

PENGEMBANGAN MEDIA PUKODA (*PUZZLE* KOSAKATA BENDA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 MI MIFTAHUL HUDA SUKOLILO

Nurul Azizah¹, Nanik Ulfa²

¹Universitas Islam Raden Rahmat, Malang

²Universitas Islam Raden Rahmat, Malang
imoetazizah20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Faktor tersebut terjadi karena: Masih ada guru yang menggunakan ceramah dalam menyampaikan materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi, Proses pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan soal yang banyak membuat siswa menjadi bosan, Kurangnya inovasi pembelajaran dari guru, Ada siswa yang masih kesulitan memahami materi. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang dilakukan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, & evaluasi. Hasil tes uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, yaitu pada tes Uji Coba Lapangan dengan hasil validasi media 91% dari ahli media dan 95% dari praktisi materi, sedangkan untuk validasi RPP memperoleh presentase 74% dari ahli media dan 70% dari praktisi materi.

Kata kunci: *Media Pembelajaran PUKODA, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan untuk kemajuan dan masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*). Belajar siswa diharapkan memiliki motivasi belajar dan prestasi belajar, selain itu siswa dalam proses belajar mengajar juga tidak mutlak sepenuhnya harus bergantung pada guru yang berperan aktif. Tetapi siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam mencari atau

menemukan sendiri upaya mengembangkan suatu yang dipelajari.

Pendidikan menjadi sangat penting karena tolak ukur manusia yang paham akan bagaimana hakekatnya sebagai manusia yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun, kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional (Rusmaini. (2014). *Ilmu Pendidikan*). Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologi cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM),

atau kegiatan belajar mengajar (KBM) (Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*).

Pada haqiqatnya, belajar bahasa merupakan belajar cara untuk berkomunikasi. Belajar bahasa metikberatkan pada empat aspek keterampilan yakni aspek menyimak, aspek berbicara, aspek membaca, dan juga aspek menulis. Individu dikatakan mampu membaca karena telah melewati proses yang dinamakan belajar dan berlatih membaca atas kumpulan huruf-huruf bermakna. Pada dasarnya, membaca memiliki tiga tujuan utama yakni membaca untuk belajar, membaca untuk usaha, serta membaca karena hobi atau kesenangan (Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*). Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya sadar yang dilakukan untuk memberi bekal siswa terutama mengenai keterampilan berbahasa..

Membaca merupakan aktifitas penting bagi tiap individu untuk memperoleh pengetahuan dan informasi. Kemampuan membaca merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan, karena pada proses belajar-mengajar hampir seluruh kegiatannya mengandalkan membaca. Berdasarkan hal tersebut, peran guru menjadi semakin penting dalam pembelajaran dikarenakan guru bukan hanya instruktur namun guru juga fasilitator yang dituntut mampu memiliki pemikiran luas, guna mengembangkan materi yang akan diajarkan dan mempunyai kreativitas tinggi untuk mengelola pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan maksud itu, maka penggunaan metode guru dalam pembelajaran merupakan hal yang penting dalam terciptanya proses pembelajaran yang diinginkan. Guru dalam menerapkan metodenya pada pembelajaran diharapkan dapat melakukan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan yang dapat dipahami. Metode sendiri menurut Sutikno, M. S. (2013. *Belajar dan Pembelajaran*) adalah salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar yang pada hakikatnya bahwa proses belajar mengajar adalah proses komunikasi tersendiri dimana antara siswa dan guru saling bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian.

Selain dari metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan proses belajar siswa dalam proses pembelajaran yang pada diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang tinggi. Media pembelajaran sendiri menurut Wina, S. (2008. *Strategi Pembelajaran*) adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan Agus, W. (2016. *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar peserta didik.

Media pengajaran sendiri dalam penerapannya dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*).

Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan fisik, kognitif, dan sosial emosional. Selain itu media menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan materi yang akan dipelajari tentu akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk gambar, warna tekstur, lalu meperkirakan letak posisinya dengan tepat (Sya'ban Jamil. (2012). *Games Untuk Keluarga*). Pada penggunaan media puzzle siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas sehingga akan menjadi peningkatan pada pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukanlah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pukoda (*Puzzle Kosakata Benda*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Huda Sukolilo”.

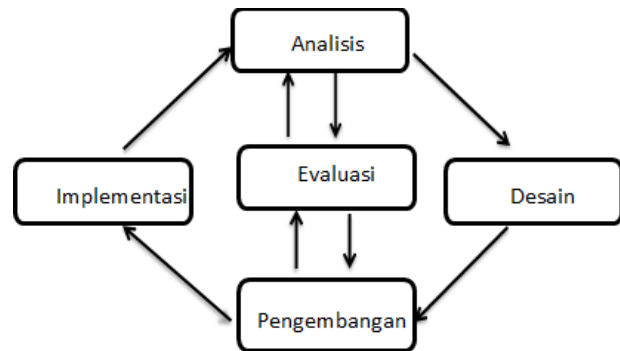
METODE

Metode yang digunakan pada penelitian disini adalah metode R&D dengan model penelitian ADDIE. Model ADDIE disini merupakan model penelitian yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi

1) Analisis, 2) Desain/perancangan, 3) Perkembangan media, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi.

Tahap awal penelitian yakni menganalisis kebutuhan materi dan kurikulum yang akan digunakan. Tahap selanjutnya yakni pendesainan media dengan menentukan media yang akan dikembangkan terlebih dahulu kemudian menyusun dan membuat kerangka dari media. Setelah kerangka dari media telah jadi maka dilakukanlah tahap pengembangan media yakni dimulai dengan membuat penataan isi dan struktur materi yang akan masuk dalam media kemudian mendesain media dan membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa.

Tahapan selanjutnya setelah media jadi yakni dengan mengimplementasikan media yang dikembangkan. Pada tahap implementasi disini media akan divalidasikan kepada para ahli dan kemudian diuji cobakan kepada subjek penelitian. Uji coba yang dilakukan di tahap evaluasi disini dilakukan 2 kali yakni uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Selanjutnya dilakukanlah tahap evaluasi terhadap media, jika dari tahap implementasi media telah valid maka media telah dapat digunakan dalam proses pembelajaran akan tetapi jika belum valid maka media harus direvisi terlebih dahulu sbelum lanjut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun gambaran dari prosedur penelitian dengan model ADDIE disini yakni sebagai berikut:



Gambar 1 Prosedur Penelitian ADDIE

Pada penelitian disini, penelitian dilakukan hanya karena untuk mengukur kelayakan dan kemenarikan dari media yang sedang dikembangkan akan tetapi penelitian juga dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari media yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 1 MI. Desain penelitian yang digunakan disini merupakan desain eksperimen *before-after* yang menurut Sugiyono merupakan bentuk uji coba yang dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pemakaian produk yang dikembangkan. (Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*). Adapun gambaran dari desain eksperimen *before-after* yakni sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar 2 Desain Eksperimen *before-after* (Sugiyono, 2019)

O_1 = nilai *before* (sebelum *treatment*)

X = perlakuan (*treatment*) dengan penggunaan media interaktif O_2 = nilai *after* (setelah *treatment*)

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian disini adalah angket dan tes. Instrumen angket akan diberikan kepada 2 orang responden yakni validator ahli media, dan praktisi sebagai ahli materi. Instrumen angket disini berfungsi sebagai alat ukur kelayakan dan kevalidan media PUKODA (*Puzzle Kosakata Benda*). Adapun instrumen tes nantinya akan diberikan kepada siswa pada saat uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Sesuai dengan desain penelitian yang digunakan yakni desain eksperimen

before-after maka tes yang diberikan ada 2 jenis tes soal yakni diberikan sebelum yang berfungsi sebagai *before-treatment* dan sesudah berfungsi sebagai *after-treatment* pembelajaran dengan menggunakan media PUKODA. Fungsi dari diberikannya tes saat uji coba adalah untuk mengetahui keberhasilan yang diperoleh setelah menggunakan media, karena dengan pemberian tes nanti akan diketahui perbandingan hasil belajar para siswa sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) menggunakan media PUKODA dalam pembelajaran.

Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara yang diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas dan nantinya akan dianalisis secara deskriptif. Analisis data kuantitatif berguna untuk mengukur hasil dari angket yang diperoleh dengan menghitung hasilnya kemudian disesuaikan dengan kualifikasi yang telah ditetapkan.

Hasil dari analisis data kualitatif yang diperoleh seperti yang diperoleh dari hasil wawancara berguna sebagai data pendukung dan data tambahan dalam penelitian disini. Sedangkan data yang diperoleh dari data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket dan tes soal menjadi data utama yang digunakan yang nantinya setelah diolah dan didapatkan hasilnya kemudian dianalisis secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan dalam penelitian disini adalah media PUKODA (*Puzzle Kosakata Benda*). Bentuk dari media PUKODA yakni persegi panjang kemudian juga terdapat huruf-huruf alfabet dan ada hiasan gambar-gambar lainnya. Komponen-komponen yang terdapat dalam media PUKODA disini meliputi abjad-abjad yang ada kemudian dari abjad-abjad itu dapat disusun kotakata-kosakata mudah yang akan dipahami oleh siswa. selain itu media juga dilengkapi dengan gambar-

gambar yang cukup menarik siswa sehingga nantinya para siswa akan berminat mengikuti pembelajaran yang akan diterapkan. Materi yang digunakan dalam media PUKODA disini merupakan materi Kosakata benda hidup dan tak hidup disekitar yang ada pada tema 7 subtema 1 kelas 1 MI.

Adapun bentuk dari media PUKODA tersebut sebagai berikut:



Gambar 3 Media PUKODA

Media PUKODA yang telah jadi selanjutnya divalidasi untuk dicari kelayakan dan kevalidannya juga dicari tahu kemenarikannya. Validasi dilakukan kepada ahli media yang dalam penelitian disini merupakan dosen yang ahli dalam bidang media di fakultas FIK Universitas Islam sedangkan praktisi ahli materi disini merupakan guru wali kelas 1 MI Miftahul Huda Sukolilo. Setelah mendapatkan data dari validasi, maka data tersebut kemudian diolah dan dikualifikasikan hasilnya sesuai dengan kualifikasi yang telah ditetapkan. Adapun kualifikasi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1 Kualifikasi Kelayakan berdasarkan Prosentase

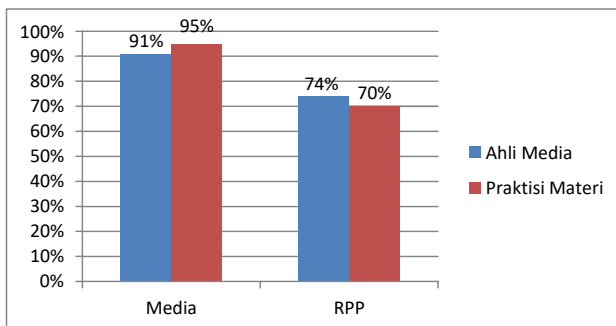
No	Rentang Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
1	84 < skor ≤ 100	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
2	68 < skor ≤ 84	Valid	Tidak perlu revisi
3	52 < skor ≤ 68	Cukup Valid	Perlu revisi
4	36 < skor ≤ 52	Kurang Valid	Revisi
5	0 < skor ≤ 36	Sangat Kurang Valid	Revisi

Uji Alpha

Uji coba alpha adalah uji coba yg utama dalam penelitian. Pada tahap ini, media PUKODA yang dikembangkan divalidasi oleh

dua validator yaitu ahli media dan praktisi yang menguasai bidangnya menggunakan angket yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya dilakukan tindakan sesuai dengan masukan kedua ahli tersebut.

Validasi yang dilakukan pada uji alpha disini bukan hanya validasi media, akan tetapi RPP yang akan diterapkan dalam pembelajaran juga divalidasi. Jika validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media PUKODA maka validasi RPP dilakukan untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek isi dari RPP dengan pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata benda. Adapun hasil dari validasi tersebut yakni sebagai berikut:



Gambar 4 Hasil Validasi Uji Alpha

Berdasarkan Gambar 3 tersebut dapat kita ketahui bahwa media PUKODA yang dikembangkan telah valid karena media telah mendapat hasil prosentase 91% dari ahli media dan 95% dari praktisi materi sehingga media mendapatkan kualifikasi “sangat valid” dan tidak perlu dilakukan revisi lagi. Adapun RPP yang akan diterapkan dalam pembelajaran juga sudah layak untuk digunakan, karena RPP yang divalidasi telah mendapat kualifikasi “valid” dengan prosentase yang dicapai yakni 74% dari ahli media dan 70% dari praktisi materi. Sekalipun mendapat hasil yang “sangat valid” untuk media PUKODA dan “valid” untuk RPP yang akan digunakan, media dan RPP tetap diperbaiki sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan praktisi materi.

Hasil prosentase yang telah didapatkan tadi, merupakan hasil yang didasarkan pada angket yang telah diisi oleh ahli media dan praktisi materi dengan kriteria nilai sesuai dengan aspeknya. Adapun aspek dari validasi

yang dilakukan kepada ahli materi terdiri dari aspek isi dan juga aspek pembelajaran. Pada aspek isi yang dibahas adalah seputar kesesuaian materi yang ada dalam materi PUKODA baik berupa kesesuaian dengan kompetensi yang ingin dicapai, kesesuaian dengan tingkat dan kemampuan siswa, juga ruang lingkupnya sedangkan pada aspek pembelajaran yang dinilai adalah pengoperasian media pada saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pada angket yang digunakan untuk mengukur kesesuaian dan ketepatan RPP yang akan digunakan, aspek-aspek yang terkandung mencakup aspek format; isi; dan juga aspek bahasa. Aspek format menilai tentang kelengkapan komponen yang tercantum dalam RPP seperti identitas, tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, dan juga penilaian yang digunakan. Aspek isi dalam penilaian RPP disini mencakup kesesuaian yang dilakukan baik dalam hal indikatornya, kegiatan yang dilakukan bahkan sampai dengan waktu yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. aspek terakhir yakni aspek bahasa, dimana pada aspek ini yang dinilai adalah penggunaan bahasa yang sesuai dan juga singkat serta jelas.

Adapun saran yang diberikan untuk media PUKODA yang dikembangkan adalah berupa jenis font yang mana hendaknya dirubah menjadi font yang lebih menarik minat siswa dan media dapat dibuat lebih menarik lagi dengan penambahan ornamen-ornamen atau gambar-gambar lagi. Sedangkan masukan dan saran yang diberikan untuk lebih menghasilkan RPP yang lebih baik adalah dengan melengkapi materi prasyarat juga pembelajaran 5M serta menambahkan tahapan pada pembelajaran.

Pada uji alpha disini, juga dilakukan validasi tes soal yang nantinya akan berguna pada uji beta. Hasil validasi yang dilakukan pada tes memperoleh skor nilai 55 dari ahli media dan skor nilai 75 dari praktisi materi. Skor yang telah didapatkan dari validasi soal yang telah dilakukan kepada ahli media dan juga praktisi materi kemudian diolah dengan rumus yang sudah ditentukan dan mendapat prosentase akhir sebesar 90% dengan kualifikasi yang didapatkan adalah “sangat

baik". Berdasarkan hasil rata-rata dan hasil prosentse yang telah didapatkan tersebut maka soal tes yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan dan keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dan diterapkan kepada siswa. Meskipun hasil prosesntase yang telah didapat cukup baik, akan tetapi soal tes juga mendapat masukan dan saran dari para validator. Saran tersebut berupa soal tes yang divalidasi memperoleh hasil perlu adanya revisi seperti jenis dan ukuran font pada soal, ukuran gambar, dan juga lebih disederhanakan sesuai dengan tingkatan kelasnya.

Uji Beta

Uji beta dilakukan setelah media, RPP, dan soal divalidasi kepada ahli media dan praktisi materi. Pada uji beta disini ada 2 tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok sedang. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 3 orang siswa kelas 1 MI Miftahul Huda Sukolilo dan uji coba kelompok sedang dilakukan kepada 6 orang siswa kelas 1 MI Miftahul Huda Sukolilo.

Pada uji beta disini, siswa yang menjadi subjek uji coba diberikan soal tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keberhasilan penggunaan media PUKODA dalam proses pembelajaran. Selanjutnya para siswa yang menjadi subjek uji coba juga diberikan angket respon untuk mengetahui respon para siswa terhadap media PUKODA yang dikembangkan. Adapun hasil dari tes yang dilakukan pada uji beta adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Tes Uji Beta

No.	Tahap Uji Coba	Rata-rata	
		Pretest	Posttest
1	Uji Coba Kelompok Kecil	73	85
2	Uji Coba Kelompok Sedang	75	86

Berdasarkan tabel tersebut dapat kita ketahui bahwa media PUKODA (*Puzzle Kosakata Benda*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada uji coba kelompok kecil hasil *pretest* mendapat nilai rata-rata 73 dan *posttest*

mendapat rata-rata 83, dalam hal ini media PUKODA mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa kelas 1 MI Miftahul Huda Sukolilo dengan meningkat 10. Adapun peningkatan yang dicapai pada uji coba kelompok sedang mencapai rata-rata 11 dari nilai rata-rata *pretest* 75 meningkat menjadi mendapat rata-rata 86 pada saat *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media PUKODA yang dikembangkan bukan hanya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran akan tetapi media PUKODA juga dapat meningkatkan hasil belajar para siswa.

KESIMPULAN

Media PUKODA (*Puzzle Kosakata Benda*) yang dikembangkan telah melakukan validasi sebagai uji kelayakan. Hasil yang diperoleh dari validasi media PUKODA adalah 91% dari ahli media dan 95% dari praktisi materi. Hasil validasi RPP yang digunakan yakni 74% dari ahli media dan 70% dari praktisi materi.

Pada tahap uji coba produk media PUKODA juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti pada uji coba kelompok kecil tes mengalami peningkatan rata-rata sebesar 10 dan peningkatan rata-rata pada uji coba kelompok sedang meningkat 11. Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan membuktikan media PUKODA yang dikembangkan telah layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 MI Miftahul Huda Sukolilo.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Rusmaini. (2014). *Ilmu Pendidikan*. Palembang: Grafindo Telindo Press. Sajajaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sutikno, M. S. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Sya'ban Jamil. (2012). *Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Republika.
- Wasisto, A. 2016. *Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Disatuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Yogyakarta: Graha Cendekia.