

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE
SISWA KELAS II SDN LIDAH WETAN IV SURABAYA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS TENTANG PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS II SDN
LIDAH WETAN IV SURABAYA**

Radianur Arif

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, radyanur@ymail.com

Rusijono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *puzzle* yang dapat digunakan siswa untuk mempermudah siswa dalam belajaran kosakata Bahasa Inggris dan media pembelajaran yang bisa digunakan dengan layak dan efektif di dalam kelas maupun di luar kelas.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D yang di dalam model ini terdapat langkah-langkah yang lebih sistematis dan tepat yang akurat dengan desain uji cobanya. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan tes. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang masalah pembelajaran yang terjadi di SDN Lidah Wetan IV Surabaya, angket digunakan untuk mendapatkan data variabel yang dijadikan sasaran dan merumuskan tujuan yang akan dicapai dan tes digunakan untuk mengukur hasil dari kemampuan siswa setelah menggunakan media dan sebelum menggunakan media apa ada penikatan kemampuan siswa dalam menghapal atau memahami kosakata bahasan inggris. Teknik analisis data menggunakan wawancara dan menggunakan rumus uji U.

Berdasarkan hasil uji coba per orang, kelompok kecil dan kelompok besar menunjukan bahwa media permainan *puzzle* layak digunakan pada pelajaran bahasa inggris tentang kosakata. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh harga U hitung lebih kecil dari U table ($55,5 < 61$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media permainan *puzzle* sudah efektif dan layak dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya.

Kata kunci : Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, media permainan *puzzle*

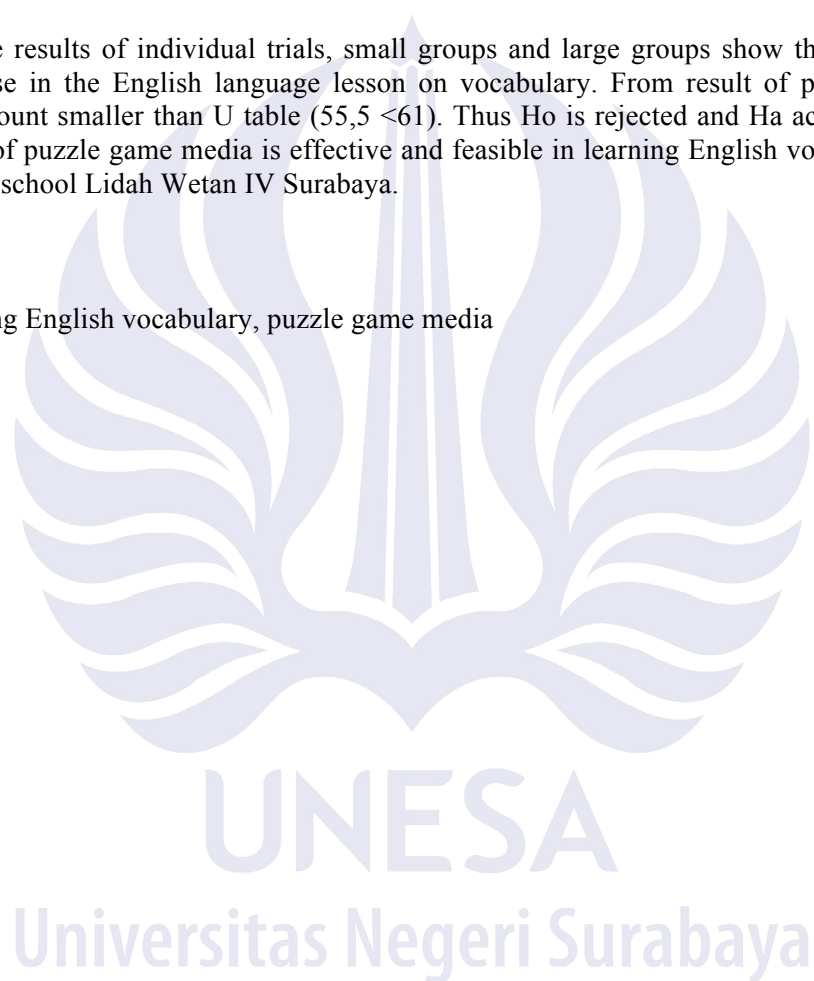
Abstract

This study aims to develop a media puzzle game that students can use to facilitate students in English vocabulary lessons and learning media that can be used properly and effectively in the classroom or outside the classroom.

This research uses R & D development model which in this model there are more accurate systematic and accurate steps with test design. Methods of data collection using interviews, questionnaires and tests. Interviews were used to collect data on learning problems occurring at primary school Lidah Wetan IV Surabaya, questionnaires were used to obtain data of targeted variables and to formulate objectives to be achieved and tests used to measure outcomes of students' abilities after using the media and prior to using any existing media binding of students' ability to memorize or understand English vocabulary. Technique of data analysis use interview and use U test formula.

Based on the results of individual trials, small groups and large groups show that the media puzzle game worthy of use in the English language lesson on vocabulary. From result of pre-test and post-test obtained U value count smaller than U table ($55,5 < 61$). Thus H_0 is rejected and H_a accepted. So it can be concluded the use of puzzle game media is effective and feasible in learning English vocabulary of students of grade II primary school Lidah Wetan IV Surabaya.

Keywords: Learning English vocabulary, puzzle game media



PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE SISWA KELAS II SDN LIDAH WETAN IV SURABAYA

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi yang digunakan manusia satu sama lain untuk mendapatkan informasi berupa lisan maupun tulisan. Belajar berbahasa sangatlah penting untuk melancarkan komunikasi antar individu agar informasi dapat diterima dengan baik oleh penerima. Di Indonesia memiliki bahasa sendiri yaitu bahasa Indonesia yang wajib dikuasai rakyatnya tetapi selain bahasa Indonesia rakyat Indonesia juga harus menguasai bahasa asing agar dapat bersaing di era globalisasi. Apalagi bahasa asing seperti Bahasa Inggris yang notabennya adalah bahasa internasional. Tetapi pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia sangatlah kaku hal ini dikutip oleh Tribunnews.com.

Sejumlah kalangan menilai pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia terlalu kaku dan Kondisi ini memicu banyak kendala di kalangan siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka berbahasa Inggris. Sejarah pengajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia terbentang lama sejak zaman kolonial Belanda.

Seiring dengan terbitnya keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 1967. Sejak saat itu, pengajaran Bahasa Inggris terus berkembang. Bahkan sejak tahun 2000-an Bahasa Inggris mulai diajarkan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

Meski sudah lama masuk dalam kurikulum pendidikan di tanah air, banyak pelajar mengaku masih kerap menghadapi permasalahan ketika mempelajari Bahasa Inggris. Pas lagi *menulis* kata, kadang-kadang hurufnya lupa misalnya *'bicycle'* itu tulisannya suka lupa pakai 'I' atau pakai 'Y' kata pelajar kepada Iffah Nur Arifah dari ABC International. Yang lain mengatakan, Cara bacanya, cara nulisnya ternyata beda. Kadang suka *gak pede ngucapinnya* takut salah. Orang Indonesia beda sama orang luar cara mengucapkannya".

Menurut Kevin Dalton dari organisasi yang kini Public Relation di *Indonesia Australia Language Foundation (IALF)*, warga Australia yang mengajar Bahasa Inggris di Indonesia sejak tahun 1990, pengakuan yang disampaikan sejumlah siswa tadi merupakan fenomena umum. Yakni, seputar *tenses*, *article*, kosa kata dan lain-lain.

Untuk mengatasi kendala ini kuncinya adalah dengan belajar setiap hari, tidak hanya di sekolah atau ruang kelas saja. Cara untuk mengatasi masalah terkait kosa kata, *tenses* dan lain-lainnya adalah dengan menggunakannya setiap hari," katanya. "Mereka harus belajar selama 15 – 30 menit setiap hari. Jadi tiap hari mereka harus belajar menulis, mendengarkan." (Tribunnews.com, 30 Mei 2014)

Dari fenomena umum itu siswa SD sering kali mengalami hal tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris terkadang mereka kesulitan untuk menghafalkan dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan benar. Hal ini di jelaskan oleh kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud, 2012). Banyak hal yang

melandasi mengapa siswa takut berbicara Bahasa Inggris dan menganggap mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sukar di pelajari. Hal ini disebabkan siswa tidak mempunyai bendahara kosakata yang cukup dalam pembelajar Bahasa Inggris. Dalam kehidupan sehari-hari Bahasa Inggris jarang dipergunakan di kehidupan masyarakat yang kebanyakan masyarakat menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Lokal, hal ini membuat anak jarang mengingat kembali pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang udah di ajarkan oleh guru. Masalah lain juga dari pengucapan Bahasa Inggris yang berbeda jauh dengan pengucapan Bahasa Inggris yang baik dan benar, sehingga siswa belum merasakan pentingnya manfaat dari belajar Bahasa Inggris.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris Di SD sudah diperkenalkan sejak adanya muatan lokal mata pelajaran Bahasa Inggris pada tahun 1994. Bahasa Inggris memiliki standar kompetensi yang harus di capai untuk mencapai tujuan yang di inginkan dalam berbahasa. Kompetensi tersebut adalah menulis, membaca, mendengarkan dan berbicara semuanya ada empat kompetensi yang harus di kuasai oleh siswa. Dalam hal ini, guru harus lebih memfokuskan pada kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata. Disamping itu, mereka yang sudah mengerti dan meniru pergerakan objek untuk pemahaman mereka. Jadi untuk penguasaan kosakata yang lebih luas dan tidak mengacu ke buku paket, maka di butuhkan media yang sesuai dengan pembelajaran dengan tujuan tersebut.

Media pembelajaran mampu mempermudah guru untuk menjelaskan materi-materi tertentu dalam proses pembelajaran. Namun tidak dengan halnya di SDN Lidah Wetan IV Surabaya dimana pembelajaran Bahasa Inggris masih menggunakan metode ceramah sebagian sumber belajar utama. Guru terkadang mengalami kesulitan dalam penyampaian materi-materi Bahasa Inggris tertentu yang bersifat visual dan audio jika tidak ada media pendukung untuk pembelajaran tersebut, hal ini menjadi hambatan tersendiri bagi guru untuk menyapaikan pembelajaran sehingga membuat anak malas dan mengganggu proses pembelajaran yang sedang berjalan.

Berdasarkan observasi peneliti di SDN Lidah Wetan IV pada Semester genap 2015/2016. Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN Lidah Wetan IV Surabaya masih menggunakan Kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang masuk pelajaran Muatan lokal yang mana substasinya ditentukan oleh sekolah. Terhadap fasilitas sekolah, saat peneliti observasi keadaan sekolah masih direnovasi ruangan kelas belum semuanya dibangun contohnya terjadi pada kelas I dan II yang pembelajaran dikelas berganti waktunya selain itu media yang digunakan disana masih belum ada. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan metode ceramah langsung dengan guru Bahasa Inggris, diketahui bahwa dari keempat kompetensi yakni *listening, speaking, writing and reading* pada kelas I-

VI yang menunjukan permasalahan belajar dalam *listening* dan *reading* dapat diketahui siswa kelas II nilainya masih banyak di bawa rata-rata standar kelas, oleh karena itu pengembangan ini akan di fokuskan pada siswa kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Pembelajaran *listening* dan *reading* yang kurang maksimal dikarenakan media yang diberikan kurang menarik dan membosankan, selain itu metode digunakan hanya metode penjelasan secara lisan atau ceramah oleh pendidik dengan penggunaan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang masih menggunakan metode ceramah yang pengembang liat dari hasil observasi. Dari karakter anak kelas II SD dimana fase anak-anak yakni pada usia 7-9 tahun yang disebutkan oleh Piaget sebagai tahap konkret (*Congerate Operational Stage*) anak-anak tidak dapat berfikir secara logis maupun abstrak. Mereka cenderung menyukai gaya belajar yang bersifat permainan dan mereka juga menyukai gambar visual yang menarik dan menyukai pembelajaran yang bersifat aktif dari motorik dan psikomotoriknya. Pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dilakukan dengan cara bermain sambil belajar. Dengan kemajuan jaman bermain dapat dikembangkan menjadi permainan berbasis pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa agar dapat memberikan suasana yang menyenangkan, memuaskan dan membekas.

Kriteria media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas II SD yaitu media pembelajaran yang sederhana, bahan-bahan media yang mudah di dapatkan, mudah dibuat, mudah dibawa ke dalam maupun keluar kelas, media mampu membuat interaksi secara langsung, sedangkan di visualisasi media harus dapat menarik perhatian siswa. Dalam hal ini pengembang menyarankan media permainan *puzzle* untuk membantu proses pembelajaran tentang pengenalan kosakata Bahasa Inggris di SDN Lidah Wetan IV Surabaya kelas II, jenis *puzzle* adalah *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk di jodohkan menjadi kosakata yang benar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka muncul tiga rumusan masalah yaitu diperlukannya pengembangan media permainan *puzzle* sebagai media yang mengatasi karakter belajar siswa kelas 2 SDN Lidah Wetan IV Surabaya secara layak dan efektif, bagaimana kelayakan media permainan *puzzle* sebagai media yang mengatasi masalah belajar untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas 2 SDN Lidah Wetan IV Surabaya? dan bagaimana keefektifan permainan *puzzle* dalam memotivasi dan menghilangkan kejenuhan belajar siswa?.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat dinyatakan tiga tujuan dari pengembangan ini yaitu menghasilkan media permainan *puzzle* sebagai mengatasi belajar siswa dan meningkatkan minat dan pemahaman siswa SDN Lidah Wetan IV, mengetahui kelayakan media permainan *puzzle* sebagai media belajar yang

mengatasi karakter belajar siswa kelas II SD, dan mengetahui keefektifan media permainan *puzzle* dalam memotivasi dan menghilangkan kejenuhan belajar siswa kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya.

2. KAJIAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Definisi ini mengandung beberapa kata kunci, yaitu studi, etika praktek, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan sumber daya. yang digunakan sebagai *Improving* (peningkatan) pembelajaran dan peningkatan kemampuan dan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Yang dimaksud *improving* pembelajaran adalah berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang memberi dampak pada aplikasi dunia nyata. Dimana dalam kegiatan ini, pengembang mengembangkan sebuah media permainan *puzzle* yang digunakan sebagai media yang mengatasi permasalahan belajar siswa untuk meningkatkan minat dan pemahaman.

Kawasan pengembangan adalah salah satu kawasan dalam teknologi pembelajaran yang berakar pada produksi media. Barbara Seels & Richey (1994:38-39) menyatakan bahwa pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Menurut Sadiman dkk (2012:6) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran digunakan supaya dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, supaya media dapat sesuai dengan pembelajaran yang diperoleh diperlukan media yang tepat. Untuk itulah diperlukan adanya kriteria pemilihan media yang tepat agar media yang disampaikan dapat tepat sasaran. Kriteria pembelajaran yang baik dan tepat menurut Nana Sudjana (dalam Syaiful, Aswan 132: 2010).

Menurut Kristanto (2016: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dari Seel dan Glasgow dalam Arsyad (2011 : 33-34) dalam klasifikasi media. media permainan *puzzle* termasuk ke dalam kelompok media tradisional atau sama dengan media permainan teka teki karena mengajak anak untuk berpikir dan memecahkan masalah dengan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*. Pemilihan pengembangan media permainan *puzzle* tersebut dapat digunakan sebagai media belajar aktif dalam kelompok.

Puzzle adalah sebuah permainan menyusun potongan-potongan keping gambar menjadi sebuah

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE SISWA KELAS II SDN LIDAH WETAN IV SURABAYA

gambar yang utuh. (nisak, 2011:110) adapun tujuan penggunaan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- b. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- c. Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
- d. Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- e. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
- f. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- g. Menghibur para siswa di dalam kelas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran dapat sebagai edukasi dan hiburan yang menarik kepada siswa.

Tarigan (1986: 234) menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crosswords puzzle*, *anagram* dan *palindron*. Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

- a. *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosakata yang benar.
- b. *Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- c. *The thing puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijumlahkan.
- d. *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e. *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Untuk membantu proses pembelajaran tentang pengenalan kosakata Bahasa Inggris di SDN Lidah Wetan IV kelas II jenis *puzzle* yang di pilih oleh pengembang adalah *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosakata yang benar.

Sesuai dengan karakteristik siswa SD, dimana Menurut Piaget dalam Sukmadinata (2007:06), siswa berada pada tahap operasional formal yaitu umur 2-6 tahun. Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasi lingkungan dengan kognitif. Simbol-simbol itu seperti kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak). Dengan menggunakan media

permainan *puzzle* , siswa dapat belajar mengenal hewan-hewan, huruf dan kosakata bahasa Inggris.

Pada pengembangan media permainan *puzzle*, pengembangan menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)*.

3. METODE PENELITIAN

A. Prosedur Pengembangan

a) Tahap Analisis

Tahap ini telah dilakukan dengan menerapkan analisis kebutuhan calon pengguna media.

b) Tahap Desain

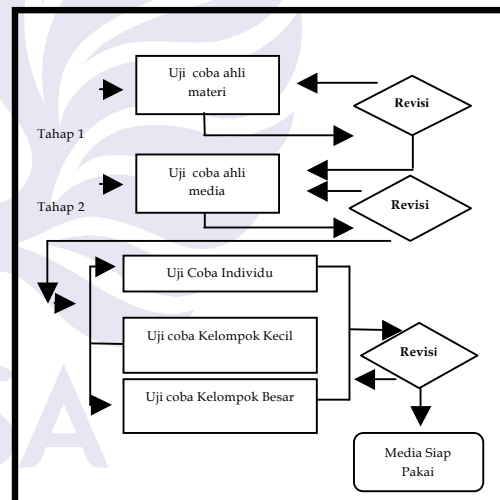
Merumuskan GBIM (Garis Besar Isi Media) dengan pokok-pokok materi kosakata bahasa Inggris yang mengenalkan nama-nama hewan disekitarnya.

c) Tahap Pengembangan

Merupakan bagian pokok dari kegiatan pengembangan media permainan *puzzle*, yaitu yang dihasilkannya produk media permainan *puzzle* yang berbentuk kepingan-kepingan yang bergambar dengan berbeda warna.

d) Tahap Implementasi

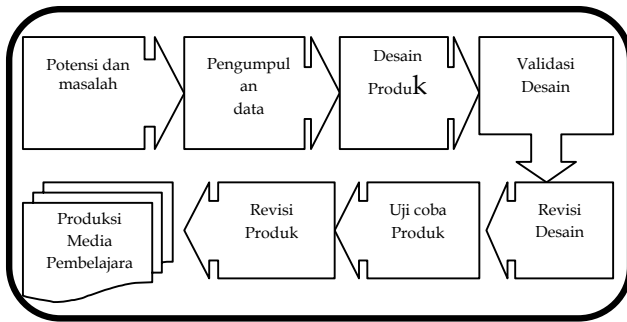
Setelah media permainan *puzzle* selesai diproduksi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pada subyek yang telah ditentukan.



**Flow chart Desain Uji Coba
Implementasi dari Model Pengembangan R&D**

e) Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran R&D. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran. Hasil uji coba mendapatkan data tentang kualitas media permainan *puzzle* dan berbagai masukan perbaikan digunakan untuk evaluasi akhir produk.



Modifikasi Model Pengembangan R&D

B. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Tahapan uji coba yang digunakan oleh peneliti menggunakan model desain ujicoba pengembangan Arief Sadiman.

a. Kegiatan awal pengembangan

Pada kegiatan awal atau tahap I kegiatan awal yang dilakukan dalam pengembangan media permainan *puzzle* yaitu Konsultasi dengan ahli mengenai media permainan *puzzle* yang akan dikembangkan. Hasil dari kegiatan awal ini yaitu materi dan media sebagai konsep dasar dan bahan awal pengembangan media permainan *puzzle*.

b. Tahap 2

Pada tahap 2 kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan media permainan *puzzle* yang sudah dibuat dikonsultasikan kepada ahli media sehingga media permainan *puzzle* mendapatkan tanggapan yang berisi masukan dan saran yang akan dijadikan sebagai landasan untuk revisi atau perbaikan.

c. Tahap 3

Pada tahap 3 kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan media permainan *puzzle* ini diuji cobakan kepada siswa kelas II SDN Lidah wetan IV sebanyak 31 siswa yang nantinya dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pertama kali uji coba dilakukan dengan uji coba perorangan sebanyak 3 siswa yang berada paling bawah kemampuan akademiknya, siswa yang menengah kemampuan akademiknya dan siswa siswa yang berada paling tinggi kemampuan akademiknya. Seterusnya kelompok kecil dilakukan pada 6 orang siswa dan uji coba kelompok besar dilakukan pada 22 orang siswa kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Dalam melakukan uji coba perorangan, kelompok kecil dan besar dilakukan pencatatan guna mengetahui respon siswa sebagai masukan hasil pengembangan dalam rangka revisi dan penyempurnaan hasil. Dan tahap selanjutnya yaitu diberikan *pre-test* dan *post-test*. Apabila media sudah di uji coba dan layak digunakan maka media permainan *puzzle* ini siap digunakan.

C. Subyek Uji Coba

1. Uji coba ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan dengan meminta pertimbangan seorang ahli isi/materi untuk mengevaluasi produk media pembelajaran menggunakan video pembelajaran dari sisi materi pembelajaran.

2. Uji coba perorangan

Tujuan uji coba satu-satu (*one to one evaluation*) ini adalah untuk memperoleh bukti-bukti empirik tentang kelayakan produk awal secara terbatas kepada 3 siswa.

3. Uji coba kelompok kecil

Tujuan uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) ini masih mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk dalam revisi berikutnya kepada 6 siswa.

4. Uji coba lapangan

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap pengguna yaitu 31 siswa.

D. Analisis Data

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan tes. Tujuan dari metode pengumpulan data adalah untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media dan siswa sebagai sunjek uji coba.

2. Teknik analisis data

a. Wawancara dan angket

Data tentang kualitas media video pembelajaran yang diperoleh dari siswa sebagai subyek uji coba dengan instrumen angket diolah menggunakan rumus skala *Likert*. Teknik yang digunakan peneliti adalah teknik perhitungan PSA (Perhitungan Setiap Aspek) menggunakan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek} \times \text{Responden}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek} \times \text{Responden}} \times 100$$

Kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini:

Prosentase	Kriteria
80 - 100	Sangat Baik
65 - 79	Baik
40 - 64	Kurang Baik
0 - 39	Tidak Baik

Sumber : Sugiyono, (2015:135)

b. Tes

Desain *nonequivalent control group* :

O1	X	O2
O3		O4

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE SISWA KELAS II SDN LIDAH WETAN IV SURABAYA

Pada desain ini terdapat dua kelompok subjek dimana satu kelompok mendapatkan perlakuan yang disebut sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok sama-sama akan mendapatkan pretest dan post-test. (Sugiyono, 2015: 416)

Rumus yang digunakan :

Untuk menganalisis hasil pengumpulan data tes yang menggunakan *pre-test* dan *post-test* maka digunakan rumus Mann-whitney atau uji U-test. Rumus ini digunakan untuk mengetahui U mana yang lebih terkecil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga harga U yang lebih kecil tersebut yang digunakan untuk menguji dan membandingkan dengan U tabel (Sugiyono, 2015: 60).

Berikut rumusnya :

$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$
$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$

Keterangan :

- n_1 : Jumlah sampel 1
 - n_2 : Jumlah sampel 2
 - U_1 : Jumlah peringkat 1
 - U_2 : Jumlah peringkat 2
 - R_1 : Jumlah rangking pada sampel n_1
 - R_2 : Jumlah rangking pada sampel n_2
- (Sugiyono, 2015: 61)

Setelah diketahui kesignifikanan peningkatan hasil belajar atau tidak dalam penggunaan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran maka selanjutnya dapat dianalisis.

E. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil yang dikembangkan

a. Bahan penyerta

Bahan penyerta dibuat untuk melengkapi media permainan *puzzle*, bahan penyerta yang dibuat berisi petunjuk pemanfaatan, perawatan media, identifikasi program, materi dan lembar evaluasi.

b. Kepingan *Puzzle*

Produk media permainan *puzzle* berupa kepingan *puzzle* yang dikembangkan dengan bahan spon eva yang dipotong sesuai dengan pola desain stiker *puzzle* dengan tampilan gambar animasi hewan-hewan yang lucu yang sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas II. Media ini ditujukan untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Nilai media permainan *puzzle* berdasarkan penilaian ahli materi I dan ahli materi II:

$$= \frac{32 + 14 + 13 + 6}{4 \times 10 \times 2} \times 100$$

$$= 81 \text{ (sangat baik)}$$

Maka pengembangan permainan *puzzle* adalah sangat baik.

Nilai media permainan *puzzle* berdasarkan penilaian ahli media I dan ahli media II:

$$= \frac{42 + 12 + 6}{4 \times 10 \times 2} \times 100$$

$$= 75 \text{ (baik)}$$

pengembangan permainan *puzzle* adalah baik

Nilai hasil tes untuk siswa diperoleh sebagai berikut:

Di ketahui : $n_1 = 15$

$$n_2 = 16$$

$$R_1 = 175,5$$

$$R_2 = 320,5$$

Jadi U hitung :

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_1 = 15.16 + \frac{15(15 + 1)}{2} - 175,5$$

$$U_1 = 240 + 120 - 175,5$$

$$U_1 = 184,5$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

$$U_2 = 15.16 + \frac{16(16 + 1)}{2} - 320,5$$

$$U_2 = 240 + 136 - 320,5$$

$$U_2 = 55,5$$

Berdasarkan hasil perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga diperoleh harga U_2 lebih kecil dari U_1 . Dengan demikian yang digunakan untuk membandingkan dengan U table adalah U_2 yang nilainya terkecil 55,5. Berdasarkan table IX dengan α 0,025 (untuk pengujian dua pihak harga α menjadi 0,05) dengan $n_1 = 15$ dan $n_2 = 16$, diperoleh harga U tabel = 61. Ternyata harga U hitung lebih kecil dari table (55,5 < 61). Dengan demikian H_0 diolak dan H_a diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan *puzzle* dan dengan menggunakan metode lama maka penggunaan media sudah efektif dan layak dalam pembelajaran mengenal kosakata nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris siswa kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang dikembangkan

1. Kajian teoritik

Berdasarkan kajian teoritis, teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengolahan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994:1) jadi pengembangan media *puzzle* pembelajaran ini termasuk kedalam kawasan teknologi pembelajarannya itu dalam kawasan pengembangan dengan sub domain media visual. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan

menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan layak. sesuai dengan tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan layak yang sesuai dengan karakter siswa kelas II SD.

Media permainan *puzzle* pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan model *Research and Development* (R&D) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan. Model ini dipilih karena sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis yang terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis. Artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis. Model pengembangan ini merupakan salah satu model desain media yang berorientasi pada sistem pembelajaran dan memberi gambaran langkah-langkah pengembangan dalam sistem pembelajaran. Selain itu model pengembangan ini memenuhi empat karakteristik yang harus dimiliki di dalam pengembangan media, yaitu (a) mengacu pada tujuan, (b) terdapat keserasian dengan tujuan, (c) sistematis, dan (d) berpedoman pada evaluasi sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Disesuaikan dengan kebutuhan, model pengembangan produk yang menjadi pedoman dalam penelitian ini yaitu model R&D yang pengujiannya menggunakan desain uji coba Sugiyono dikarenakan model pengembangan model R&D lebih tepat dengan langkah-langkah yang sistematis namun dengan penyajian yang sederhana dikombinasikan dengan keakuratan desain uji coba pengembangan Sugiyono dengan berbagai tahap uji cobanya.

2. Kajian empirik

Pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan selama \pm 3 bulan, dimana tahap pertama yang dilakukan adalah observasi di SDN Lidah Wetan IV Surabaya, untuk mendapatkan analisis kebutuhan dan data lapangan. Sedangkan materi yang saya ambil adalah bahasa Inggris yang saat itu dijelaskan gurunya. Dalam proses pembelajaran yang terjadi materi dapat tersampaikan kurang maksimal, selain itu siswa banyak yang tidak memperhatikan. Mereka banyak yang asik sendiri bermain dengan teman-temannya, lari kesana kemari, dan bertengkar sesama temannya membuat proses pembelajaran tidak fokus dan kondusif. Mereka tidak tertarik dalam belajar bahasa Inggris. Dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik tersebut, maka media yang cocok untuk masalah tersebut adalah media visual yang mengajak mereka aktif dan fokus yaitu media permainan *puzzle*.

Dalam mengembangkan media atau produk pembelajaran tidak lepas dari adanya kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari produk media permainan *puzzle* yang dikembangkan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, melatih daya konsentrasi siswa kelas II SD, lebih menarik perhatian

siswa dan menimbulkan keingintahuan kepada siswa sehingga membuat siswa berfikir untuk dapat memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan hasil perhitungan data pada bab IV, untuk menjawab rumusan masalah kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan uji validasi keahlian materi dan media.

Hasil analisis data tahap uji coba media permainan *puzzle* materi kosakata bahasa Inggris kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya, secara umum sangat baik. Dari hasil angket validasi ahli materi diperoleh hasil analisis 81 dengan kategori **Sangat baik** sedangkan validasi ahli media diperoleh hasil analisis 75 dengan kategori **baik**. Melalui hasil angket pada uji coba produk, pada uji coba perorangan diperoleh hasil persentase 85,3 dengan kategori **sangat baik**. Uji coba kelompok kecil dikategorikan **baik** dengan hasil persentase 83,09. Uji coba kelompok besar dikategorikan **sangat baik** dengan hasil persentase 89,57. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *puzzle* ini dikategorikan **sangat baik** sehingga layak digunakan dalam model pembelajaran.

Dari analisis data maka media permainan *puzzle* materi kosakata nama-nama hewan kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Berdasarkan hasil perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga diperoleh harga U_2 lebih kecil dari U_1 . Dengan demikian yang digunakan untuk membandingkan dengan U table adalah U_2 yang nilainya terkecil 55,5. Berdasarkan table IX dengan α 0,025 (untuk pengujian dua pihak harga α menjadi 0,05) dengan $n_1 = 15$ dan $n_2 = 16$, diperoleh harga U tabel = 61. Ternyata harga U hitung lebih kecil dari tabel (55,5 < 61). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan *puzzle* dan dengan menggunakan metode lama maka penggunaan media sudah efektif dan layak dalam pembelajaran mengenal kosakata nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris siswa kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian lapangan yang hasil dari penelitian ini adalah suatu media pembelajaran dalam kelompok media 3D pembelajaran yang menghasilkan produk yaitu media permainan *puzzle* materi kosakata bahasa Inggris mengenal nama-nama hewan untuk siswa kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Oleh karena itu peneliti memberikan saran berkaitan dengan media permainan *puzzle* yang dihasilkan.

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media permainan *puzzle* yang telah dikembangkan diharapkan guru memperhatikan hal penting diantaranya :

a. Produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar mata

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE
SISWA KELAS II SDN LIDAH WETAN IV SURABAYA**

Bahasa Inggris materi kosakata nama-nama hewan untuk kelas II semester II.

2. Desiminasi (penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan media permainan *puzzle* dengan pokok materi nama-nama hewan (*animals name*) pada mata pelajaran bahasa inggris untuk siswa kelas II SD Lidah Wetan IV Surabaya. Apabila media permainan *puzzle* ini digunakan untuk sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi kembali terutama pada analisi kebutuhan, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa dan lainnya.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

- a. Adanya pengembangan media permainan *puzzle* dengan materi yang sejenis.
- b. Pengembangan media permainan *puzzle* selanjutnya akan lebih interaktif.
- c. Hendaknya media selanjutnya lebih baik dalam penggunaan bahannya yang lebih tahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak dan Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung Remaja Rosdakarya
- AECT, 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta : CV. Rajawali
- Al-Azizy, A. Suciaty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada
- KBBI. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . (Onlien)(<http://www.kamusbesar.com/search.php>, diakses pada tanggal 23 Maret 2015)
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Malahayati, Tendi Krishna Murti. 2012. *50 Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Potensi & Mental Positif*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama
- Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: A Definion with Comentry*
- Nisak, raisatun. 2011. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rahmat, Aceng. 2010. *Implementasi Kurikulum Bahasa Asing di Taman-Kanak(TK) DKI Jakarta*. Jakarta: Penerbit Jurusan PBS FKIP_UMS dalam Vol.22 No.1, 132/Juni
- Sadiman, Arif S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Seels, B.B & Richey, R. C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit
- Setyawan, Aries. *Pengembangan Media Cai untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Manusia Dalam Bentuk Teks Disriptif Bergambar Siswa Kelas I SDN Menur Pumpungan IV Surabaya*. Skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan Universita Negeri Surabaya Percetakan Negeri Jakarta risungu@yahoo.com.
- Sugiyono, 2015. *Statistik Nonparametris untuk Penelitian*. CV. Alfabeta
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Wacana Prima
- Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. WacanaPrima
- Tilaar, H.A.R. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Permana, Intan. 2014. *Pengembangan Media Kartu Bergambar Magnetik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata Pada Kelas II SDN Mojosari*. Skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan Universita Negeri Surabaya.
- Yusuf, Samsu LN. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung PT Remaja Rosdakarya