

## PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KATA BERGAMBAR MENGGUNAKAN APLIKASI INSTAGRAM UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR PADA KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN

**Windu Asmoro Rini**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([windu.17010644181@mhs.unesa.ac.id](mailto:windu.17010644181@mhs.unesa.ac.id))

**Wahyu Sukartiningsih**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([wahyusukartiningsih@unesa.ac.id](mailto:wahyusukartiningsih@unesa.ac.id))

### Abstrak

Berdasarkan pengamatan kendala yang dialami guru adalah kesulitan dalam menemukan media yang tepat untuk keterampilan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar pada pembelajaran daring. Maka dari itu dibuat media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk materi membaca permulaan. Media puzzle kata bergambar merupakan suatu permainan menyusun huruf menjadi sebuah kata dengan memanfaatkan fitur instagram. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur, mengetahui kevalidan dan mengetahui kepraktisan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada keterampilan membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian lembar alidasi dan angket. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan. Media puzzle kata bergambar memperoleh tingkat validitas sebesar 87,5% dari uji validasi media dan 95% dari uji validasi materi sehingga keduanya termasuk dalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi. Sedangkan untuk tingkat kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa masing-masing memperoleh persentase tingkat kepraktisan 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dapat dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran mlem baca permulaan.

**Kata Kunci:** pengembangan media, media puzzle kata bergambar, aplikasi instagram, keterampilan membaca

### Abstract

Based on the observation of the obstacles experienced by the teacher, it is the difficulty in finding the right media for reading skills of grade 1 elementary school students in online learning. Therefore a pictorial word puzzle media was created using the Instagram application for introductory reading material. The pictorial word puzzle media is a game to arrange letters into a word by utilizing the Instagram feature. This study aims to explain the procedure, determine the validity and know the practicality of the pictorial word puzzle media using the Instagram application for grade 1 elementary school students on pre-reading skills. This research uses research and development methods or in English it is called *Research and Development (R&D)*. The research and development model used is the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The type of data used is quantitative data obtained from the results of the evaluation sheet and questionnaire. Meanwhile, qualitative data were obtained from suggestions and input. The pictorial word puzzle media obtained a validity level of 87.5% from the media validation test and 95% from the material validation test so that both were included in the very valid category and did not need revision. As for the level of practicality obtained from the results of the questionnaire responses of teachers and students, each of them obtained a percentage of the practicality level of 100% so that it is included in the very practical category and does not need revision. From these results it can be concluded that the pictorial word puzzle media using the instagan application can be declared feasible and practical to be used as a medium for begining reading learning.

**Keywords:** media development, pictorial word puzzle media, Instagram application, reading skills

## PENDAHULUAN

Seperti halnya pada manusia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, begitu juga pada teknologi yang setiap masanya akan mengalami perubahan sehingga terbentuklah teknologi-teknologi baru yang dapat dimanfaatkan oleh manusia. Maka dari itu teknologi sangat erat hubungannya dengan manusia. Karena dengan teknologi manusia dapat mengakses informasi secara cepat. Salah satunya adalah dengan adanya media sosial. Media sosial merupakan bentuk perkembangan teknologi yang memfasilitasi interaksi sosial secara *online*. Salah satu contoh media sosial yang saat ini sangat diminati adalah instagram. Terdapat banyak sekali fitur menarik dalam aplikasi instagram. Dan yang paling banyak digunakan adalah *filter* instagram. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam berbagai macam bidang kehidupan tidak hanya dalam bidang ekonomi, politik dan sosial budaya saja. Tetapi salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Pendidikan pada zaman modern ini banyak melibatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Niken (2010) dan Dany (2010) mengatakan bahwa tidak bisa dipungkiri jika teknologi sangat berdampak besar dalam bidang pendidikan karena dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar.

Kemajuan pendidikan di Indonesia sangat bergantung pada kualitas dan mutu pendidikan. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi kualitas dan mutu pendidikan adalah guru. Guru merupakan faktor penentu kemajuan pendidikan disamping media pembelajaran, sarana, fasilitas dan kemampuan individu siswa. Disebutkan bahwa media pembelajaran termasuk faktor penentu yang mempengaruhi kemajuan pendidikan di Indonesia, khususnya di zaman yang serba modern ini. Salah satu contoh perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran.

Di awal tahun 2020 hampir seluruh dunia mengalami musibah yang sama yaitu pandemi covid-19. Yang mengakibatkan seluruh kegiatan dilakukan di rumah. Sehingga hal tersebut sangat berpengaruh dalam segala bidang, khususnya bidang pendidikan. Sejak bulan Maret 2020 sekolah diberlakukan sistem belajar di rumah. Dengan dilakukannya sistem belajar di rumah banyak kendala yang dialami baik guru maupun siswa. Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan di SDN Gondangkulon 1 Nganjuk khususnya pada kelas 1, kendala yang dialami guru adalah kesulitan dalam menemukan media yang tepat untuk kegiatan belajar mengajar keterampilan membaca dan menulis permulaan

siswa kelas 1 sekolah dasar. Sedangkan pembelajaran keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar merupakan materi wajib yang perlu diajarkan oleh seorang guru kepada siswanya. Karena hal tersebut merupakan dasar untuk memasuki jenjang-jenjang berikutnya. Menurut Mulyati (2014) membaca permulaan merupakan suatu program pembelajaran yang hanya mengenai materi membaca permulaan di sekolah dasar. Pada kelas awal sekolah dasar keterampilan membaca permulaan merupakan hal utama yang wajib untuk diajarkan kepada siswa.

Media puzzle kata bergambar merupakan permainan menyusun huruf yang diacak untuk membentuk suatu kata. Di usia siswa sekolah dasar khususnya kelas 1 yang rentang usianya 6-7 tahun, dalam usia tersebut anak-anak memasuki tahap bermain. Berbeda dengan anak zaman dahulu yang permainannya adalah permainan tradisional, sedangkan anak zaman sekarang lebih menyukai permainan modern. Salah satunya adalah puzzle. Puzzle merupakan jenis permainan yang dilakukan dengan cara menyusun sesuatu seperti gambar dan huruf menjadi bentuk yang seharusnya (Yasbiati dan Gandana, 2019). Selain menyusun sesuatu puzzle juga bisa berupa teka-teki yang harus dipecahkan (Aini, Ayu dan Siswati, 2019). Husna, Sari dan Halim (2017) menjelaskan bahwa tujuan puzzle sebagai media pembelajaran adalah untuk melatih siswa tentang sabar, kerja sama, dan paham tentang konsep.

Pada penelitian ini yang membedakan adalah media puzzle digunakan dengan memanfaatkan fitur instagram yaitu *filter* yang terdapat pada *instastory*. Menggunakan *filter* pada instagram karena sebagian besar para orang tua pasti memiliki instagram. Dan menggunakan *filter* instagram sebagai hiburan. Dengan adanya media pembelajaran tersebut para orang tua dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran untuk anak di rumah. Sehingga aplikasi instagram selain dapat digunakan menjadi media hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran. Selain itu instagram juga memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran ini dianggap menarik karena dalam aplikasi instagram terdapat permainan puzzle pada *filter* instagram tersebut dan didukung dengan *feed* instagram yang terdapat materi dikemas secara menarik berupa video yang dapat dipelajari siswa. Media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram diharapkan mampu menjadikan kegiatan pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi siswa sehingga lebih bersemangat dalam belajar membaca permulaan.

Berikut terdapat 3 penelitian yang sebelumnya telah dilakukan mengenai media puzzle suku kata. Yang

pertama berjudul "Media Puzzle Suku Kata dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) di Kelas 1 Sekolah Dasar", yang disusun oleh Retno Uly Nevyanti, Hodidjah, dan Resa Respati. Hasil dari penelitian ini adalah media puzzle dapat memudahkan guru dalam mengajar dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Selain itu puzzle juga dapat menumbuhkan kekreatifitasan dalam berpikir. Yang kedua berjudul "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dalam Pembelajaran Tematik", yang disusun oleh Lusiana. Hasil dari penelitian ini adalah dengan media pembelajaran puzzle siswa sangat terbantu dalam belajar membaca. Dan yang ketiga berjudul "Pengembangan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan". Yang disusun oleh Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, dan Imas Mastoah. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran puzzle sangat memudahkan siswa dalam belajar membaca permulaan. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut yang membedakan dari penelitian ini yaitu pada penelitian ini memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran.

Secara teoritis penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, modern dan menyenangkan. Selain itu juga penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang terjadi pada siswa. Sedangkan secara praktis penelitian ini dilakukan supaya meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca permulaan sehingga materi membaca permulaan menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang tepat dengan kondisi pandemi yang sedang dialami saat ini yaitu pembelajaran secara daring (*online*). Media pembelajaran tersebut juga diharapkan tidak hanya untuk pembelajaran daring tetapi juga dapat dilakukan saat pembelajaran tatap muka (*offline*). Pemilihan media pembelajaran tersebut harus memperhatikan karakteristik siswa itu sendiri. Siswa kelas 1 sekolah dasar rata-rata berusia 6-7 tahun, dalam usia tersebut anak-anak memasuki tahap suka untuk bermain. Maka dari itu penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran pada aplikasi instagram dengan judul penelitian "Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar menggunakan Aplikasi Instagram untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar pada Keterampilan Membaca Permulaan".

Pada penelitian ini rumusan masalah yang digunakan yaitu; (1) Bagaimanakah proses media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada keterampilan membaca permulaan?; (2) Bagaimanakah kevalidan media puzzle

kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada keterampilan membaca permulaan?; (3) Bagaimanakah kepraktisan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada keterampilan membaca permulaan?

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah (1) Menjelaskan prosedur media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada keterampilan membaca permulaan; (2) Mengetahui kevalidan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada keterampilan membaca permulaan; (3) Mengetahui kepraktisan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada keterampilan membaca permulaan. Batasan untuk penelitian ini antara lain; (1) Media puzzle kata bergambar hanya terdapat beberapa kata; (2) Media puzzle kata bergambar hanya dapat digunakan pada aplikasi instagram. Dalam penelitian pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dapat berkontribusi positif terhadap keterampilan membaca permulaan.

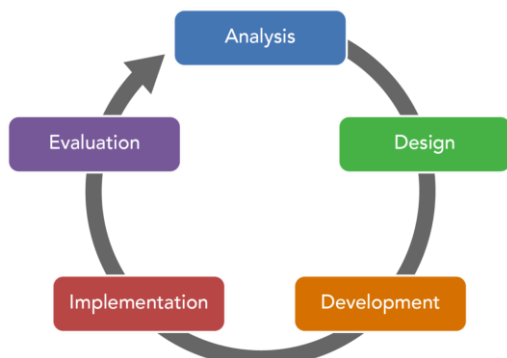
Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan penelitian dengan mengembangkan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Sukmadinata dalam buku Hasyim (2016) menjelaskan bahwa jenis penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan proses mengembangkan suatu produk bisa berupa produk yang sudah ada atau berupa produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan.

Dan model penelitian pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasyim (2016) menyebutkan bahwa pada tahun 1990-an model penelitian ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) memiliki empat tahap yang masing-masing tahapannya akan dilakukanevaluasi. Berikut ini merupakan tahapan model penelitian pengembangan ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk siswa

kelas 1 Sekolah Dasar pada keterampilan membaca permulaan.



**Gambar 1. Tahapan Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE**

Prosedur penelitian pada model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Defelopment, Implementation, Evaluation*) memiliki empat tahapan. Berikut ini merupakan tahapan model penelitian dan pengembangan ADDIE:

Tahap pertama yaitu analisis (*analysis*) peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah dasar. Setelah menemukan suatu permasalahan yang dianggap penting, maka peneliti menganalisis sejauh mana permasalahan tersebut dan menentukan jalan keluar yang tepat dari permasalahan tersebut, sehingga permasalahan tersebut akan segera teratasi. Maka pada tahap ini penulis menghasilkan sebuah permasalahan di sekolah dasar dan menghasilkan jalan keluar atau solusi yang tepat untuk masalah tersebut. Pada pnelitian ini permasalahan yang ditemukan adalah keterampilan membacasiswa kelas 1 sekolah dasar yang rendah dengan kondisi pandemi saat ini yang mengakibatkan banyak kendala dan kurangnya pembelajaran tatap muka khususnya pada materi keterampilan membaca, sehingga sangat diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk materi dan kondisi yang dialami saat ini yaitu pandemi covid-19.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) peneliti melakukan perancangan konsep untuk tujuan yang ingin dicapai yaitu membuat mediapembelajaranuntuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Selain itu pada tahap ini juga merancang bentuk media yang menarik untuk siswa dan menentukan beberapa narasumber. Dan narasumber tersebut adalah siswa kelas 1 di SDN Gondangkulon 1 Nganjuk.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) merupakan tahapan dalam mewujudkan media pembelajaran pada tahap analisis dan tahap perencanaan. Pada tahap ini mengembangkanmedia pmbelajaran yang akan dilakukan uji coba. Media pembelajaran tersebut oleh peneliti diberi nama media puzzle kata bergambar

yang dibuat menggunakan aplikasi pada aplikasi instagram untuk dignakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Sebelum diterapkan di lapangan, media pmbelajaran tersebut perlu mendapatkan evaluasi yang didapatkan dari hasil validasi oleh dosen ahli untuk mengetahui media pembelajaran tersebut telah valid dan layak diterapkan di lapangan atau belum.

Tahap keempat yaitu penerapan (*implementation*) kegiatan penelitian mulai dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Mediapembelajaran ini akan diimplementasikan dalam pembelajaran secara daring dikarenakan kondisi yang saat ini sedang dialami yaitu pandemi Covid-19. Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan membimbing siswa dalam menggunakan media puzzle kata bergambar. Sebelumnya peneliti memastikan bahwa siswa memiliki akun instagram dengan cara mengunduhnya di *Googleplay* atau *Appstore*.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) peneliti mengamati bagaimana respon yang terlihat dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran puzzle kata bergambar. Selain itu peneliti mengolah data berdasarkan hasil angket yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada siswa. Kegiatan tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran media puzzle kata bergambar untuk kegiatan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar di SDN Gondangkulon 1 Nganjuk.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar SDN Gondangkulon 1 Nganjuk. Namun dikarenakan Pandemi Covid-19 ini maka penelitian dilakukan dengan menggunakan subjek penelitian sebanyak 10 orang dari 28 orang siswa kelas 1 SDN Gondangkulon 1 Nganjuk yang tingkat keterampilan membacanya rendah.

Peneilitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dperoleh dari hasil vlydasi oleh materi dan media. Selain itu data kuantitatif juga diperoleh dari respon guru dan respon siswa. Data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data antara lain lembarvalidasi materi dan lembar validasi media yang digunakan untuk mengetahui kevalidan media dan materi. Selain itu lembarangket guru dan angketsiswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang terdapat pada lembar validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru dan Siswa.

Selain itu penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar validasi materi dan lembar validasi media yang diberikan kepada Ahli Materi dan Ahli Media (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya). Lembar validasi

digunakan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran puzzle kata bergambar yang menggunakan aplikasi instagram untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar pada keterampilan membaca permulaan. Untuk mengetahui tingkat kevalidan menggunakan Skala Likert. Berikut ini tabel kategori penilaian Skala Likert:

**Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert**

Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Hasil perhitungan skor validasi ini kemudian dihitung dengan rumus untuk mengetahui persentase data hasil validasi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai rata- rata

$\sum x$  = Jumlah skor hasil Validasi dari semua validator

$\sum x1$  = Skor maksimal

(Riduwan,2013)

Hasil perhitungan persentase skor hasil validasi digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kevalidan media tersebut:

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media**

Presentase	Kriteria	Keterangan
0 - 20%	Tidak valid	Perlu revisi total
21% - 40%	Kurang valid	Perlu revisi
41% - 60%	Cukup valid	Perlu revisi
61% - 80%	Valid	Perlu sedikit revisi
81% - 100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

(Riduwan,2013)

Selain itu pada penelitian ini menggunakan angket respon guru dan respon siswa kelas 1 Sekolah Dasar di SDN Gondangkulon 1 Nganjuk. Lembar angket tersebut digunakan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut.

Untuk mengetahui tingkat kevalidan menggunakanSkalaGuttman. Berikut ini tabel kategori penilaianSkalaGuttman:

**Tabel 3. Kategori Penilaian Skala Guttman**

Penilaian	Skor
Ya	1

Tidak	0
-------	---

Hasil dari perhitungan skor angket respon guru dan respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini untuk mengetahui kepraktisan dari media tersebut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai rata- rata

$\sum x$  = Jumlah skor hasil Validasi dari semua validator

$\sum x1$  = Skor maksimal

(Riduwan,2013)

Hasil perhitungan persentase skor hasil angket respon digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut:

**Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media**

(Riduwan,2013)

Presentase	Kriteria	Keterangan
0 - 20%	Tidak praktis	Perlu revisi total
21% - 40%	Kurang praktis	Perlu revisi
41% - 60%	Cukup praktis	Perlu revisi
61% - 80%	Praktis	Perlu sedikit revisi
81% - 100%	Sangat praktis	Tidak perlu revisi

## HASIL DAN PEMBAHASAN


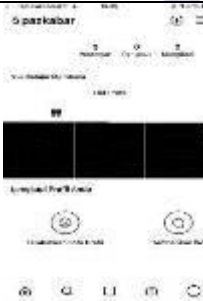

### Hasil Penelitian






Pada tahap analisis dilakukan uji coba pada 10 siswa dengan kemampuan membaca yang lemah dari 28 siswa di SDN Gondangkulon 1 Nganjuk. Banyak faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca siswa yang lemah. Salah satunya yaitu kondisi pandemicovid 19 saat ini yang terjadi sejak tahun 2020. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pandemi ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Khususnya pada kegiatan membaca permulaan maka dari itu diperlukan media yang tepat untuk menarik siswa dalam membaca. Karena siswa kelas 1 berada ditahap suka bermain dan tidak sedikit yang sudah mengerti instagram maka aplikasi instagram dirasa dapat digunakan untuk medeia membaca permulaan dengan memanfaatkan beberapa fitur pada instagram tersebut. Dalam tahapanalisis terdapat 3 tahapan yaitu analisiskurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis isi materi pelajaran. .

Padatahap perancangan dilakukanuntuk merancang konsep mdia pembelajaran yang menarik. Media pembelajaan dibuat sesuai dengan indikator dan

karakteristik siswa. Materi yang terdapat pada *feed* instagram dibuat sangat menarik. Dengan dilengkapi gambar yang disukai oleh siswa. Dalam membuat *feed* tersebut terlihat menarik menggunakan aplikasi inshot dan VN untuk mengedit video yang berisi materi. Untuk filter instagram digunakan untuk puzzle kata bergambar yang terdapat beberapa kata yang harus disusun dengan bantuan gambar. Pada filter tersebut juga terdapat *timer* untuk membatasi siswa menjawab dan skor untuk menunjukkan perolehan nilai siswa. Untuk menggunakan nya setiap siswa harus memiliki akun instagram atau isa meminjam orang tuanya.

**Tabel 5. Desain Media Puzzle Kata Bergambar menggunakan Aplikasi Instagram**

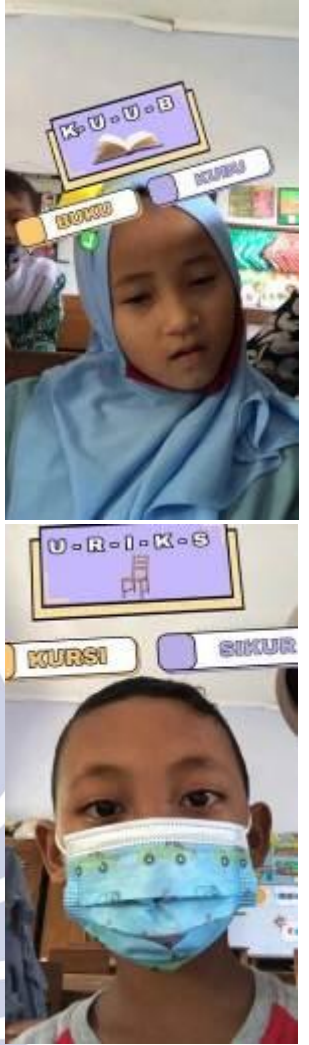
No.	Tampilan	Keterangan
1.		1. Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi instagram. 3. Untuk mendapatkan aplikasi instagram dapat diunduh dalam <i>Googleplaystore</i> atau <i>Appstore</i> .
2.		Ini merupakan tampilan profil instagram yang akan digunakan. Siswa dibantu orang tua mengikuti akun ini.
3.		Pada aplikasi instagram terdapat beberapa fitur yang disediakan diantaranya sebagai berikut: 1. Postingan Pada fitur ini yang akan digunakan untuk mengunggah materi pembelajaran 2. Cerita Pada fitur ini yang akan digunakan untuk filter puzzle kata bergambar 3. Sorotan Cerita Pada fitur ini digunakan untuk menyimpan cerita 5. Video IGTV Pada fitur ini digunakan untuk mengunggah materi yang durasinya lebih dari 1

		menit
4.		Ini merupakan gambaran fitur cerita yang digunakan untuk merekam pada saat siswa menggunakan filter instgram
5.		Ini merupakan gambaran filter instagram . Filter ini digunakan dengan cara siswa memulainya dengan merekam kemudian wajah akan terdeteksi dan muncul huruf yang diacak disertai gambar. Ada dua pilihan kata yang salah dan yang benar. Untuk memilih kata yang benar siswa diminta untuk menggelengkan kepala kearah jawaban yang benar sambil menyebutkan jawaban yang benar.
6.		Fitur disamping digunakan untuk menemukan filter yang akan digunakan
7.		Untuk menggunakan <i>filter</i> tersebut dengan cara klik coba
8.		Tanda tersebut digunakan untuk menyimpan <i>filter</i>

Pada tahap pengembangan yang dilakukan adalah membuat media puzzle kata bergambar. Media ini dibuat dengan memanfaatkan beberapa fitur instagram yaitu *filter* dan *feed*. Untuk filter dibuat dengan berisikan beberapa kata yang diacak dengan bantuan gambar.. Sedangkan untuk *feed* instagram dibuat dengan menggunakan aplikasi inshot dan VN untuk mengedit video yang berisi materi. Materi tersebut akan diunggah pada akun instagram dengan *username* pazkabar. Sehingga siapapun yang memiliki akun instagram dapat mengakses media tersebut.

**Tabel 6. Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar menggunakan Aplikasi Instagram**






No.	Komponen	Tampilan
1.	Instagram	
2.	Unggahan berisi materi	
3.	Unggahan IGTV berisi materi	
4.	Filter puzzle kata bergambar	

5.	Penggunaan filter	
----	-------------------	--

Setelah media tersebut jadi, tahap selanjutnya adalah validasi oleh AhliMedia dan AhliMateri. Validasi inidilakukan untuk mngetahui kelayakan media pembelajaran tersebut serta sarandan masukan dari para AhliMedia dan Ahli Materi. Berikut ini beberapa komentar dan masukan tersebut; (1) Jenis huruf yang digunakan sesuaikan dengan huruf standart dalam kaidah bahasa Indonesia. Lebih-lebih ini untuk kelas I SD. Jadi, jenis hurufnya tidak hanya menarik, tetapi juga harus jelas dan baku; (2) Secara umum materi sudah relevan, namun tata tulis dan struktur bahasa perlu ditingkatkan lagi.

Pada tahap implementasi yaitu tahap uji coba media yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2021 di SDN Gondangkulon 1 Nganjuk. Setelah kegiatan tersebut selesai siswa dan guru diberikan angket tentang media tersebut. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dengan kondisi yang saat ini kita alami yaitu pandemi COVID 19. Uji coba media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7. Uji Coba Media Puzzle Kata Bergambar menggunakan Aplikasi Instagram**

No.	Jenis Kegiatan	Gambar
1.	Guru menjelaskan materi dan cara menggunakan media	
2.	Siswa mempelajari materi yang terdapat pada instagram. Karena pada saat itu <i>handphone</i> hanya 1 maka siswa secara bergantian untuk menggunakannya	
3.	Siswa belajar membaca menggunakan filter puzzle kata bergambar pada aplikasi instagram secara bergantian.	
4.	Siswa sedang mengerjakan soal evaluasi	
5.	Siswa mengisi lembar angket siswa	

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang harus dilakukan pada penelitian pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk membaca permulaan. Kelayakan ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi sedangkan kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil angket guru dan siswa. Berikut ini merupakan hasil evaluasi pengemangan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram:

**Kelayakan Media Puzzle Kata Bergambar**

Untuk mengetahui kelayakan materi perlu dilakukan validasi materi oleh Ahli Materi. Pada penelitian ini yang menjadi validator adalah Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih. M.Pd. selaku Dosen PGSD UNESA. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 26 Mei 2021. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh Ahli Materi:

**Tabel 8. Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Materi sesuai dengan Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar	√			
2	Materi disampaikan secara urut	√			
3	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	√			
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	√			
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	√			
6	Terdapat soal latihan	√			
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	√			
8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa		√		
9	Menggunakan bahasa yang lugas	√			
10	Menggunakan bahasa yang tepat		√		
		38			
Saran dan masukan : Secara umum materi sudah relevan, namun tata tulis dan struktur bahasa perlu ditingkatkan lagi.					

Hasil perhitungan skor validasi ini kemudian dihitung dengan rumus untuk mengetahui persentase data hasil validasi materi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Persentase kelayakan materi adalah 95%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi.

Untuk mengetahui kelayakan media perlu dilakukan validasi media oleh Ahli Media. Pada penelitian ini yang menjadi validator adalah Drs. Suprayitno, M.Si. selaku Dosen PGSD UNESA. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 29 Mei 2021. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh Ahli Media:

**Tabel 9. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	Skor
-----	-----------------	------



		4	3	2	1
1	Menu sajian tertata rapi	√			
2	Menu sajian menarik untuk siswa	√			
3	Terdapat petunjuk penggunaan		√		
4	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan karakteristik siswa		√		
5	Jenis huruf yang digunakan menarik		√		
6	Huruf jelas untuk dibaca		√		
7	Video menarik bagi siswa	√			
8	Gambar menarik untuk siswa		√		
9	Tata letak tersusun dengan rapi	√			
10	Perpaduan warna yang menarik	√			
		35			
Saran dan masukan : Jenis huruf yang digunakan disesuaikan dengan huruf standart dalam kaidah bahasa Indonesia. Lebih-lebih ini untuk kelas I SD. Jadi, jenis hurufnya tidak hanya menarik, tetapi juga harus jelas dan baku.					

Hasil perhitungan skor validasi ini kemudian dihitung dengan rumus untuk mengetahui persentase data hasil validasi media:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

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

$$= 87,5\%$$

Persentase kelayakan media adalah 87,5 %

Sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi.

### Kepraktisan Media Puzzle Kata Bergambar

Untuk mengetahui kepraktisan media puzzle kata bergambar perlu adanya hasil perhitungan skor angket guru dan siswa. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 20 Maret 2021. Berikut ini merupakan hasil angket guru dan siswa:

**Tabel 10. Hasil Angket Guru**

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	√	
2	Menggunakan gambar	√	

	yang menarik		
3	Menggunakan video yang menarik	√	
4	Suara terdengar dengan jelas	√	
5	Materi disajikan sesuai dengan Kompetensi inti dan Kompetensi dasar	√	
6	Mteri dsajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicipai	√	
7	Menggunakan istilah dan penggunaan bahasa yang tepat	√	
8	Siswa akan sangat tertarik dengan media ini	√	
9	Siswa akan mudah memahami materi dengan media ini	√	
10	Siswa akan menjadi lebih mandiri dalam belajar membaca permulaan dengan media ini	√	
Jumlah skor		10	

Hasil perhitungan skor hasil angket ini kemudian dihitung dengan rumus untuk mengetahui persentase data hasil validasi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Persentase kepraktisan adalah 100%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

**Tabel 11. Hasil Angket Siswa**

No.	Nama Siswa	Jumlah skor
1	Alvero Kavalera K.	10
2	Basa	10
3	Calya Afqwa Hapsari	10
4	Friska Dwi P.	10
5	Humaira Yohana D. W. Z.	10
6	Ikfina Hayyi S.	10
7	Ilham Rama D	10
8	Jasmine Areika A.	10
9	Jonathan	10
10	Lala Indrawati R.	10

Rata – rata	10
-------------	----

Hasil perhitungan rata-rata skor hasil angket ini kemudian dihitung dengan rumus untuk mengetahui persentase data hasil validasi:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{10}{10} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Persentase kepraktisan adalah 100%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

## Pembahasan

Media puzzle kata bergambar merupakan permainan menyusun huruf yang diacak untuk membentuk suatu kata. Pada penelitian ini yang membedakan adalah media pembelajaran puzzle ini dibuat dengan memanfaatkan fitur instagram yaitu *filter* yang terdapat pada *instastory*. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development (R&D)*. Dan model penelitian pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tujuan dari media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram ini adalah untuk mendapat pengalaman baru dalam belajar membaca, melatih kesabaran, dan semangat belajar. Hal tersebut sejalan dengan Husna, Sari dan Halim (2017) yang menjelaskan bahwa tujuan puzzle sebagai media pembelajaran adalah untuk melatih siswa tentang sabar, kerja sama, dan paham tentang konsep.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Gondangkulon 1 Nganjuk pada tahap analisis kurikulum diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013. Maka dari itu kegiatan pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan. Hal tersebut ditunjukkan dengan penggunaan buku tematik yang proses pembelajarannya saling berhubungan satu sama lain. Analisis kurikulum ini bertujuan untuk menentukan media yang sesuai materi Bahasa Indonesia, tema 7 (benda, hewan, dan tanaman di sekitarku), subtema 1 (benda hidup dan tak hidup di sekitar kita), pembelajaran ke-1.

Pada tahap analisis kebutuhan siswa yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Sedangkan wawancara dilakukan dengan cara memperoleh informasi dari guru kelas 1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang keterampilan membacanya rendah. Banyak faktor yang

mempengaruhi hal tersebut diantaranya yaitu dengan kondisi pandemi saat ini yang mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran daring khususnya pada keterampilan membaca permulaan. Dalam proses wawancara guru juga mengatakan bahwa kesulitan dalam mengajar membaca apabila dilakukan secara daring. Selain itu pembelajaran daring juga membuat siswa mudah bosan dan tidak mampu berkonsentrasi dalam belajar. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang tepat dengan kondisi pandemi yang sedang dialami saat ini. Media pembelajaran tersebut juga diharapkan tidak hanya untuk pembelajaran daring tetapi juga dapat dilakukan saat pembelajaran tatap muka (*offline*). Pemilihan media pembelajaran tersebut harus memperhatikan karakteristik siswa itu sendiri. Siswa kelas 1 sekolah dasar rata-rata berusia 6-7 tahun, dalam usia tersebut anak-anak memasuki tahap suka untuk bermain. Oleh karena itu penelitian ini akan membuat media pembelajaran pada aplikasi instagram yaitu berupa media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada didalamnya.

Pada tahap analisis materi pembelajaran untuk materi Bahasa Indonesia, tema 7 (benda, hewan, dan tanaman di sekitarku), subtema 1 (benda hidup dan tak hidup di sekitar kita), pembelajaran ke-1 yaitu membaca permulaan untuk kalimat sederhana. Dengan menguraikan kalimat sederhana menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf.

Pada tahap perencanaan, media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram akan dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai macam fitur instagram yang ada. Puzzle kata bergambar dibuat menggunakan filter instagram. Filter tersebut didesain seperti tebak-tebakan yang berisi puzzle huruf acak dengan bantuan gambar. Sedangkan untuk materi membaca permulaan diletakkan pada unggahan di instagram. Materi tersebut dijelaskan melalui video dan gambar yang menarik. Video dan gambar tersebut diedit menggunakan aplikasi inshot dan vn. Huruf dan gambar juga menggunakan ukuran yang jelas agar mudah untuk dipahami oleh siswa. Selain itu media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram juga dibuat dengan menggunakan warna yang cerah. Hal ini bertujuan supaya siswa semangat dan tertarik dalam belajar membaca permulaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dikatakan sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran siswa materi membaca permulaan di kondisi pandemi covid 19 saat ini. Selain itu media puzzle kata bergambar juga sesuai

dengankarakteristik sswa kelas 1 sekolahdasar yang suka bermain.

Pada tahap pengembangan, media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dibuat sesuai pada tahap perencanaan. Untuk membuat media pembelajaran tersebut diperlukan akun instagram yang telah tersambung dengan akun facebook. Jadi langkah pertama yang dilakukan adalah membuat akun instagram yang akan disambungkan dengan akun facebook. Langkah selanjutnya yaitu membuat filter, setelah filter tersebut jadi maka akan diunggah hingga pada akhirnya disetujui oleh instagram dan siap untuk digunakan. Berikut ini langkah untuk mengunggah filter instagram:

**Tabel 8. Langkah Mengunggah Filter Instagram**

No.	Langkah
1	Membuka link <a href="https://sparkar.facebook.com/ar-studio/">https://sparkar.facebook.com/ar-studio/</a> kemudian pilih manage effect
2	Setelah membuka link klik strip 3 di kanan atas dan pilih Spark AR Hub
3	Kemudian masuk ke akun facebook
4	Klik strip kiri atas dan klik publish effect atau terbitkan effect
5	Selanjutnya web akan langsung terhubung dengan facebook, sebelum itu instagram harus ditautkan pada akun facebook
6	Kemudian memasukan email dan kata sandi facebook dan langsung masuk ke beranda spark hub
7	Lalu klik terbitkan effect
8	Pada bagian paling atas platfrom jangan lupa di klik bagian instagram karena akan mengunggah filter ke instagram.
9	Pada bagian unggah effect, masukkan filter yang telah dibuat dan pastikan formatnya arexport.
10	Pada kotanama bebas diberikan nama untuk filternya. Dan pada filter pazkabar diberi nama tebak-tebakan
11	Pada bagian pemilik pastikan bahwa akun facebook dan akun instagram yang digunakan adalah benar dan
12	Pada bagian media masukan contoh video atau gambar menggunakan filter tersebut yang sebelumnya telah disiapkan.
13	Pada bagian ikon maka harus disiapkan foto berukuran 1x1 seperti mengunggah foto ke instagram untuk digunakan sebagai logo filter
14	Untuk tanggal penenerbitan tidak dirubah dan tetap as soon as possible
15	Pada bagian instruksi untuk peninjau bisa dituliskan seperti deskripsi filter

16	Untuk status promosi tidak perlu diceklis
17	Preview filter bisa dilihat pada tampilan HP di Web tersebut
18	Jika dirasa sudah cukup klik pengajuan dan filter akan terunggah. Peninjauan dari pihak instagram paling cepat 2 jam dan paling lama 2 hari

Setelah langkah pembuatan filter selesai, pada proses menunggu disetujui oleh pihak instagram maka dapat dilakukan pengeditan materi berupa video menggunakan aplikasi inshot dan VN.

Pada tahap penerapan atau implementasi, dilakukan uji coba media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SDN Gondangkulon 1 Nganjuk pada tanggal 20 Mei 2021. Penelitian ini menggunakan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram. Berikut ini merupakan langkah unth menggunakan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram; Guru menunjukan sebuah aplikasi instagram kepada siswa; (1) Guru menjelaskan apa itu aplikasi instagram; (2) Guru menunjukkan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram; (3) Guru menjelaskan cara kerja media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram; (4) Guru mengajak siswa secara bersama-sama belajar tentang membaca permulaan menggunakan materi yang terdapat pada instagram; (5) Materi tersebut sebelumnya sudah disiapkan oleh guru dan diunggah pada instagram; (6) Guru meminta siswa menyimak video yang berisi materi pada instgram tersebut; (7) Guru menjelaskan tentang kalimat, kata, suku kata, huruf dan cara membaca yang benar; (8) Setelah belajar mengenai kalimat, kata, suku kata, dan huruf; (9) Guru meminta siswa bermain menggunakan *filter* pada instgram yang terdapat pada aplikasi tersebut. *Filter* pada instagram tersebut berisikan puzzle huruf. Terdapat skor pada filter tersebut. Skor yang paling tinggi akan mendapatkan reward dari guru. Setelah pembelajaran selesai guru dan siswa diberi angket tentang penilaian mengenai media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 100%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa memberikan respon positif terhadap medi puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram.

Pada tahap evaluasi yang merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluatio n*). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram untuk membaca permulaan. Kelayakan ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh AhliMedia dan

AhliMateri sedangkan kepraktisan diperoleh erdasarkan hasil angket guru dan siswa. Evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari Ahli Materi, Ahli Media, Guru dan Siswa.

Media puzzle kata bergambar merupakan permainan menyusun huruf yang diacak untuk membentuk suatu kata. Di usia siswa sekolah dasar khususnya kelas 1 yang rentang usianya 6-7 tahun, dalam usia tersebut anak-anak memasuki tahap bermain. Puzzle merupakan jenis permainan yang dilakukan dengan cara menyusun sesuatu seperti gambar dan huruf menjadi bentuk yang seharusnya (Yasbiati dan Gandana, 2019). Selain menyusun sesuatu puzzle juga bisa berupa teka-teki yang harus dipecahkan (Aini, Ayu dan Siswati, 2019). Husna, Sari dan Halim (2017) menjelaskan bahwa tujuan puzzle sebagai media pembelajaran adalah untuk melatih siswa tentang sabar, kerja sama, dan paham tentang konsep. Dengan menggunakan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram siswa dapat belajar membaca sambil bermain. Selain itu sosial media juga dapat dimanfaatkan dalam hal positif yaitu sbagai mediapembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yangtelah dlakukan dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE terdapat 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap pertama yaitu analisis diketahui bahwa permasalahan yang terjadi pada kelas 1 sekolah dasar yaitu tingkat keterampilan membaca yang lemah dan belum adanya media pembelajaran yang tepat untuk materi membaca permulaan pada pembelajaran daring karena pandemi covid-19. Maka dari itu dilakukan analisis untuk mengetahui karakteristik siswa sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat bagi siswa kelas 1 sekolah dasar. Pada tahap kedua yaitu perancangan dilakukan untuk merencanakan media, menyiapkan materi, membuat lembar validasi materi, membuat lembar validasi media, angket respon siswa dan angketrespon guru. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan dilakukan pembuatan mediapembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap keempat yaitu tahap penerapan dilakukan uji coba media kepada siswa setelah itu diberikan angketrespon siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut. Selanjutnya ditahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk merevisi mediapembelajaran berdasarkan saran dan masukan oleh ahli media untuk memperoleh mediapembelajaran yang jauh lebih baik dan bermanfaat.

Berdasarkan hasil validasi oleh Ahli Materi diketahui bahwa tingkat kevalidan materi pada media

puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram adalah sebesar 95%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi. Sedangkan hasil validasi media oleh Ahli Media diketahui ahwa tingkat kevalidan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram sebesar 87,5%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi. Untuk hasil penilaian yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru diketahui tingkat kepraktisan media puzzle kata bergamar menggunakan aplikasi instagram masing-masing sebesar 100%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan melibatkan siswa kelas 1 SDN Gondangkulon 1 Nganjuk terdapat beberapa saran diantaranya sebagai berikut, yaitu; (1) media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi keterampilan membaca permulaan untuk siswa sekolah dasar; (2) Media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dapat dijadikan inovasi baru dalam pengembangan media; (3) Media puzzle kata bergambar diperlukan pembangan lanjutan agar lebih baik lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, B. O., Ayu, K. C., dan Siswati. 2019. Pengembangan *Game Puzzle* sebagai *Edugame* berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. Mataram. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM)*, Vol.3 (1) hal. 74-79.
- Alfajri, M. F., Adhiazni, V. dan Aini, Q. 2019. Pemanfaatan Sosial Analytics pada Instagram dalam peningkatan Efektifitas Pemasaran. Jakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 8 (2) hal. 1-11.
- Damayanti, R. 2018. Diksi dan Gaya Bahasa dalam Media Sosial Instagram. Surabaya. *Jurnal Widyaloka Ikip Widya Darma*, Vol. 5 (3) hal. 261-278.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, Simarmata, J. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamalik, O. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Harjono, N. 2012. Evaluasi Pembelajaran Siswa Aktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar. Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 1 (1) hal. 17-28.*
- Hasyim, A. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah.* Yogyakarta: Media Akademi.
- Hidayah, N. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi.* Yogyakarta: Garudhawaca.
- Husna, N., Sari, S. A., dan Halim, A. 2017. Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol.3 (1) hal. 6-71.*
- Iskandar, J. 2016. Etnobiologi dan Keragaman Budaya di Indonesia. Bandung. *Indonesian Journal of Anthropology, Vol. 1 (1) hal. 27-42.*
- Muhyidin, A., Rosidin, O. dan Salpariansi, E. 2018. Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas Awal. Serang. *JPSD, Vol. 4 (1) hal. 30-42.*
- Muhyidin, A. 2017. Evaluasi Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas Awal Sekolah Dasar. Serang. *Jurnal Program Stusy PGMI, Vol.4 (2) hal. 190-200.*
- Mulyati, Y. 2014. *Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan.* Bandung: UPI
- Riduwan. 2013. *Dasar – Dasar Statistik.* Bandung : CV Alfabeta.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar.* Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Soewadji, J. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian.* Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, R. dan Hasanah, H. 2018. *Media Pembelajaran.* Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarti, T. Dan Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Utami, R. P., Probosari, R. M. dan Fatmawati, U. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantu *Instagram* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta. *Jurnal Bio-Pedagogi, Vol.4 (1) hal. 47-52.*
- Wahyuni, N. dan Yolanita, I. 2013. Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Vol.1 (2) hal. 1-12.*
- Yanti, P. G., Zabadi, F. dan Rahman, F. 2016. *Bahasa Indonesia: Konsep Dasar dan Penerapan.* Jakarta: Grasindo.
- Yasbiati dan Gandana, G. 2019. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar).* Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Zulela, M. S. 2014. Pendekatan Konstektual dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. Jakarta. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, Vol. 1 (1) hal 83-91.*