

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DONGENG  
UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS DONGENG  
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Zaimatun Nafisah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (zaimatun.19006@mhs.unesa.ac.id)

**Asri Susetyo Rukmi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini mengembangkan media *puzzle* dongeng yang bertujuan untuk (1) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* dongeng untuk pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas II SD secara valid (2) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* dongeng untuk pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas II SD secara praktis (3) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* dongeng untuk pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas II SD secara efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Kendangsari 1/276. Berdasarkan penelitian tersebut hasil dari uji validasi media dengan peresentase 88,6% sangat valid, dan uji validasi materi presentase 87,3% sangat valid. Kepraktisan dari respon siswa menunjukkan bahwa 93,1% media pembelajaran sangat praktis digunakan untuk pembelajaran, 100% dengan kriteria sangat praktis untuk respon guru dan observasi kerlaksanaan pembelajaran dan terjadi peningkatan hasil belajar pada tes N-Gain sebesar 1,76 dengan kriteria tinggi.. Dengan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan media pembelajaran *puzzle* dongeng layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *puzzle*, keterampilan menulis, dongeng.

**Abstract**

This study developed fairy tale puzzle media with the aim of (1) Producing fairy tale puzzle learning media for learning fairy tale writing skills for class II elementary school students in a valid way (2) Producing fairy tale puzzle learning media for teaching fairy tale writing skills for class II elementary school students practically (3) Producing fairy tale puzzle learning media for teaching fairy tale writing skills for class II elementary school students effectively. The type of research used is research and development (Research and Development). The development model used is the ADDIE model. The test subjects in this study were class II students at SDN Kendangsari 1/276. Based on this research, the results of the media validation test with a percentage of 88.6% are very valid, and the material validation test with a percentage of 87.3% is very valid. The practicality of student responses shows that 93.1% of learning media are very practical to use for learning, 100% with very practical criteria for teacher responses and observation of learning implementation and there is an increase in learning outcomes on tests an N-Gain of 1, 76 with high criteria. With the results obtained, it can be concluded that fairy tale puzzle learning media is suitable for use as a learning medium.

**Keywords:** Development, puzzles, writing skills, fairy tales

**PENDAHULUAN**

Guru yang baik dan profesional merupakan impian bagi setiap siswa. Guru yang paham akan kondisi siswa, mampu menarik hati siswa sehingga menjadi panutan bagi lingkungannya. Guru yang profesional juga akan membangun karakter setiap siswa. Guru juga akan menggantikan orang tua yang mampu memberikan pendidikan kognitif, afektif dan psikomotorik bagi ssiwa. Pendidikan tersebut bisa diajarkan melalui proses pembelajaran disekolah.

Proses pembelajaran adalah suatu proses kegiatan interaksi guru dengan siswa yang membutuhkan komunikasi timbal balik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses mencapai tujuan

pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab untuk membentuk suasana belajar yang nyaman serta menyenangkan aktif dan kreatif. Membentuk suasana belajar dalam meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dapat terjadi jika guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran akan terlaksana dengan optimal apabila guru dapat memfasilitasi siswa sehingga keberhasilan belajar dapat terwujud.

Terwujudnya pembelajaran yang berhasil memerlukan ketelitian dalam menentukan komponen pembelajaran seperti metode, model, media, sterategi, dan sumber belajar. Penentuan komponen pembelajaran dapat diberikan sesuai dengan materi ajar yang akan disajikan. Pemilihan komponen pembelajaran akan

membantu guru menciptakan pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar guru. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menjelaskan materi ajar agar siswa senang belajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dan efisien yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi, mempermudah pemahaman, dan merangsang siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018:171). Media pembelajaran yang efisien jika guru dapat menjelaskan materi ajar yang abstrak menjadi konkret dan keefektifan media pada pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa. Dengan media pembelajaran yang efektif dan efisien maka hasil kegiatan dapat tercipta sebanding dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran berpotensi membantu siswa dan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran media dapat dikatakan menunjang kelancaran pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Magdalena (2021:315), penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran bisa membangkitkan rasa dan minat untuk membentuk motivasi untuk belajar, dengan begitu media pembelajaran diterapkan pada waktu belajar mengajar untuk menaikkan semangat belajar para siswa.

Berbagai macam media pembelajaran yang dibutuhkan bagi guru yang dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Salah satu contoh media pembelajaran visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media permainan yang menyenangkan sebagai media pembelajaran di sekolah atau di rumah, karena salah satu bentuk permainan yang mendidik. Menurut Gilli & Dalle (2019:36), media *puzzle* adalah alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan otak anak, yang dimainkan dengan cara membongkar *puzzle*. Bermain *puzzle* adalah hal yang sangat menarik bagi anak karena membutuhkan kesabaran dalam merangsang anak berfikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan *puzzle* sehingga membentuk potongan yang utuh.

Media *puzzle* terdiri atas banyak potongan gambar, kotak, huruf, dan angka yang dapat membentuk pola tertentu. Bentuk potongan – potongan ini disusun menjadi sebuah gambar yang nantinya akan membentuk pola. Pola ini untuk memotivasi siswa agar menyelesaikan secara tepat dan cepat sehingga membutuhkan ketelitian dan berkonsentrasi saat menyusun potongan *puzzle*. Menyusun *puzzle* siswa harus mengetahui materi pembelajaran yang telah diberikan guru agar mampu menyusun pola dengan benar (Amaliyyah, 2021:2001).

Selain itu, dalam pembelajaran media *puzzle* memiliki nilai pendidikan yang baik bagi siswa, karena dalam media *puzzle* siswa dilatih untuk mengasah daya otaknya dan pikirannya. Mengembangkan daya pikir

siswa dengan menggunakan permainan yang ada di media pembelajaran *puzzle*, siswa dilatih untuk berpikir cepat dalam mencari urutan gambar, sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh atau bosan saat belajar mengajar di kelas. Menurut Pawestri (2021:23), media *puzzle* dirancang untuk mengajak siswa berpikir aktif dan kreatif sehingga media *puzzle* dapat mendukung proses belajar mengajar. Dengan adanya media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan rasa ingin tahu siswa karena dilakukan secara berkelompok sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan jenis media pembelajaran yang lainnya. Menurut Ilhami, dkk (2022:613), kelebihan dari media *puzzle* adalah guru dapat mengawasi urutan pembelajaran, sehingga guru dapat melihat sejauh mana siswa paham dalam menguasai materi pembelajaran yang disajikan, dapat diterapkan di bidang apapun yang kita ajarkan, dapat melatih konsentrasi siswa, kekompakan, kerjasama antar siswa dan siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu kelebihan media pembelajaran *puzzle* ini mudah dibawa, bisa dibongkar pasang dan praktis.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Sobirin (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar”. Hasil rata-rata penilaian ahli materi dengan skor sebesar 80 dan rata-rata nilai 4 dengan kriteria layak dan penilaian ahli media dengan skor sebesar 44 dan rata-rata nilai 4,4 dengan kriteria layak diukur dalam segi kevalidan. Dalam segi kepraktisan dari angket motivasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* mendapatkan skor 70% dengan kategori baik. Berdasarkan data tersebut maka media *puzzle* yang digunakan untuk keterampilan menulis valid dan praktis untuk digunakan dalam materi menulis karangan narasi.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Amia & Napitupu (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil rata-rata uji validasi materi dari aspek muatan materi dan aspek penyajian layak digunakan tanpa revisi dengan persentase 90% dan ahli media dengan rata – rata 66,6% dalam segi kevalidan. Selain itu, hasil dalam segi pengguna dari tanggapan guru rata – rata 93% dari segi kepraktisan sehingga media *puzzle* diartikan praktis untuk digunakan.

Penelitian lain yang serupa dilakukan oleh Sagita (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Keterampilan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tingkat keefektifan media *puzzle* yang diterapkan memperoleh sebesar 77% dengan kategori “layak”, dan tingkat keefektifan validasi materi yang diperoleh sebanyak 87% “sangat layak” dan tingkat keefektifan bahasa diperoleh sebanyak 86% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, uji coba yang dilakukan memperoleh persentase 91,63% dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil pengamatan ketika melaksanakan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan)

yang dilakukan di SDN Kendangsari 1/276. Pada proses pelaksanaan pembelajaran, guru hanya mengandakan buku paket dan guru hanya berpusat pada metode ceramah. Saat dilakukakan tanya jawab singkat dengan guru kelas II-C terdapat permasalahan yang timbul saat menulis yaitu siswa sulit mengembangkan ide dalam tulisan. Hal tersebut disebabkan sumber belajar dari buku paket dimana gambar – gambar disediakan terbatas dan kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik siswa sehingga membantu siswa dalam keterampilan menulis dongeng.

Keterampilan menulis dikatakan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan pikiran kepada pembaca atau pendengar dengan bahasa tulisan. Dalam merangkai kalimat indah, memerukan sebuah ketrampilan berbahasa yang terbagi menjadi empat, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis seau diperhatikan karena penting untuk melatih kecakapan dalam memberikan gagasan di setiap tulisannya. Siswa bisa menuangkan ide melauai tulisan – tulisan yang indah salah satunya keterampilan menulis dongeng.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran *puzzle* menjadi salah satu pemecahan masaah atau solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis dongeng kelas II Sekolah Dasar. Dalam menulis dongeng dibutuhkan kemampuan dan keterampilan siswa untuk membuat rangkaian cerita yang runtut dan mudah dipahami. Dengan adanya media *puzzle* diharapkan membantu dan merangsang ide-ide siswa untuk membentuk tulisan. Ide ini didapatkan melalui gambar dan makna melalui media pembelajaran *puzzle*. Gambar ini diurutkan sesuai peristiwa sehingga membentuk karya. Oleh karena itu, dalam meningkatkan keterampilan menulis dongeng, guru dapat menggunakan media pembelajaran *puzzle* yang disajikan dengan inovatif dan menarik agar siswa semangat dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* ini siswa dapat memahami mengenai cara menulis dongeng dengan *puzzle* dengan baik dan benar. Sebelum menulis guru membagi kelompok dan disusun oleh setiap kelompok. Setiap kelompok harus menyusun gambar sesuai urutan gambar yang disediakan dan guru memberikan waktu agar siswa merasa tertantang dan semangat dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media *puzzle* ini siswa dapat berkonsentrasi untuk menyelesaikan tugas menyusun *puzzle* gambar. Setelah itu guru menceritakan dongeng dengan menggunakan *puzzle* yang sudah disusun sesuai gambar. Setelah mendengarkan guru, siswa akan menuliskan kembali dongeng dengan menggunakan bahasanya sendiri dengan memperhatikan penggunaan tanda baca dan penulisan yang benar.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka perlu dilakukan sebuah penelitian yang menggunakan media *puzzle* untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis dongeng. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media *puzzle* dongeng untuk pembelajaran keterampilan

menulis dongeng siswa kelas II Sekolah dasar secara valid, praktis dan efektif.

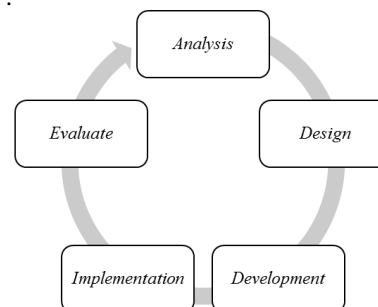
Adapun judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Dengan harapan media yang dikembangkan akan digunakan di masa selanjutnya dan bisa membantu siswa dalam menuliskan dongeng dengan media pembelajaran *puzzle*.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan termasuk penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk yang telah teruji sehingga produk tersebut dapat digunakan untuk tujuan tertentu. Salah satu jenis penelitian pengembangan adaah media *puzzle* yang akan dikembangkan. Modifikasi dari permainan *puzzle* yang sering digunakan siswa bermain, dengan adanya permainan *puzzle* penelitian ini tertarik untuk mengembangkan *puzzle* sebagai bahan pembelajaran yang asik dan menyenangkan saat melakukan pembelajaran.

Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delevary and Evaluation*). Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada analisis bagaimana setiap konsep berinteraksi satu sama lain dan berinteraksi dengan fase-fase yang ada. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena mempunyai tahapan dan sistematis yang sederhana. Salah satu pengembangan digunakan di dunia pendidikan adalah pengembangan media *puzzle* untuk keterampilan menulis dongeng siswa kelas II sekolah dasar.

Prosedur pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki beberapa tahapan yang dapat digunakan dalam perancangan dan pengembangan. Tahapan-tahapan kegiatan model ADDIE pada dasarnya saling berkesinambungan satu sama lain. Oleh karena itu, penggunaan model ADDIE perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh. Langkah-langkah yang terdapat dalam model penelitian ADDIE dapat dijelaskan pada bagan di bawah ini, dan dilanjutkan dengan penjelasan masing-masing langkah sebagai berikut :



**Bagan 1 Model Penelitian ADDIE**

(Sugiyono, 2018:200)

Tahapan pertama dalam proses pengembangan media, yaitu menganalisis berbagai komponen dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

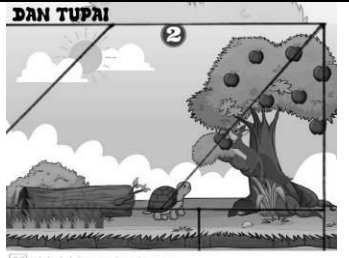
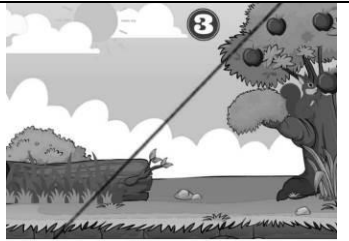
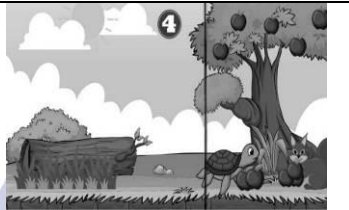
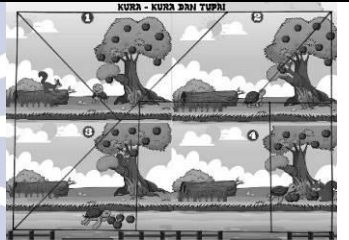

Tahap awal dilakukan adalah analisis kurikulum yang digunakan di SDN Kendangsari 1/276 Surabaya. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut. Analisis kurikulum akan memudahkan untuk membuat rencana, menyusun, dan melaksanakan langkah – langkah pembelajaran secara sistematis dan mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran.

Analisis karakter siswa dilakukan pada siswa kelas II sekolah dasar yang dijadikan subjek uji coba. Identifikasi yang dianalisis meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam segi tingkat berfikir siswa masih senang bermain. Oleh karena itu, guru harus merancang pembelajaran yang mengandung unsur permainan didalamnya. Pada aspek sikap pengetahuan harus mampu berfikir secara logis. Sikap siswa kelas II tergantung suasana hati dan menyukai pembelajaran yang menyenangkan. Pada aspek keterampilan siswa kelas II mampu memecahkan masalah melalui keterampilan menulis.

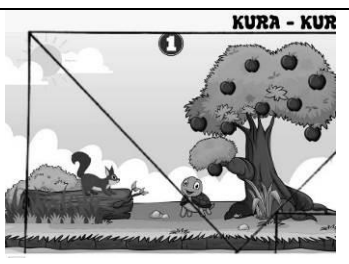
Analisis materi yang dikukan untuk menentukan materi dalam penelitian pengembangan media *puzzle* pada kelas II pada materi dongeng. Materi yang difokuskan adalah pada ketrampilan menulis dongeng dengan menggunakan media *puzzle*. Media *puzzle* digunakan dapat membantu guru saat membacakan cerita dongeng.

Pada tahap kedua adalah desain dilakukan untuk membuat rancangan penelitian. Pada tahap ini, rancangan penelitian digunakan untuk menjawab kebutuhan dibutuhkan oleh siswa yaitu dengan merancang sebuah media *puzzle*. Tahapan daam rancangan peneitian sebagai berikut :

Dalam proses perancangan desain media dilakukan *puzzle*. sesuai dengan tujuan penelitian dan bahan ajar siswa. Spesifikasi media *puzzle* diinginkan yaitu berbentuk kepingan *puzzle* dengan ukuran 27 cm x 20 cm x 5 mm. Adapun rancangan media *puzzle* untuk menulis dongeng yaitu:

2.	Gambar 2 berisi permunculan konflik dongeng	
3.	Gambar 3 berisi konflik dan titik puncak konflik dongeng	
4.	Gambar 4 berisi penyelesaian masalah	
5.	Tampilan gambar <i>puzzle</i> secara utuh dan dijadikan satu	
6.	Tampilan halaman belakang <i>puzzle</i> berisi teks bacaan cerita	

Tabel 1. Rancangan Media *Puzzle* Menulis Dongeng

No	Penjelasan	Desain Rancangan
1.	Gambar 1 berisi tentang gambaran perkenalan tokoh dan gambaran awal kejadian	

Dalam merancang media *puzzle* digunakan aplikasi canva. Apikasi canva berguna untuk mendesain gambar rancangan desain. Rancangan yang dibuat menyesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tampilan yang menarik dengan beragam gambar dan warna.

Tahap ini merancang berbagai instrumen yang dibutuhkan dalam peneitian. Adapun alat bantu daam peneitian ini yang dibutuhkan yaitu lembar instrumen validasi media dan materi, lembar instrumen observasi, lembar instrumen angket siswa dan gur serta perangkat pembelajaran lainnya seperti RPP, LKPD, Bahan ajar dan lembar pretest dan post test.

Tahap ketiga adalah pengembangan media pembelajaran meliputi lembar observasi, lembar validasi, perangkat pembelajaran, soa pretest dan pre test dan lembar angket siswa. Merakit dan memodifikasi media

pembelajaran dan membuktikan kevalidan sebuah produk dengan lembar validasi media dan materi. Selain itu, untuk membuktikan kepraktisan dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar angket siswa dan keefektifan dengan menggunakan lembar post test dan pretest.

Pada tahap keempat yaitu mengimplementasikan pengembangan media *puzzle* ada uji coba skala kecil dan uji skala besar. Uji coba skala kecil, setelah media pembelajaran sudah divalidasi dilakukan oleh validator, selanjutnya harus diuji terlebih dahulu dalam uji skala kecil yang terdiri dari 12 siswa. Uji coba skala kecil dilakukan agar desain media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi aspek keefektifan dan kepraktisan dalam pembelajaran. Uji ini menggunakan siswa kelas II-B SD Kendangsari I/276 Surabaya.

Uji coba skala besar, setelah dilakukan uji coba skala kecil dan dinyatakan valid dan efektif maka dapat dilakukan uji skala besar. Uji skala besar ini terdiri dari 28 siswa kelas II-C SD Kendangsari I/276 Surabaya.

Pada tahap terakhir ini adalah evaluasi. Tahap ini dapat dilakukan untuk mengetahui perolehan pengetahuan dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Tahap evaluasi dilihat dari kevalidan, kepraktisan dan kelayakan media pembelajaran saat penerapan media pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini memberikan soal pretest dan post-test, serta angket kepada siswa untuk mengevaluasi media pembelajaran yang diterapkan dapat membantu siswa dalam keterampilan menulis dongeng di sekolah dasar.

Pengembangan media *puzzle* menghasilkan 2 jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian skor pada validasi materi dan media yang dilakukan oleh para ahli. Selain itu juga dari lembar angket yang diberikan kepada siswa dan guru sebagai objek penelitian dari pengembangan media *puzzle*.

Data kualitatif diperoleh dari pendapat atau saran dari semua pihak yang terlibat dalam pengembangan media *puzzle* dan juga hasil observasi selama pembelajaran berlangsung di kelas dalam pengimplementasian media *puzzle*. Selain itu, dapat diperoleh dari tanggapan dan saran dari para ahli media dan materi serta tanggapan guru.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data. Data yang dikumpulkan dan penelitian ini adalah data kuantitatif, sehingga dibutuhkan teknik analisis data. Analisis data validasi merupakan teknik analisis dengan cara membandingkan pengumpulan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan dari media. Data yang telah diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan skala Likret. Tabel acuan skala Likret adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Skala Likret**

Kriteria	Skor
Tidak baik	1
Kurang baik	2

Cukup baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Sugiyono, 2018:141)

Untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil hitung menggunakan rumus diatas dapat dijadikan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan dan kevalidan dari suatu produk. Penentuan taraf keberhasilan produk dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

**Tabel 3. Peresentase Kriteria Hasil Validasi**

Peresentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

(Akbar, 2017:82)

Analisis data kepraktisan dari tanggapan dari siswa, guru dan observasi di dalam pembelajaran yang didapatkan dari hasil angket siswa, guru dan observasi. Proses implementasi media *puzzle*, akan dihitung persentase nilai setiap jawaban. Data yang diperoleh akan diolah sesuai dengan skala Gutmann. Skala Gutmann yang digunakan adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. Skala Gutmann Pada Penilaian Angket**

Keterangan	Skor	
	Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

(Sugiyono, 2013:96)

Untuk mengetahui kepraktisan media dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil hitung menggunakan rumus diatas dapat dijadikan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan dan kevalidan dari suatu produk. Penentuan taraf keberhasilan produk dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

**Tabel 5. Persentase Kriteria Angket Pengguna**

Peresentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak praktis
21% - 40%	Tidak praktis
41% - 60%	Kurang praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

(Akbar, 2017:42)

Data yang telah diperoleh digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Data tersebut diperoleh dari tes awal (pre test) sebelum pembelajaran dan tes akhir (post test) setelah pembelajaran dilaksanakan. Hasil pretest dan post test siswa dinilai dengan menggunakan kriteria dari hasil penskoran, maka selanjutnya akan dihitung rata-rata peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan perhitungan N- Gain. Rumus N-Gain yaitu:

$$\frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Perolehan normalisasi N-Gain diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu:

**Tabel 6. Kriteria N-Gain**

Kriteria	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \geq (g) < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Dalam penelitian ini untuk perhitungan N-Gain menggunakan cara manual. Cara manual ini dengan menghitung satu persatu sesuai rumus N-Gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu media *puzzle* yang berupa kepingan *puzzle* dongeng yang akan disusun oleh siswa kelas II dengan materi pembelajaran dongeng. Materi pembelajaran ini akan digunakan sebagai uji coba media *puzzle* dongeng. Dalam penelitian pengembangan ini, menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas:

Pada tahap *analysis*, penelitian ini melakukan kegiatan observasi mengenai permasalahan yang sedang dialami oleh siswa. Fase ini telah dilakukan ketika melaksanakan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) yang dilakukan di SDN Kendangsari 1/276. Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati permasalahan apa saja yang dialami oleh siswa sekolah dasar, salah satunya yaitu pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu keterampilan menulis.

Tahap analisis yang pertama adalah analisis kurikulum, setelah mengetahui kurikulum selanjutnya menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa dan yang terakhir adalah menganalisis materi yang akan digunakan.

Setelah mengetahui masalah yang dihadapi siswa, selanjutnya adalah menganalisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan oleh SDN Kendangsari 1/276 menggunakan kurikulum 2013 dan menggunakan buku tematik untuk kelas II. Dengan mengetahui kurikulum yang digunakan sekoah penelitian pengembangan bisa membuat rencana, menyusun, dan melaksanakan langkah – langkah pembelajaran secara sistematis dan mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melihat kersediaan sarana dan prasarana yang digunakan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran materi keterampilan menulis atau kalimat. Sarana yang digunakan di SDN Kendangsari 1/276 adalah buku paket siswa yang disediakan terbatas dan kurang menarik perhatian siswa. Sumber belajar yang kurang menarik juga menyebabkan siswa kurang tertarik saat belajar. Saat pembelajaran guru hanya fokus metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran, salah satunya mengembangkan ide tulisan dalam kalimat.

Setelah mengetahui kebutuhan siswa, langkah selanjutnya adalah menganalisis karakteristik siswa. Menganalisis karakteristik siswa, siswa kelas II dilihat dari segi tingkat berfikir siswa masih senang bermain. Oleh karena itu, guru harus merancang pembelajaran yang mengandung unsur permainan didalamnya. Pada aspek sikap pengetahuan harus mampu berfikir secara logis. Sikap siswa kelas II tergantung suasana hati dan menyukai pembelajaran yang menyenangkan. Pada aspek keterampilan siswa kelas II mampu memecahkan masalah melalui keterampilan menulis.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis materi di kelas II yaitu materi pembelajaran keterampilan menulis dongeng yang menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017 pada semester 2, tema 7 kebersamaan, subtema 1 kebersamaan di rumah dan pembelajaran 1. Materi yang akan dikembangkan adalah materi menulis kembali dongeng yang telah didengar maupun dibaca siswa.



Berdasarkan hasil analisis kurikulum, kebutuhan siswa, karakteristik siswa dan materi yang digunakan di kelas II maka ada permasalahan yang dihadapi siswa yaitu mengembangkan sebuah kalimat dalam tulisan. Permasalahan tersebut didasari oleh kurangnya inovasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dikembangkan untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengembangkan suatu kalimat. Untuk itu, penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disebut media *puzzle* dongeng yang berisi kepingan gambar dongeng yang disusun urut untuk dijadikan sebuah dongeng dengan menggunakan bahasa kalimatnya sendiri.

Pada fase ini desain, penelitian mendesain media pembelajaran *puzzle*. Sebelum melakukan desain perlu

adanya ide atau rancangan gambar yang akan dibuat. Pembuatan gambar *puzzle* menggunakan aplikasi canva. Aplikasi ini cocok digunakan untuk mendesain media *puzzle* dongeng. Setelah mendesain gambar yang telah dirancang, gambar akan dicetak menggunakan kertas stiker.

Gambar pada media *puzzle* disesuaikan dengan kebutuhan pada siswa kelas II sekolah dasar. Gambarnya yaitu dongeng kura – kura dan tupai. Gambar *puzzle* dongeng ini akan berurutan dan diberikan nomor urut agar siswa mengerti alur cerita tersebut. Tidak itu juga, *puzzle* dongeng juga dilengkapi dengan barcode untuk menunjang sarana pendidikan dan bisa diakses lebih mudah. Berikut adalah desain *puzzle* dongeng di tabel 7.

**Tabel. 7 Desain Rancangan Media Puzzle Dongeng**

No	Penjelasan	Desain Rancangan
1.	Kepingan <i>puzzle</i> yang sudah dibuat sesuai bentuk pecahan dan berisi 7 keping <i>puzzle</i> .	
2.	Tampilan gambar <i>puzzle</i> secara utuh dan dijadikan satu	
3.	Tampilan halaman belakang <i>puzzle</i> berisi teks bacaan cerita	



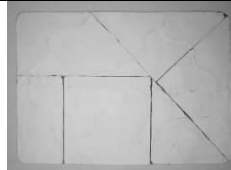



Pada tahap *Development* ini adalah mengembangkan media dan materi yang sudah dibuat, tidak hanya itu juga melakukan pengembangan alat evaluasi pada fase ini. Alat evaluasi tersebut berupa instrumen- instrumen yang nantinya akan digunakan untuk mengukur kevalidan dan kelayakan media *puzzle* dongeng.

Sebelum dapat digunakan untuk kegiatan penelitian, harus dilakukan proses pengembangan suatu produk. Produk yang dihasilkan adalah media *puzzle* dongeng yang sudah di desain sebelumnya. Tahap selanjutnya adalah memotong kayu MDF, membentuk pola *puzzle* dan menempel bahan stiker. Membentuk kepingan *puzzle* membutuhkan alat gergaji untuk membentuk pola yang sudah dibuat dengan 7 kepingan *puzzle*. Kepingan *puzzle* berbentuk persegi, persegi panjang dan ada pula segi tiga. Tujuan dari bentuk *puzzle* disesuaikan dengan materi pembelajaran 1 yaitu ada matematika pecahan.

Langkah selanjutnya yaitu menggabungkan kayu dengan stiker yang telah didesain sebelumnya. Pada tahap ini stiker ditempelkan dengan kayu MDF. Setelah

ditempelkan *puzzle* siap digunakan dan di validasi media . setelah itu, bisa di uji cobakan untuk pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas II sekolah dasar. Hasil produk pengembangan di tabel 8.



**Tabel 8. Produk Media Puzzle Dongeng**

No.	Keterangan	Produk
1.	Kayu MDF yang sudah di potong sesuai ukuran 27 cm x 20 cm x 5 mm.	
2.	Hasil dari potongan kayu MDF yang sudah potong dan di tempel stiker bagian samping.	
3.	Kepingan <i>puzzle</i> yang sudah dibuat sesuai bentuk pecahan dan berisi 7 keping <i>puzzle</i> .	
4.	Gambar tampilan depan <i>puzzle</i> yang sudah ditempel stiker.	
5.	Gambar <i>puzzle</i> utuh yang akan digunakan sebagai media <i>puzzle</i> dongeng siswa kelas II sekolah dasar.	
5.	Gambar tampilan belakang yang berisi bacaan dongeng yang bisa dibaca siswa.	

Setelah proses pembuatan langka selanjutnya adalah uji validasi oleh Dosen Ahli. Dosen Ahli media tersebut ialah salah satu Dosen dari jurusan PGSD FIP UNESA yang bernama Hitta Alfi Muhimmah S.Pd, M.Pd. Hasil dari validasi media mendapatkan revisi atau saran untuk menghaluskan bagian belakang agar tidak mengenai siswa. Berikut adalah hasil revisi pada tabel 9.

P = 88,6%

**Tabel 9. Hasil Revisi Produk Media Puzzle Dongeng**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Saran : untuk menghaluskan bagian belakang kayu MDF agar tidak mengenai siswa.	Revisi : kayu MDF sudah diperhalus dan bisa digunakan saat proses pembelajaran.

Uji validasi ahli media pada media *puzzle* dongeng memperoleh hasil yang diperoleh dari perhitungan skor yaitu sebesar 62 dari nilai maksimal yaitu 70. Perhitungan skor tersebut dimasukkan dengan menggunakan rumus perhitungan presentase sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil Validasi Media**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan <i>puzzle</i> menarik	4
2.	Komposisi warna yang digunakan pada media <i>puzzle</i> sudah tepat.	4
3.	Jenis dan ukuran huruf pada media <i>puzzle</i> sudah sesuai	5
4.	Pemilihan gambar pada media <i>puzzle</i> sudah sesuai	5
5.	Kualitas gambar pada media <i>puzzle</i> sudah bagus	4
6.	Urutan gambar tiap nomor pada media <i>puzzle</i> sudah seimbang	4
7.	Urutan penyajian materi pada media <i>puzzle</i> yang sistematis	4
8.	Kualitas pada media <i>puzzle</i> sudah bagus	4
9.	Media <i>puzzle</i> sesuai dengan materi pembelajaran	5
10.	Media <i>puzzle</i> dapat mempermudah pemahaman materi pembelajaran bagi siswa	4
11.	Media <i>puzzle</i> menggunakan gambar yang mudah dipahami	4
12.	Media <i>puzzle</i> dapat digunakan dimana saja	5
13.	Media <i>puzzle</i> sesuai dengan karakter siswa kelas II	5
14.	Media <i>puzzle</i> praktis dan mudah digunakan	5
<b>Jumlah skor</b>		<b>62</b>

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{62}{70} \times 100\%$$

$$P = 0.885 \times 100\%$$

Dari perolehan skor sebesar 88,6%, maka media *puzzle* dongeng untuk materi pembelajaran keterampilan menulis dongeng kelas II Sekolah Dasar dapat dikatakan sangat valid dengan saran atau revisi dari dosen validasi media untuk menghaluskan bagian belakang kayu MDF agar tidak mengenai siswa.

Setelah melakukan uji validasi media, tahap selanjutnya adalah uji validasi materi oleh dosen pembimbing yaitu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. selaku dosen rumpun bahasa Indonesia. Hasil dari uji validasi Ahli Materi di dalam media *puzzle* dongeng memperoleh skor sebesar 48 dari nilai maksimal yaitu 55. Perhitungan skor tersebut dimasukkan dengan menggunakan rumus perhitungan presentase sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Validasi Materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum 2013	5
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar	5
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	4
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
5.	Kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran <i>puzzle</i>	5
6.	Kejelasan isi materi pembelajaran	4
7.	Ketepatan pemilihan kosa kata	4
8.	Ketepatan penggunaan struktur kalimat	4
9.	Kemudahan memahami isi materi pembelajaran	5
10.	Ketepatan penggunaan huruf kapital	4
11.	Ketepatan penggunaan tanda baca	4
<b>Jumlah skor</b>		<b>48</b>

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{55} \times 100\%$$

$$P = 0.872 \times 100\%$$

$$P = 87,3\%$$

Dari perolehan skor sebesar 87,3%, maka materi di dalam media *puzzle* dongeng untuk materi pembelajaran menulis dongeng kelas II Sekolah Dasar dapat dikatakan sangat valid dengan revisi dari sisi materi yang ada dalam media tersebut. Adapun tanggapan yang diberikan oleh Dosen Ahli Materi yaitu berupa beberapa catatan mengenai materi yang ada di



dalam media *puzzle* dongeng yaitu untuk memperbaiki perangkat pembelajaran.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari uji validasi ahli media adalah 88,6% dan ahli materi 87,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dongeng untuk materi pembelajaran keterampilan menulis dongeng kelas II Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid untuk digunakan dan di uji cobakan.

Pada fase implementasi merupakan tahap uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk menerapkan media *puzzle* dongeng. Penelitian ini melakukan uji coba media *puzzle* dongeng di SDN Kendangsari 1 Surabaya siswa kelas II-B dan II-C. Uji coba skala besar pada tanggal 23 Mei 2023 dan uji coba skala besar pada tanggal 24 Mei 2023. Sebelum melaksanakan uji coba harus menyiapkan RPP untuk sebuah proses pembelajaran.

Langkah pertama yang dilakukan pada saat menguji coba media *puzzle* dongeng yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, setelah itu mengadakan pre test untuk melihat kemampuan siswa yang dimiliki sebelum menggunakan media *puzzle* dongeng.

Langkah kedua adalah menyampaikan materi tentang dongeng dengan menggunakan media *puzzle* dan menjelaskan bagaimana cara penggunaan media. setelah itu siswa dibagi kelompok kecil dan guru membagikan LKPD. Sebelum itu, guru menjelaskan bagaimana menggunakan media.



**Gambar 1.** Proses Pembelajaran Menggunakan *Puzzle*

Langkah selanjutnya adalah presentasi maju kedepan untuk membacakan dongeng yang ditulis dengan menggunakan kalimatnya sendiri. Setelah itu, guru mengevaluasi dengan memberikan post test untuk mengetahui pemahaman siswa dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran.

Dari hasil uji coba skala kecil, dapat evaluasi untuk mengkondusifkan siswa. Oleh karena itu, guru bisa memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut di uji coba skala besar agar di uji coba skala besar dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

Hasil dari pre test dan post test dari uji skala kecil adalah 0,47 dengan kriteria sedang dan uji skala besar adalah 1,76 dengan kriteria tinggi. Ini menunjukkan bahwa mengalami peningkatan yang cukup tinggi karena evaluasi dari uji skala kecil yang dilakukan di kelas II B SDN Kendangsari I/276.

Setelah pembelajaran berlangsung penelitian ini memberikan respon siswa, guru serta lembar keterlaksanaan pembelajaran untuk memberikan respon dan evaluasi pada pembelajaran berlangsung. Hasil dari

respon siswa menunjukkan bahwa 93,1% media pembelajaran sangat praktis digunakan untuk pembelajaran, 100% dengan kriteria sangat praktis untuk respon guru dan observasi kerlaksanaan pembelajaran. Hasil dari respon siswa sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{339}{364} \times 100\%$$

$$P = 0,931 \times 100\%$$

$$P = 93,1\%$$

Berdasarkan hasil yang ada, dapat disimpulkan bahwa uji skala kecil memperoleh sebesar 0,47% dengan kriteria sedang dan uji skala besar memperoleh 1,76 dengan kriteria tinggi. Selain itu, hasil dari respon siswa menunjukkan bahwa 93,1% media pembelajaran sangat praktis digunakan untuk pembelajaran, 100% dengan kriteria sangat praktis untuk respon guru dan observasi kerlaksanaan pembelajaran. oleh karena itu, media pembelajaran *puzzle* dongeng cocok digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas II sekolah dasar.

Pada tahap evaluasi media *puzzle* dongeng memiliki kontribusi terhadap penyelesaian masalah yang dialami siswa, maka penelitian ini melakukan evaluasi. Tolak ukur tersebut dapat dinilai dari bagaimana respon siswa terhadap media tersebut. Respon siswa ketika mengikuti pembelajaran dalam menggunakan media *puzzle* dongeng yaitu, (1) Siswa sangat antusias dalam menggunakan media tersebut, (2) Dominan dari seluruh siswa lebih aktif dalam berlatih menggunakan media tersebut mulai dari awal hingga akhir, (3) Dominan dari seluruh siswa dapat menggunakan media tersebut dengan dan tanpa bimbingan dari peneliti, dan (4) Terdapat beberapa siswa berkeinginan untuk memiliki media tersebut.

Selain itu, evaluasi sebagai tolak ukur mengenai media pembelajaran adalah terhadap hasil belajar siswa saat mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *puzzle* dongeng yaitu, (1) Hasil belajar siswa lebih meningkat dengan menggunakan media *puzzle* dongeng dan (2) Hasil pembelajaran siswa, siswa kurang memahami penggunaan huruf kapital dan penggunaan tanda titik.

### Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disebut media *puzzle* dongeng yang berisi kepingan gambar dongeng yang disusun urut untuk dijadikan sebuah dongeng dengan menggunakan bahasa kalimatnya sendiri. Hal ini sesuai dengan Hidayati (2018:64), media *puzzle* adalah permainan teka-teki yang dapat dibongkar pasang untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada siswa. Kemampuan kognitif pada siswa dapat dikembangkan dengan cara memadukan bentuk, warna yang terdapat pada *puzzle*.

Pelaksanaan penelitian pengembangan adalah model ADDIE pada media *puzzle* dongeng kelas II SD. Pengembangan ini melalui lima tahap, yaitu: analisis,

desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kegiatan analisis dalam pengembangan media *puzzle* dongeng dimulai dengan adanya kegiatan analisis kurikulum, kebutuhan, karakteristik dan materi. Kegiatan analisis dimulai dengan kegiatan observasi di SDN Kendangsari 1/276 Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum, kebutuhan siswa, karakteristik siswa dan materi yang digunakan di kelas II maka ada permasalahan yang dihadapi siswa yaitu mengembangkan sebuah kalimat dalam tulisan. Permasalahan tersebut didasari oleh kurangnya inovasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dikembangkan untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengembangkan suatu kalimat.

Setelah membuat desain dan pengembangan produk langkah selanjutnya adalah validasi media dan materi. Berdasarkan hasil data pengembangan media *puzzle* dongeng, diperoleh persentase skor rata-rata kevalidan 88,6% dengan kriteria sangat valid. Kategori sangat valid menurut (Akbar, 2017:82) dengan rentan nilai 81% - 100%.

Kevalidan pada media yang akan dikembangkan disesuaikan dengan kriteria media *puzzle* dongeng yang dibuat, mulai dari tampilan, isi, penyajian dan kepraktisan media untuk siswa. Kriteria media *puzzle* dongeng disesuaikan dengan siswa kelas II Sekolah Dasar yang senang bermain, senang bekerja dalam kelompok dan senang terlibat sendiri (Sahlan 2018:16). Siswa kelas II masih suka bermain, maka dari itu media *puzzle* dongeng cocok untuk digunakan belajar sambil bermain untuk materi menuliskan kembali dongeng dengan melihat gambar *puzzle* yang disusun.

Berdasarkan hasil analisis data pada validasi materi, didapatkan persentase skor rata-rata 87,3% dengan kriteria sangat valid dan memberikan revisi untuk memperbaiki perangkat pembelajaran, selain itu sudah bisa digunakan untuk uji coba. Menurut Widiasworo (2017:46), kevalidan materi pada media didasarkan pada 4 aspek yaitu pembelajaran, isi materi, penyajian, dan keefektifan materi. Materi disesuaikan dengan pemahaman dan kemudahan siswa dalam menerima pembelajaran.

Kepraktisan media *puzzle* dongeng dapat diketahui melalui hasil respon siswa, guru dan observasi keteraksanan terhadap penggunaan media *puzzle* dongeng. Hasil respon siswa, guru dan observasi keteraksanaan terhadap media diperoleh setelah siswa menggunakan media pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Pada uji coba skala kecil siswa kelas II B memperoleh kepraktisan sebesar 85,8% untuk respon siswa, untuk respon guru memperoleh presentase sebesar 100% dan untuk observasi keteraksanan mendapatkan presentase sebesar 100%. Presentase tersebut sesuai dengan (Akbar, 2017:42) dengan rentan nilai 81% - 100% yaitu sangat layak.

Dalam uji coba skala besar kelas II B memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,1% untuk respon siswa, presentase 100% untuk respon guru dan observasi keterlaksanaan memperoleh 100% dengan

kategori sangat layak untuk digunakan pada berdasarkan kriteria persentase oleh (Sugiyono, 2013:96).

Kepraktisan media didasarkan pada mudah dan menyenangkan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran menurut siswa dan guru. Media yang praktis dapat melibatkan siswa secara dalam penggunaannya, berbasis permainan, dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz, (2017:11) yaitu menarik perhatian siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, dan membantu siswa yang lambat dalam belajar untuk dapat memahami materi.

Keefektifan media *puzzle* dongeng dapat diketahui dengan menganalisis hasil pre-test dan post-test siswa menggunakan rumus persentase ketuntasan, dan N-Gain. Pre test dilakukan sebelum siswa menggunakan media untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi dongeng, sedangkan post test dilakukan setelah siswa menggunakan media untuk mengetahui perkembangan pengetahuan siswa setelah menggunakan media *puzzle* dongeng.

Salah satu tujuan pengembangan media *puzzle* dongeng materi dongeng yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi keterampilan menulis dongeng. Menurut Abdurrahman (2013:14), hasil belajar merupakan kompetensi yang didapatkan siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar pada penelitian ini dapat diketahui dengan menganalisis hasil pre test 12 siswa yang dilaksanakan tahap uji coba skala kecil pemakaian media *puzzle* dongeng memperoleh nilai 0,47 dengan kriteria sedang.

Pemahaman siswa dapat diketahui melalui N-Gain yang memperoleh nilai dengan kriteria tinggi yaitu 1,76. Keefektifan dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan. Media *puzzle* dapat dikatakan efektif apabila dapat memenuhi tujuan dalam pembelajaran tersebut. pembelajaran yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, menurut Suardi (2018:22). Ranah kognitif ini dapat diketahui dari nilai tes yang Ranah afektif dapat diketahui dari sikap siswa selama pembelajaran berlangsung.

Media *puzzle* dongeng membuat siswa aktif selama proses pembelajaran. Ranah psikomotor dapat diketahui melalui keterampilan siswa menggunakan media *puzzle* dongeng. Siswa dituntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang belum pernah dilakukan sesuai dengan petunjuk yang ada. Selain itu, siswa juga dituntut untuk menemukan sendiri pengetahuannya dalam bermain *puzzle* dongeng. Tujuan media *puzzle* dongeng disesuaikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajarannya, menurut Darmojo (dalam Samatowa, 2016:2). Permainan ini juga sesuai dengan senang karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu senang bermain, bekerja dalam kelompok, dan memeragakan atau terlibat sendiri (Sahlan, 2018:16).

Selama dilakukannya penelitian, media *puzzle* untuk pembelajaran keterampilan menulis dongeng ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya

adalah dengan digunakannya media kartu dan metode yang teratur peserta didik dapat lebih mudah belajar menulis dongeng dengan menarik dan menyenangkan. Seperti pendapat yang telah dikemukakan oleh Widiasworo (2017: 46) mengatakan bahwa pemberian materi hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan, tingkat pemahaman, dan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi.

Dengan menggunakan media *puzzle* dongeng dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan tertarik dengan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Keunggulan lainnya yakni ukurannya yang sedang dapat mengatasi ketebatasan ruang dan waktu sehingga dapat dibawa kemanapun. Selain itu, media kartu dapat digunakan sebagai permainan yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Selain itu, media kartu memiliki sifat yang konkret dan menggambarkan materi pembelajaran lebih otentik (Saptiana, 2019: 46). Namun dengan pembelajaran menggunakan media *puzzle* memerlukan waktu yang cukup lama. Selain itu, untuk membuat kartu yang akan digunakan juga membutuhkan waktu, tenaga, serta biaya yang tidak sedikit. Meskipun bahan yang digunakan adalah stiker, namun dengan pemakaian jangka panjang kartu juga akan menjadi rusak. Media *puzzle* juga tidak dapat dijangkau oleh kelompok besar karena ukurannya yang tidak terlalu besar.

Berdasarkan pengembangan media kartu, terdapat beberapa keterbatasan penelitian, yakni: Pengimplementasian media kartu ini membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga ketika pelaksanaan penelitian membutuhkan waktu jam istirahat siswa dan pengembangan media *puzzle* hanya berfokus pada materi dongeng yang terdapat pada Tema 7 Kebersamaan kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran *puzzle* dongeng dalam materi pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas II SD dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dikategorikan layak digunakan, kelayakan berdasarkan data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang diperoleh dengan uji validasi dan uji coba produk. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sobirin tahun 2022 “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar” dan “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Gambar untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD” oleh Amia tahun (2022).

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dongeng materi dongeng layak digunakan. Media dapat dikatakan layak berdasarkan dengan 3 aspek, sebagai berikut:

Kevalidan media *puzzle* dikatakan valid berdasarkan hasil validasi media memperoleh persentase

sebesar 88,6% dengan kriteria sangat valid, sedangkan, validasi materi memperoleh persentase sebesar 87,3%, dengan kriteria sangat valid. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* pada pembelajaran keterampilan menulis dongeng sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran.

Kepraktisan media *puzzle* dongeng dapat dikatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba produk memperoleh persentase sebesar 92,8%, dan hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 100%, dengan kriteria sangat praktis. Persentase hasil respon siswa meningkat pada uji coba pemakaian, dengan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 93,1%, dan hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 100%, dengan kriteria sangat praktis. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* pada pembelajaran keterampilan menulis dongeng sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Keefektifan media *puzzle* dongeng dikatakan efektif berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh pre tes dan post test dengan persentase sebesar 0,47 dengan kriteria sedang pada uji coba skala kecil, sedangkan peningkatan pemahaman siswa memperoleh N-gain sebesar 1,76 dengan kriteria tinggi pada uji coba skala besar. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* pada pembelajaran keterampilan menulis dongeng dengan kriteria tinggi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *puzzle* dongeng diberikan saran sebagai berikut:

1. Media *puzzle* dongeng materi dongeng dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
2. Media *puzzle* dongeng dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran keterampilan menulis dongeng karena dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan saat proses pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Hoid (ed.); 5th ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Amaliyyah, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(February), 6.
- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Grafindo Persada.
- Badru, Z. (2015). *Media dan Sumber Belajar*. Universitas Terbuka.
- Bott, R. (2014). Kajian Teori Cerita Rakyat. *Igarss 2014*, 1, 1–5.
- Dalman. (2015). *Menulis Karya Imiah*. Rajagrafindo Persada.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (Erwin (ed.); kedua rev). PENERBIT GAVA MEDIA.
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan

- Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 36–40. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v3i1.8762>
- Hasan, H. (2021). Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(4), 169–175. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.99>
- Hendrawan, D. N., & Indihadi, D. (2019). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Implementasi Proses Menulis pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Tokoh Cerita Fiksi. *All Rights Reserved*, 6(1), 47–57. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Ilhami, Silvira Fitri, Rahmadhani D, Rahmawati Atifah, Yusni Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 611–619.
- Laili. (2011). *Implementasi Media Dongeng...*, Laeli Nur Rakhmayanti, FKIP UMP, 2014. 7–32.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Muis, D. U. (2017). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kevas IV MIN ambaro Aceh Besar*. 1–14.
- Nurgiyantoro. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pawestri, K. N., Wulandari, E., & Yulianti, E. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Biologi Pada Materi Primata Siswa Kelas X Sma. *BIOCOLONY: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Biosains*, 4(2), 22–26.
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Sheila. (2022). Pendidikan. *Journal Information*, 10, 1–16.
- Studi, P., Ilmu, T., Alam, P., Arini, W., & Lovisia, E. (2019). *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas*. 02(02), 95–104.
- Subachman. (2016). *Mahir Menulis dalam 4 hari*. Kauna Pustaka.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan* (27th ed.). ALFABETA.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (I. Komariah & D. Nurjamal (eds.)). ALFABETA.
- Syarif. (2016). *Pembelajaran Menulis*. Depdiknas.
- Tarigan. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Wahid, Y., Nuzulia, N., & Arifin, M. B. U. B. (2020). Development of Learning Media for PEN Material (Puzzle Nusantara) Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MIS Al-Falah Lemahabang. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4(2), 101–111. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v4i2.1037>
- wakil asmaul. (2019). *Pemahaman Al- Qur ' An Dengan Metode Puzzle ( Telaah Metodologis Buku " Memahami al - Qur ' an dengan Metode Puzzle " Karya Agus Mustofa )*.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 111.
- zulfiana. (2021). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–5.