya dapat belajar secara mandiri dan berkelompok dengan menggunakan media <i>puzzle</i> kata.		✓		
6	Media <i>puzzle</i> kata membuat kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan.	✓			
7	Saya ingin menggunakan media <i>puzzle</i> kata seperti ini pada pembelajaran berikutnya.		✓		
8	Kata, gambar, dan susunan <i>puzzle</i> yang ditampilkan terlihat menarik.		✓		
9	Petunjuk dan isi dalam media <i>puzzle</i> kata mudah dipahami dan membantu saya belajar membaca.	✓			
10	Saya menjadi lebih semangat belajar membaca setelah menggunakan media <i>puzzle</i> kata.	✓			

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

$$P = 87,5 \%$$

$$P = 88 \%$$

Lampiran 9

Lampiran 6

Angket Respon Guru

Nama Guru : Nurafni Sartika S.Pd.I

Peneliti : Delfita Sari Ritonga

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media <i>puzzle</i> kata ini membantu saya dalam mengajarkan keterampilan membaca kepada siswa.	✓			
2	Isi materi pada media <i>puzzle</i> kata sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.	✓			
3	Media <i>puzzle</i> kata mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.	✓			
4	Desain dan tampilan media <i>puzzle</i> kata menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓			
5	Media <i>puzzle</i> kata mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca.	✓			
6	Materi dalam media <i>puzzle</i> kata disajikan secara jelas, dan mudah dipahami.	✓			
7	Tampilan visual dan aktivitas dalam media <i>puzzle</i> kata dapat menarik perhatian siswa saat belajar.	✓			
8	Petunjuk dan isi materi dalam media <i>puzzle</i> kata disampaikan dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.	✓			

Medan, 25 Februari 2026

$$P = \frac{32}{32} \times 100$$

$$P = 100\%$$



Nurafni Sartika S.Pd.I

Lampiran 10

Hasil Angket Siswa

No.	Nama siswa	Penilaian										Nilai	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Sn	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
2.	Kh	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	98%
3.	Ay	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	35	88%
4.	Hk	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	37	93%
5.	Ks	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	95%
6.	Ak	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	93%
7.	Ry	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95%
8.	Rm	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
9.	At	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
10.	Ft	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
11.	Ak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
12.	Ch	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
13.	Fz	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37	93%
14.	Hr	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	36	90%
15.	M. A	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	88%
16.	Af	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	88%
17.	Aa	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	35	88%
18.	Ar	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95%
19.	Rd	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	95%
20.	A.r	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	98%
21.	My	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%

Lampiran 11. Dokumentasi Mengajar



Lampiran 12. K1



FORM K 1

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

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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :



Nama Mahasiswa : Delfita Sari Ritonga

N P M : 2202090280

Program Studi : PGSD

Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,79

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Puzzle Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 11 Di SDS Muhammadiyah 11 Medan	
	Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Kelas II Di SDS Muhammadiyah 11 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis WordWall Terhadap Kreativitas Belajar IPA Kelas IV Di SDS Muhammadiyah 11 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 September 2025

Hormat Pemohon,



Delfita Sari Ritonga

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

Lampiran 13. K2



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. Bapak/Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Delfita Sari Ritonga
 NPM : 2202090280
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengembangan Media Puzzle Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di SDS Muhammadiyah 11 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Amin Basri, S.Pd.I., 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, 30 September 2025
 Hormat Pemohon,


Delfita Sari Ritonga

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 14. K3



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

Nomor : 2718/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 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 : **Delfita Sari Ritonga**
 N P M : 2202090280
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Puzzle Kata terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SD Muhammadiyah 11Medan**

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 daluwarsa tanggal : **19 November 2026**

Medan, 28 Jumadil Awwal 1447 H
 19 November 2025 M



Wassalam
 Dekan

 Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
 NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

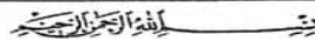
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Proposal



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 : Delfita Sari Ritonga
 NPM : 2202090280
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan *Media Puzzle* Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDS Muhammadiyah 11 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
01/Oktober/2025	Penyusunan dan Penyerahan Judul	f
07/Jan/2026	Perbaikan Pustaka / Pendahuluan.	f
09/Jan/2026	Perbaikan Pustaka dan Identifikasi	f
12/Jan/2026	Perbaikan Grafik / Analisis data.	f
13/Jan/2026	Penyusunan dengan templan.	f
14/Jan/2026	ACC Proposal	f

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, 14 Januari 2026

Dosen Pembimbing

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

Lampiran 16. Lembar Pengesahan Proposal



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Nama : Delfita Sari Ritonga
 NPM : 2202090280
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan *Media Puzzle* Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDS Muhammadiyah 11 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

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

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lembar 17. Lembar Pengesah Hasil Proposal



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Delfita Sari Ritonga
 NPM : 2202090280
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDS Muhammadiyah 11 Medan Barat

Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lembar 18. Surat Keterangan



**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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama : Delfita Sari Ritonga
NPM : 2202090280
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDS Muhammadiyah 11 Medan Barat

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026.

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 2026
Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lembar 19. Surat Permohonan Izin Riset



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IA/KHPT/01/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 390/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 16 Sya'ban 1447 H
 04 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SDS Muhammadiyah 11 Medan Barat
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat 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 : **Delfita Sari Ritonga**
 N P M : 2202090280
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Puzzle Kata terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDS Muhammadiyah 11 Medan Barat**

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



Dekan

 Dra. Hj. Samsu Yurnita, M.Pd.
 NIDN.0004086704

****Pertinggal****



Lampiran 20. Surat Balasan dari Sekolah



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN BARAT
SD MUHAMMADIYAH 11 MEDAN**

Jl. Sekata No. 55 Medan Kel. Sei Agul Kec. Medan Barat - 20117
Telp. (061) 6635218 Email: sdmhd11@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No. : 056 / SD MHD-11 / III / 2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rosmija Dalimunthe, S.P.
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Muhammadiyah 11 Medan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Delfita Sari Ritonga
NPM : 2202090280
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah menyelesaikan riset/penelitian di SD Muhammadiyah 11 Medan pada tanggal 24-25 Februari 2026 untuk memperoleh data guna penyusunan Skripsi yang berjudul: **“Pengembangan Media Puzzle Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Muhammadiyah 11 Medan Barat”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 05 Maret 2026
Ka. SD Muhammadiyah 11



Rosmija Dalimunthe, S.P.
NBM. 1.199.321

Lampiran 21. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data pribadi:

Nama : Delfita Sari Ritonga
 Npm : 2202090280
 Tempat Tanggal Lahir : Batam, 26 Februari 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Desa Parinsoran, Kecamatan Garoga, Kabupaten
 Tapanuli Utara
 Anak ke : 1 dari 2 Bersaudara

Data Orang Tua:

Nama Ayah : Jonni Ritonga
 Nama Ibu : Erpina Br. Ginting
 Alamat : Desa Parinsoran, Kecamatan Garoga, Kabupaten
 Tapanuli Utara

Jenjang pendidikan:

SD : SD Negeri 173228 Lobutonga
 SMP : MTSs AL-KAROMAH BERASTAGI
 SMA : SMK Negeri 1 Siatas Barita Tarutung
 Kuliah : PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

1775466214462_SKRIPSI DELFITA SARI RITONGA TURNITIN.pdf

ORIGINALITY REPORT

15%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	656 words — 4%
2	repository.uinsu.ac.id Internet	152 words — 1%
3	repository.umnaw.ac.id Internet	146 words — 1%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet	112 words — 1%
5	repository.unars.ac.id Internet	63 words — < 1%
6	etd.uinsyahada.ac.id Internet	62 words — < 1%
7	jiwpp.unram.ac.id Internet	59 words — < 1%
8	repository.unissula.ac.id Internet	53 words — < 1%
9	repository.mitrahusada.ac.id Internet	42 words — < 1%

10	repository.uinpalopo.ac.id Internet	41 words — < 1%
11	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	39 words — < 1%
12	repository.metrouniv.ac.id Internet	37 words — < 1%
13	journal.aspirasi.or.id Internet	36 words — < 1%
14	www.ejournal.lppmunidayan.ac.id Internet	35 words — < 1%
15	www.jipkl.com Internet	35 words — < 1%
16	repo.undiksha.ac.id Internet	34 words — < 1%
17	repository.unj.ac.id Internet	34 words — < 1%
18	repository.upi.edu Internet	34 words — < 1%
19	journalversa.com Internet	33 words — < 1%
20	Rifqi Festiawan, Novita Intan Arovah. "Pengembangan "Buku Saku Pintar Gizi" Untuk Siswa SMP: Alternatif Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengetahuan Gizi Olahraga", Physical Activity Journal, 2020 Crossref	32 words — < 1%
21	jurnal.unipasby.ac.id	

	Internet	32 words — < 1%
22	journals.literaindo.com Internet	30 words — < 1%
23	repository.ar-raniry.ac.id Internet	30 words — < 1%
24	ejurnal.kampusakademik.my.id Internet	27 words — < 1%
25	eprints.unram.ac.id Internet	27 words — < 1%
26	eprints.uny.ac.id Internet	27 words — < 1%
27	jurnal.uns.ac.id Internet	26 words — < 1%
28	repository.uinfasbengkulu.ac.id Internet	26 words — < 1%
29	journal.unismuh.ac.id Internet	25 words — < 1%
30	jbasic.org Internet	24 words — < 1%
31	ojs.cahayamandalika.com Internet	24 words — < 1%
32	eprint.stieww.ac.id Internet	23 words — < 1%

33	Kiranda Yuni Setyoningtyas, Muhammad Abdul Ghofur. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Crossref	22 words — < 1%
34	repository.unpkediri.ac.id Internet	22 words — < 1%
35	repo.ugj.ac.id Internet	21 words — < 1%
36	repository.ub.ac.id Internet	21 words — < 1%
37	digilib.uinsgd.ac.id Internet	20 words — < 1%
38	jurnal.stkippersada.ac.id Internet	20 words — < 1%
39	repo.uinsatu.ac.id Internet	20 words — < 1%
40	core.ac.uk Internet	19 words — < 1%
41	eprints.walisongo.ac.id Internet	19 words — < 1%
42	ejournal2.undiksha.ac.id Internet	18 words — < 1%
43	repositori.umrah.ac.id Internet	18 words — < 1%
44	repository.uinjambi.ac.id	

	Internet	18 words — < 1%
45	Indri Septianti, Hifni Septina Carolina. "Pengembangan LKPD Pembuatan Briket Kulit Kakao sebagai Bahan Ajar Siswa SMA", Al Jahiz: Journal of Biology Education Research, 2023 Crossref	17 words — < 1%
46	ejournal.unesa.ac.id Internet	16 words — < 1%
47	repository.iainsasbabel.ac.id Internet	16 words — < 1%
48	repository.uksw.edu Internet	16 words — < 1%
49	dspace.umkt.ac.id Internet	15 words — < 1%
50	digilib.iainkendari.ac.id Internet	11 words — < 1%
51	jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id Internet	10 words — < 1%
52	www.ejournal-jp3.com Internet	9 words — < 1%
53	Agus Triana, Nirwana Anas, Khairuna Khairuna. "PENGEMBANGAN MODUL PENGENALAN FAUNA TERINTEGRITASI POTENSI LOKAL DIKAWASAN KONSERVASI TNGL (TAMAN NASIONAL GUNUNG LAUSER)", Binomial, 2023 Crossref	8 words — < 1%
54	eprints.bbg.ac.id Internet	8 words — < 1%

55	eprints.umm.ac.id Internet	8 words — < 1%
56	eprints3.upgris.ac.id Internet	8 words — < 1%
57	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	8 words — < 1%
58	repository.umpalopo.ac.id Internet	8 words — < 1%
59	Syafa Najwa Az-Zahra, Darwin Effendi, Noviati. "Pengaruh Penggunaan Media Edu Game Word Search Puzzle Terhadap Kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 Crossref	6 words — < 1%
60	repository.radenintan.ac.id Internet	6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE SOURCES OFF
EXCLUDE MATCHES OFF