

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT
SEDERHANA SISWA KELAS III SDN 179 TANAH BERU
KEC. BONTO BAHARI KAB. BULUKUMBA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
Azwa Alif Alisa
105401123720

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2024



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Azwa Alif Alisa**

NIM : 105401123720

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan tim penguji. Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 2024

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Aliem Bahri, S.Pd. M.Pd

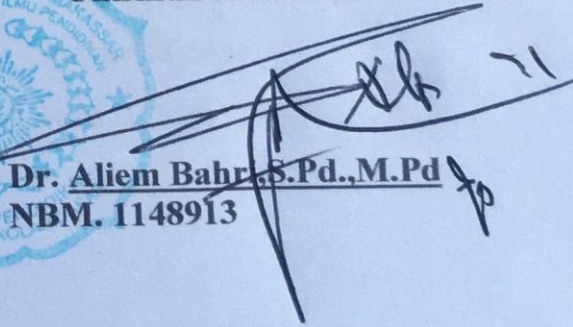

Dr. Anin Asmidar, S.Pd. M.Pd

Diketahui:


Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd, Ph.D.
NIDN. 0901107602

Ketua Prodi PGSD
Unismuh Makassar


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMUPENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azwa Alif Alisa
NIM : 105401123720
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

Azwa Alif Alisa

NIM. 105401123720



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azwa Alif Alisa
NIM : 105401123720
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2024

Yang Membuat Perjanjian

Azwa Alif Alisa

NIM. 105401123720

MOTO DAN PERSEMBAHAN

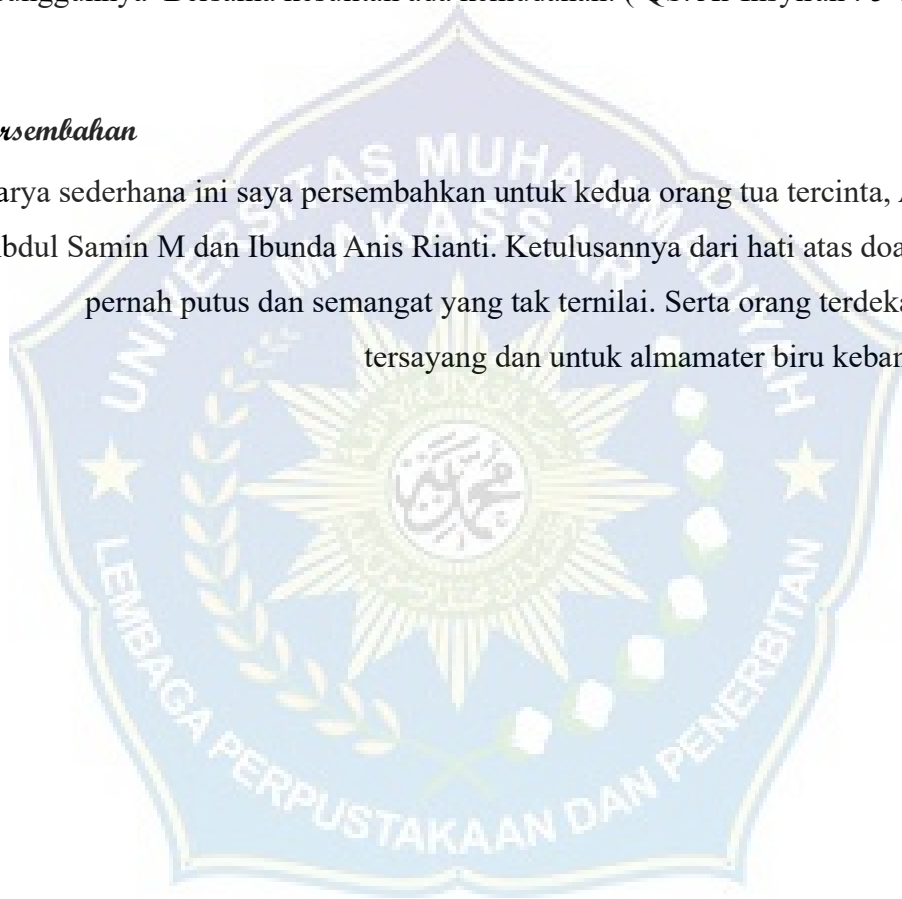
Moto

Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri, walaupun tidak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah, tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan. (QS. Al-Insyirah : 5-6)

Persembahan

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, Ayahanda Abdul Samin M dan Ibunda Anis Rianti. Ketulusannya dari hati atas doa yang tak pernah putus dan semangat yang tak ternilai. Serta orang terdekat yang tersayang dan untuk almamater biru kebanggaanku.



ABSTRAK

Azwa Alif Alisa. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Pada Siswa Kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba.* Dibimbing oleh Aliem bahri dan Anin Asnidar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini terdiri atas 46 siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba yang terbagi menjadi 2 kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket, dan tes. Pada penelitian ini data diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif, kualitatif, dan uji T-Test. Desain penelitian ini adalah desain eksperimen *pre-test and post-test control group design*.

Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai perolehan dari validator materi sebesar 88 dan validator desain media sebesar 92. Media ini terdiri atas komponen-komponen pendukung yang menarik dan sangat mudah digunakan dan dipahami oleh siswa, sehingga mendapat respon positif dari siswa dengan perolehan nilai kepraktisan 91,13 yang termasuk dalam kriteria sangat menarik. Pada uji-t taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} = 6.279 > t_{tabel} = 2.015$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diterapkannya media *puzzle* kata pada pemahaman materi kalimat sederhana dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* kata ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba.

Kata kunci : Pengembangan media, media *puzzle* kata, kalimat sederhana.

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah Swt yang maha pengasih, lagi maha penyayang, dan segala puji bagi Allah Swt tuhan semesta alam. Peneliti mengucapkan puji Syukur kehadiran Allah Swt karena atas izin, rahmat dan hidayah-nya penulisan skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Pada Siswa Kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba”. Dapat diselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih belum bisa dikatakan mendekati istilah sempurna. Oleh karena itu, dengan hati terbuka peneliti menerima segala koreksi, kritik, dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan dan perbaikan dalam kepenulisan karya tulis ilmiah oleh peneliti selanjutnya. Peneliti berharap segala jenis masukan dan saran dapat membantu peningkatan diri kita semua dalam memahami ilmu pengetahuan dan penelitian.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan secara nyata dan moral dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menyadari bahwa sudah sepatutnya pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Abdul Samin dan Ibunda Anis Rianti yang telah berjuang, mendo’akan, mengasuh, mendidik, mendorong, dan memberikan kasih sayang serta perhatiannya selama ini.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga kepada Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd dan Dr. Anin Asnidar, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasinya sejak awal penyusunan skripsi hingga selesainya skripsi ini. Pada kesempatan ini juga penulis menyampaikan ucapan terima kasih, penghargaan dan penghormatan kepada: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem bahri, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Seluruh Bapak dan Ibu Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala sekolah, guru dan staf SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti dalam melakukan penelitian. Serta ucapan terima kasih penulis ucapkan untuk keluarga dan teman seperjuangan PGSD I 2020 yang telah memberikan semangat, motivasi dan dukungan selama perkuliahan.

Billahi fisabilil haq Fastabiqul Khaerat

Makassar, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
SURAT PERNYATAAN	IV
SURAT PERJANJIAN	V
MOTO DAN PERSEMBAHAN	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
F. Definisi Istilah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Pikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Uji coba Produk.....	39
E. Desain Ujicoba Produk.....	40
F. Subjek Uji Coba	41
G. Jenis Data.....	41
H. Teknik Pengumpulan Data	41
I. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	47

A. Hasil Pengembangan	47
B. Hasil Validasi Produk	53
C. Penyajian data Uji Coba	57
D. Pembahasan	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	69
A. Simpulan.....	69
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN - LAMPIRAN	71
RIWAYAT HIDUP	131



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Pola Kalimat Sederhana.....	16
3.1 Kriteria Validasi Produk.....	44
3.2 Kriteria Kepraktisan Produk.....	44
4.1 Pengembangan Media.....	50
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	53
4.3 Kritik dan Saran Validator ahli materi.....	55
4.4 Hasil Validasi Desain Media.....	55
4.5 Kritik dan Saran Validator ahli Desain Media.....	57
4.6 Respon Siswa Terhadap Kepraktisan Media.....	58
4.7 Respon Guru Terhadap Kepraktisan Media.....	59
4.8 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol....	60
4.9 <i>Independent Sampel Test</i>	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerucut Pengalaman.....	23
2.2 Kerangka Pikir.....	34
3.1 Model Pengembangan.....	36
3.2 <i>Pre-test and Post-test control group design</i>	40
4.1 Desain <i>Puzzle</i> Kata.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Persuratan.....	72
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	78
3	Hasil Validasi.....	108
4	Angket Respons Siswa Terhadap Kepraktisan Media...	113
5	<i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	116
6	Hasil Uji-t.....	121
7	Dokumentasi Penelitian.....	123
8	Tes Hasil Plagiasi.....	129



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam kehidupan dan dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Keterampilan berbahasa memiliki manfaat dalam berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan berbahasa ini memiliki hubungan yang sangat erat. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki karena keterampilan menulis ini dipandang sebagai keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara jenis keterampilan lainnya. Hal ini dikarenakan menulis memerlukan latihan dan ketelitian yang mendalam untuk hasil yang maksimal.

Menulis tidak hanya sekedar menyalin kata atau kalimat, melainkan menuangkan ide-ide, pikiran-pikiran serta gagasan dalam tulisan. Kata yang

dituliskan harus disusun secara sistematis sesuai dengan pola kalimat agar pembaca dapat memahami makna dari tulisan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada Siswa Kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dilapangan yaitu masih banyak siswa yang belum mampu menyusun kalimat sederhana , penggunaan kata yang tidak sesuai dengan pola kalimat sederhana, sehingga makna kalimat yang disampaikan sulit dimengerti oleh peneliti. Hanya 10 dari 46 siswa atau 21,74% siswa yang dapat menyusun kalimat sederhana dengan benar. Sedangkan 36 atau 78,26% siswa yang belum mampu menyusun kalimat sederhana. Permasalahan ini timbul karena kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam mengajar, penyampaian materi yang terlalu kaku tanpa adanya media pembelajaran karena hanya mengandalkan buku pelajaran sehingga pembelajaran terasa membosankan dan siswa merasa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya nilai akademis siswa terutama dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu alternatif yang akan dilakukan oleh peneliti untuk membantu siswa dalam menyusun kalimat sederhana yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Tafonao (2018:103) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran

berupa *puzzle* kata. Menurut Dame (2014:242) bahwa *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *Puzzle* ini dikenal sebagai permainan bongkar pasang oleh masyarakat Indonesia.

Media *puzzle* kata ini dirancang secara manual dengan tujuan dapat membantu anak yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana. Dengan adanya media pembelajaran *puzzle* kata ini diharapkan siswa mampu menyusun kalimat sederhana dengan baik dan benar sesuai dengan pola struktur kalimat.

Media ini diasumsikan cocok digunakan pada siswa yang mengalami kesulitan belajar, karena selain mengajarkan mengenai bagaimana susunan kalimat sederhana yang benar, media *puzzle* kata ini juga melatih koordinasi mata tangan anak sekaligus motorik kasarnya, ini bisa dibuktikan dari cara penggunaan media *puzzle* kata yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan anak guna menyusun potongan kata pada tempat *puzzle* yang telah disediakan.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba masih banyak yang belum mampu menyusun kalimat sederhana. Maka dari itu, peneliti merasa perlu dilakukannya penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Pada Siswa Kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba?
2. Bagaimanakah Validitas media pembelajaran menggunakan *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba?
4. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran menggunakan *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana

pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

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

b. Manfaat Bagi Guru

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

minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

c. Manfaat Bagi Sekolah

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

d. Manfaat Bagi Peneliti

Pengembangan produk media pembelajaran *puzzle* kata dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran *Puzzle* kata yang memuat materi kalimat sederhana. *Puzzle* kata terdiri atas, Papan triplek sebagai dasar dari media pembelajaran, gantungan tempel *socket hook plus dan minus*, papan triplek bagian kanan terdiri dari struktur kalimat (S-P-O-K), gambar tempel sebagai media visualisasi anak, susunan *puzzle* kata atau tempat yang digunakan siswa untuk menempel potongan kata menjadi kalimat sederhana dan *puzzle* kata (kata yang tersusun secara acak) sedangkan papan bagian kiri terdiri atas box S-P-O-K yang digunakan untuk menyimpan potongan kata sesuai dengan struktur kalimatnya S artinya subjek, P artinya predikat, O artinya objek dan K artinya keterangan.

F. Definisi Istilah

Peneliti memaparkan definisi dari beberapa istilah untuk menghindari

makna ganda atau salah penafsiran yang berbeda terhadap judul penelitian:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran.

2. *Puzzle* Kata

Puzzle kata adalah permainan pencarian kata dalam kumpulan bentuk kata yang tersusun secara acak. Media pembelajaran ini terdiri atas papan triplek sebagai dasar media pembelajaran, unsur kalimat S-P-O-K, gambar tempel yang memuat kata, struktur kalimat, susunan *puzzle* kata atau tempat menyusun kata menjadi sebuah kalimat sederhana dan *puzzle* kata(kata yang tersusun secara acak).

3. Kalimat Sederhana

Kalimat sederhana adalah kalimat yang terdiri atas satu klausa. Kalimat sederhana biasanya ditandai oleh faktor kesesuaian bentuk pemaknaan, kegunaan, kesederhanaan unsur, dan posisi atau urutan unsur. Menurut kesesuaian bentuk maknanya kalimat sederhana memiliki bentuk yang utuh dan lengkap. Pola kalimat yang dimiliki oleh kalimat sederhana adalah subjek (S) dan predikat (P) dan unsur kalimat lainnya seperti objek, keterangan, dan pelengkap.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Definisi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.” Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi bagian dan budaya sekolah serta merupakan penanaman kemahiran berbahasa dan apresiasi terhadap karya sastra.

Dalam hal ini bisa dikatakan, bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah menumbuhkembangkan empat kompetensi komunikatif, yaitu:

1. Kompetensi gramatikal (penguasaan tanda-tanda bahasa; kosa kata, tata bahasa, pelafalan, ejaan dan pembentukan kata)
2. Kompetensi sociolinguistik yaitu kemampuan menggunakan ujaran dalam konteks sosial yang bervariasi”(pengetahuan pertuturan seperti membujuk, meminta maaf atau menjelaskan).
3. Kompetensi wacana yakni kemampuan untuk menggabungkan gagasan/idea/prakarsa untuk mencapai kesatuan dan kepaduan pikiran dalam satuan bahasa yang tertulis dalam paparan kalimat, dan
4. Kompetensi strategi yaitu kemampuan menggunakan strategi untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan bahasa Oxford,1990:7; dalam

Linggasari (2022: 45)

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar agar peserta didik memiliki kemampuan, diantaranya:

1. Dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
2. Mampu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
3. Cakap untuk memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Dapat menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial,
5. Mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan
6. Mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Menurut Atmazaki dalam Satria Kurniawan (2020:66) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah membimbing peserta didik agar mampu menggunakan Bahasa untuk belajar, mengekspresikan ide dengan lances dan jelas dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain (belajar menggunakan bahasa, belajar tentang bahasa dan belajar melalui bahasa).

Tujuan tersebut menjadi acuan, sehubungan bahasa Indonesia memiliki nilai-nilai, yaitu:

- (a) merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan
- (b) menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
- (c) merupakan alat untuk mengembangkan ekspresi anak, dan
- (d) sebagai sarana dasar dalam mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

2. Teori Belajar

a. Teori Belajar Behaviorisme

Asal usul kata behaviorisme adalah "berperilaku," yang berarti "tindakan," dan "isme," yang berarti "aliran". Behaviorisme adalah suatu pendekatan psikologi yang didasarkan pada tesis (gagasan awal) bahwa perilaku dapat dipelajari dan dijelaskan secara ilmiah. Dalam penelitiannya, para behavioris tidak meneliti keadaan mental oleh karena itu, ciri penting dari pendekatan pembelajaran behavioral adalah memprediksi perilaku seseorang dengan memahami peristiwa-peristiwa di lingkungannya, bukan melalui pikiran, perasaan, atau peristiwa internal orang tersebut. Fokus behaviorisme adalah pada respons terhadap berbagai jenis rangsangan.

b. Teori Belajar Humanisme

Dihadapkan pada dua pilihan antara behaviorisme dan psikoanalisis yang termasuk kognitivisme banyak pakar psikologi di era tahun 1950-an dan 1960-an yang memilih ke alternatif konsepsi psikologis sifat dasar manusia. Freud telah memusatkan perhatian pada kekuatan sisi gelap ketidaksadaran, dan Skinner hanya tertarik pada pengaruh penguatan dari perilaku yang dapat diamati. Lahirlah Psikologi Humanistik untuk

menjawab berbagai pertanyaan tentang kesadaran pikiran, kebebasan kemauan, martabat manusia, kemampuan untuk berkembang dan kapasitas refleksi diri. Karena menjadi alternatif terhadap behaviorisme dan kognitivisme, Psikologi humanistik atau humanisme menjadi lebih terkenal sebagai “kekuatan ketiga.” Humanisme dipelopori oleh pakar psikologi Carl Rogers dan Abraham Maslow. Menurut Rogers dalam Nurfadilah dan Bahri Aliem(2021:53) semua manusia yang lahir sudah membawa dorongan untuk meraih sepenuhnya apa yang diinginkan dan berperilaku dalam cara yang konsisten menurut diri mereka sendiri. Rogers, seorang psikoterapis, mengembangkan person-centered therapy, suatu pendekatan yang tidak bersifat menilai ataupun tidak memberi arahan yang membantu klien mengklarifikasi dirinya tentang siapa dirinya sebagai suatu upaya fasilitasi proses memperbaiki kondisinya. Hampir pada saat yang bersamaan, Maslow mengemukakan teorinya bahwa semua orang memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhannya yang bersifat hierarkhis. Pada bagian paling bawah dari hirarkhi ini adalah kebutuhan-kebutuhan fisik seperti rasa lapar, haus, dan mengantuk. Di atasnya adalah kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa memiliki dan cinta, dan kepercayaan diri yang berkaitan dengan kebutuhan akan status dan pencapaian. Ketika berbagai kebutuhan ini terpenuhi, Maslow yakin, orang akan meraih aktualisasi diri, suatu puncak pemenuhan kebutuhan dari seseorang.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Dalam perkembangan selanjutnya, arus utama kognitivisme bergeser ke konstruktivisme. Para kognitivistis pun mengikuti dinamika

perubahan menuju konstruktivis. Konstruktivisme memandang belajar sebagai proses di mana pembelajar secara aktif mengkonstruksi atau membangun gagasan-gagasan atau konsep-konsep baru didasarkan atas pengetahuan yang telah dimiliki di masa lalu atau ada pada saat itu. Dengan kata lain "belajar melibatkan konstruksi pengetahuan seseorang dari pengalamannya sendiri oleh dirinya sendiri". Dengan demikian, belajar menurut konstruktivis merupakan upaya keras yang sangat personal, sedangkan internalisasi konsep, hukum, dan prinsip-prinsip umum sebagai konsekuensinya seharusnya diaplikasikan dalam konteks dunia nyata. Guru bertindak sebagai fasilitator yang meyakinkan siswa untuk menemukan sendiri prinsip-prinsip dan mengkonstruksi pengetahuan dengan memecahkan problem-problem yang realstis. Konstruktivisme juga dikenal sebagai konstruksi pengetahuan sebagai suatu proses sosial. Kita dapat melakukan klarifikasi dan mengorganisasi gagasan mereka sehingga kita dapat menyuarakan aspirasi mereka. Hal ini akan memberi kesempatan kepada kita mengelaborasi apa yang mereka pelajari. Kita menjadi terbuka terhadap pandangan orang lain Hal ini juga memungkinkan kita menemukan kejanggalan dan inkonsistensi karena dengan belajar kita bisa mendapatkan hasil terbaik. Konstruktivisme dengan sendirinya memiliki banyak variasi, seperti Generative Learning, Discovery Learning, dan knowledge building. Mengabaikan variasi yang ada, konstruktivisme membangkitkan kebebasan eksplorasi siswa dalam suatu kerangka atau struktur. Dalam sudut pandang lainnya. Konstruktivisme merupakan seperangkat asumsi tentang keadaan alami belajar dari manusia yang membimbing para konstruktivis

mempelajari teori metode mengajar dalam pendidikan. Nilai-nilai konstruktivisme berkembang dalam pembelajaran yang didukung oleh guru secara memadai berdasarkan inisiatif dan arahan dari siswa sendiri Nurfadilah dan Bahri Aliem(2021:57).

3. Kalimat sederhana

a. Definisi Kalimat Sederhana

Menurut Sidiki dalam Hasim dan Saleh (2022:787) kalimat sederhana ialah kalimat singkat, padat dan jelas yang terdiri dari beberapa kata, yang sering juga disebut sebagai kalimat tunggal yakni kalimat yang terdiri dari satu atau dua pola kalimat. Kalimat sederhana lazim digunakan dalam menyampaikan suatu hal yang sederhana. Kalimat sederhana ini juga disebut sebagai kalimat tunggal. Kalimat tunggal dalam susunannya terdiri dari satu atau dua pola kalimat. Pola kalimat tersebut yakni subjek-predikat yang di dalamnya bisa juga dilengkapi dengan objek dan keterangan sebagai tambahan. Kalimat yang terdiri dari subjek, predikat, objek dan keterangan yang terbentuk dalam satu klausa merupakan kalimat sederhana Djamil dalam Hasim (2022:787).

Sebuah kalimat sederhana tidak selalu dalam wujud yang pendek tetapi dapat pula berwujud panjang. Misalnya :

- a) Paman membaca majalah di ruang tamu
- b) Bibi tidur di kamar depan
- c) Citra membeli telur dan sayur di warung

Kalimat sederhana dibentuk oleh fungsi-fungsi pokok yang terdiri dari subjek, predikat, dan objek/pelengkap. Oleh karena itu, suatu kalimat

sederhana selalu dibentuk oleh satu klausa, yakni klausa yang fungsi-fungsi sintaksisnya hanya terdapat sebuah kata atau frase sederhana. Hal ini sejalan dengan pendapat Chaer dalam Djamil (2020: 14) menyatakan bahwa kalimat sederhana dibentuk dari sebuah klausa yang unsur-unsurnya berupa kata atau frase yang sederhana serta memiliki struktur subjek (S) dan predikat (P), sedangkan objek (O) dan keterangan (K) itu sendiri hanya sebagai pelengkap sehingganya tidak selalu hadir.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan kalimat sederhana merupakan kalimat yang terdiri dari beberapa kata secara singkat, padat dan jelas yang terdapat subjek, predikat, objek dan keterangan yang terbentuk oleh satu klausa.

b. Unsur Kalimat Sederhana

Gabungan kata dapat dianggap sebagai kalimat apabila memiliki unsur-unsur pembentuk kalimat. Berikut ini unsur-unsur yang selalu terdapat pada sebuah kalimat, diantaranya:

1. Subjek (S)

Subjek sering disebut sebagai unsur inti atau unsur pokok pada sebuah kalimat, biasanya berupa kata-kata benda dan biasanya terletak sebelum unsur Predikat. Subjek adalah bagian yang berfungsi untuk menunjukkan pelaku dalam kalimat. Pada umumnya subjek terbentuk dari kata benda (nomina) serta diletakkan di awal kalimat. Tidak hanya kata, subjek juga bisa diisi dengan frasa ataupun klausa.

2. Predikat (P)

Predikat yaitu unsur yang fungsinya menerangkan yang sedang

dilakukan subjek pada kalimat. Predikat biasanya menggunakan kata kerja ataupun kata sifat. Predikat juga dapat diisi dengan kata sifat dan kata benda. Letak predikat, yaitu berada di antara subjek dan objek. Untuk mengetahui predikat dalam kalimat dapat memberikan pertanyaan “mengapa” dan “bagaimana” pada kalimat tersebut.

3. Objek (O)

Objek biasanya terletak sesudah predikat, dapat dikatakan objek merupakan keterangan yang berkaitan dengan predikat atau sesuatu yang menderita. Tapi pada kalimat pasif objek menjadi subjek. Posisi objek harus selalu berada di belakang predikat. Dengan posisinya yang berada di belakang predikat, maka objek tidak didahului oleh preposisi. Pada umumnya, objek itu diisi oleh kelas kata nomina, frasa nomina, atau klausa.

4. Keterangan (K)

Keterangan pada suatu kalimat terletak di bagian akhir. Unsur keterangan biasanya di jadikan pelengkap kalimat. Keterangan bisa diisi oleh frasa, kata, atau anak kalimat. Keterangan yang berupa frasa akan ditandai dengan preposisi ke, di, dari, pada, dalam, kepada, terhadap, untuk, oleh, dan tentang. Sedangkan keterangan yang berupa anak kalimat ditandai dengan preposisi karena, ketika, jika, meskipun, supaya, dan sehingga.

5. Pelengkap

Meskipun berfungsi hanya melengkapi kalimat, pelengkap adalah unsur yang melengkapi predikat. Hal inilah yang menunjukkan bahwa pelengkap posisinya berada di belakang predikat. Namun, posisinya yang berada di belakang predikat terkadang agak menyulitkan untuk

membedakannya dengan objek.

c. Pola Kalimat sederhana

Berikut adalah contoh pola kalimat sederhana yang digunakan dalam Bahasa Indonesia :

Tabel 2.1 Pola Kalimat Sederhana

Tipe	Subjek	Predikat	Objek	Pelengkap	Keterangan
S-P	Ibu	Menyapu	-	-	-
S-P-O	Ayah	Mengendarai	Motor	-	-
S-P-Pel	Andika	Menjadi	-	Ketua Kelas	-
S-P-K	Aku	berangkat	-	-	Ke Jogja
S-P-O-Pel	Juju	Memberi	Kucingn ya	Makanan	-
S-P-O-K	Bu Anis	Menabung	Uang	-	Di Bank

4. Teori Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dirancang untuk memberikan situasi pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan menciptakan interaksi interpersonal antara guru dan siswa. Pengembangan media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta di arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pengembangan media pembelajaran yang dewasa ini mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Gustafson dalam Syamsuddin (2021:249) mengatakan bahwa pengembangan merupakan aktivitas yang terdiri dari lima kategori yaitu (1) menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang terjadi, (2) mendesain seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif dan efisien, (3) mengembangkan aspek-aspek yang sesuai dengan peserta didik dan pengelolaan materi, (4) implementasi materi yang dikembangkan, (5) mengevaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan. Dari penjelasan tersebut dipahami bahwa pengembangan sebagai konsep pelaksanaan aktivitas yang dilakukan secara sistematis sehingga mencapai hasil yang maksimal. Asumsi tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Bahri (2011:20) yang mengatakan bahwa pengembangan merupakan aktivitas atau proses mendesain pembelajaran secara sistematis dan logis dengan memperhatikan potensi dan kemampuan peserta didik sehingga mencapai hasil yang maksimal. Asumsi tersebut menekankan pada kreativitas berlandaskan sistematis kerja dengan melihat kondisi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, konsep pengembangan pembelajaran memberikan kontribusi pengembangan potensi dan kemampuan peserta didik.

Sedangkan menurut Suyitno dalam Syamsuddin (2021:250) mengatakan bahwa pengembangan sebagai aspek bahan ajar yang dikondisikan dengan pengetahuan baik secara teoritis maupun secara praktis. Konsep tersebut memberikan penekanan terhadap pengembangan strategi pembelajaran sehingga sesuai dengan perkembangan pengetahuan yang ada.

Dari berbagai pendefinisian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Menurut Sanjaya dalam Nurrita (2018:173), media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.

Menurut Indriana (2011:15) menjelaskan bahwa media adalah alat

bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.

Menurut Miarso (2011:458), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut.

Menurut Sanjaya dalam Nurrita (2018:176-177), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam

menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio.

2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru.

Menurut Arsyad (2011:29-30) manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.

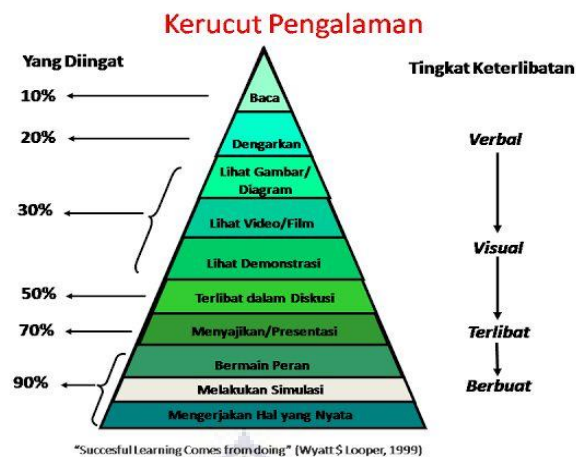
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut pendapat Edgar Dale dalam Ibrahim (2022:108-111) penggunaan media pembelajaran disekolah sering memakai prinsip Kerucut Pengalaman, seperti memakai media buku teks, bahan lainnya yang dibuat pendidik dan “audio-visual”.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman

Dapat diketahui dari data di atas bahwa rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberi sebuah implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran.

Menurut pengalaman dalam prinsip kerucut Dale, bahwa hasil belajar seseorang itu didapati melalui pengalaman yang bersifat langsung, pengalaman yang di alami langsung dari kehidupan seseorang kemudian dijadikan bahan acuan, sampai hingga pada lambang abstrak.

Pada kesimpulannya menurut teori Dale tersebut mengemukakan bahwa suatu objek/bahasan yang abstrak akan lebih mudah dipahami jika dikaitkan, atau di acu pada pengalaman yang nyata (kongkrit).

a) Pengalaman Langsung

Pengalaman langsung yang berarti kita merasakan dan juga mengalaminya langsung. Contohnya seperti melakukan pembelajaran

dengan menggunakan aspek memegang, merasakan, dan melihat langsung bahan ajarnya.

b) Pengalaman Tiruan

Disini seorang pelajar tidak hanya sekedar merasakan dan melihatnya saja, akan tetapi ikut berfikir dan berimajinasi agar dapat meniru apa yang dilihat. contohnya seperti guru memerintahkan siswa untuk bisa membuat gambar atau sebuah pola bangunan atau gedung.

c) Dramatisasi

Dalam aspek ini siswa akan merasakan langsung materi yang dipelajari. Jika kita bisa membagi dua bagian ini, maka bagian akan terbagi sebagai partisipasi dan observasi.

d) Demonstrasi

Mendemonstrasikan dalam artian mempraktekan, atau menerapkan ilmu apa yang ia pelajari pada hari itu, contoh seorang siwa mendemonstrasikan cara berwudhu yang baik dan benar.

e) Karya Wisata

Karya wisata salah satunya adalah :

a. Media cetak

Media cetak adalah salah satu media yang sederhana dan mudah diperoleh di mana saja dan kapan saja. Media ini bisa kita beli dengan biaya yang relatif murah dan terjangkau di toko-toko terdekat. Contoh media cetak seperti leaflet, modul, buku, brosur, LKS, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak.

Media cetak merupakan media yang dihasilkan, atau mempunyai bukti fisik, tercetak. Ada beberapa kelebihan dan kelemahan pada penggunaan media cetak ini:

1) Keuntungan

Keuntungan dari media cetak ini, yaitu murah, praktis dan fleksibel. Tidak perlu menggunakan alat-alat tertentu untuk pembelajaran berlangsung. Lebih mudah di gunakan, enteng untuk dibawa dan dipindah-pindahkan.

2) Kelemahan

Kelemahan dari media ini, jika seorang pendidik tidak bisa memanfaatkannya dengan maksimal maka akan terkesan membosankan.

b. Media elektronik

Selain media cetak, pembelajaran hari ini sudah tidak asing menggunakan barang elektronika, diantaranya yaitu :

1) Perangkat Slide atau Film Bingkai

Perangkat slide/ slide show ini dapat digunakan dalam pembelajaran guna membangun kelas yang menarik dan efektif. Biasanya anak lebih menarik jika ada sesuatu hal yang menjadi pusat perhatian mereka, sehingga fokus merekapun dapat teralihkan.

2) Film Strips

Media film strips inipun dapat digunakan pendidik baik untuk pembelajaran kelompok ataupun tidak, metode ini juga dapat

menghidupkan suasana kelas menjadi lebih aktif dan menarik.

3) Rekaman

Media ini biasanya digunakan untuk pembelajaran yang nantinya di dengar oleh para siswa, contohnya mempelajari lagu-lagu daerah, seorang pendidik menyiapkan sebuah rekaman lagu untuk menjadi bahan acuan anak, atau contoh untuk anak dapat menirunya kembali.

4) *Overhead*

Transparancies Media ini bersifat tembus pandang, ini merupakan suatu media yang biasa digunakan untuk memproduksi gambar yang ada dalam transparansi film.

5) Video Tape/Video *Cassette*

Salah satu media yang bersifat penayangan, namun tetap dalam penggunaan media ini guru harus benar-benar memilah bahan tayang yang mendidik untuk peserta didik dalam belajar mengajar.

Kelebihan dari media ini adalah lebih memudahkan dan lebih memperjelas ntuk klas yang berisi banyak, karena pada dasarnya media ini lebih efektif dan efisien jika digunakan di dalam kelas, anak-anak akan lebih senang karena akan mudah dipahami. Sedangkan kekurangan media ini akan membutuhkan banyak bahan bantulainnya, juga menggunakan listrik.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media adalah memilih atau memilah bahan ajar mana yang sesuai dan mana yang tidak sesuai. Setelah mengetahui arti pemilihan

media kita juga harus mengetahui bagaimana cara memilih media yang sesuai dengan tema materi yang akan dipelajari, sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Dalam pemilihan kita harus memperhatikan beberapa faktor-faktor sebagai berikut :

a) Dana / Material

Kebanyakan guru di sekolah tidak menggunakan media untuk mempermudah siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran, di karenakan dana yang dibutuhkan cukup mahal, sedangkan sekolah tidak memfasilitasi dengan baik. maka guru harus benar-benar pandai dalam membuat media agar tidak menghabiskan dana yang mahal, seperti guru memanfaatkan barang-barang bekas dalam pembuatan media.

b) Materi Pelajaran

Selain dana disini guru juga harus memperhatikan materi pembelajaran, karena setiap materi itu beda maka penggunaan medianyapun juga berbeda. Sebelum menentukan media, guru harus mengurutkan materi dan menggabungkan materi agar saling berkesinambungan. Dengan demikian guru bisa memakai satu media untuk beberapa materi.

c) Peserta Didik

Faktor selanjutnya yang harus di perhatikan yaitu dari peserta didiknya. Pemahaman setiap individu dengan individu lainnya itu berbeda, ada siswa yang gemar menggambar, menulis, mendengarkan dsb. Dari data tersebut guru harus membuat media semenarik mungkin agar perhatian semua siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda itu tertuju pada media tersebut dengan rasa senang dan gemira.

d) Jenis-jenis Media

Pendidik dalam memilih media harus menentukan jenis media yang akan digunakan itu yang mana. Jenis-jenis media antara lain ada audio, visual, audio visual dan alat peraga. Dengan adanya jenis media seperti itu pendidik bisa melakukan stimulus respon dengan peserta didik dengan baik.

6. Puzzle Kata

a. Definisi *Puzzle* Kata

Menurut Rosdijati (2012:34) kata “*puzzle*” berasal dari bahasa Inggris yang berarti “teka-teki” atau bongkar pasang”, dengan kata lain media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Sebuah teka-teki adalah permainan, masalah, atau mainan yang menguji kecerdikan atau pengetahuan seseorang. Kemudian menurut Rahmanelli (2007:24) menyatakan bahwa “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *puzzle* adalah suatu permainan edukatif yang dapat menguji pengetahuan dan merangsang anak. *Puzzle* dapat membantu menyampaikan pesan melalui permainan sederhana dan mampu menambah kecerdasan bagi yang memainkannya.

Sedangkan kata dalam bahasa Indonesia adalah satuan bahasa terkecil yang mengisi salah satu fungsi sintaksis dalam suatu kalimat. Maka dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* kata merupakan media pembelajaran dengan sekumpulan potongan kata kata menjadi sebuah kalimat.

b. Komponen *Puzzle* Kata

Komponen yang terdapat pada media pembelajaran *puzzle* kata antara lain sebagai berikut:

1. Papan triplek sebagai dasar media pembelajaran
2. Gantungan tempel socket hook plus minus
3. Gambar tempel yang memuat kata dan mengandung pola kalimat
4. Tempat menyusun *puzzle*
5. Susunan kata acak

c. Kelebihan dan Kekurangan *Puzzle* Kata

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *Puzzle* kata :

a) Kelebihan :

1. Gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu
2. Gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik
3. Siswa dapat mempraktekkan medianya secara langsung

b) Kekurangan :

1. Membutuhkan waktu yang lama karena media dibuat secara manual
2. Media yang dibuat memerlukan biaya
3. Tantangan kreativitas siswa

d. Langkah Langkah Penggunaan *Puzzle* Kata

Adapun Langkah Langkah penggunaan *puzzle* kata yaitu sebagai berikut :

1. Perhatikan kata yang tersusun secara acak pada bagian bawah papan *puzzle* kata, kemudian Carilah kata yang berkaitan dengan unsur

kalimat sederhana (S-P-O-K)

2. Mulailah menyusun kalimat dengan cara menempelkan potongan kata pada bagian susunan *puzzle* kata dengan benar.
3. Setelah ditempelkan perhatikan struktur kalimat sederhana dengan cermat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian relevan adalah deskripsi tentang kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan seputar masalah yang diteliti. Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan adalah kajian atau perkembangan dari penelitian sebelumnya, sehingga dapat terlihat jelas bahwa penelitian yang dilakukan bukan sebuah duplikasi atau pengulangan. Berdasarkan studi kepustakaan yang dilakukan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran *puzzle*, penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Diah Amalia dan Anjarwati Soliana

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Diah Amalia dapat disimpulkan bahwa model ADDIE dengan media pembelajaran *puzzle* gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. Hasil pengembangan produk media *puzzle* gambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi diperoleh dari hasil validasi ahli dan tanggapa guru yang menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan untuk siswa kelas IV SD. Dengan demikian media *puzzle* gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD layak digunakan dalam pembelajaran.

Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan dan penelitian terletak pada sampel yang diteliti. Sampel penelitian yang telah dilakukan oleh Diah Amalia adalah siswa kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Diah Amalia adalah sama sama menggunakan *Puzzle*.

2. Anjarwati Soliana melakukan penelitian Pengembangan Media Dinding Kata Pohon Keluarga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas III SDN 28 MATARAM Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinding kata pohon keluarga yang dikembangkan diperoleh dari 2 validator yaitu ahli materi dengan presentase 94,64% dan 2 validator ahli media dengan presentase 95,83% pada kategori sangat valid, Hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari uji coba terbatas dikelas III A SDN 28 Mataram dengan presentase 94,16% kategori sangat praktis, keefektivan media dinding kata pohon keluarga dilihat dari hasil lembar evaluasi siswa dengan presentase 87,05%. Sedangkan nilai rata rata pretest 42,94 dan posttest 88,23 diperoleh dari hasil uji coba lapangan operasional di kelas III B SDN 28 Mataram dengan presentase rata rata nilai siswa 78% pada kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menyusun kalimat meningkat setelah menggunakan media dinding kata pohon keluarga.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh miftahul Jannah adalah sama sama meningkatkan

kemampuan menyusun kalimat dengan objek sasaran penelitian yang sama yaitu siswa kelas III. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian Anjarwati Soliana adalah pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *Puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat sederhana sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Anjarwati Soliana memanfaatkan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat sederhana.

C. Kerangka Pikir

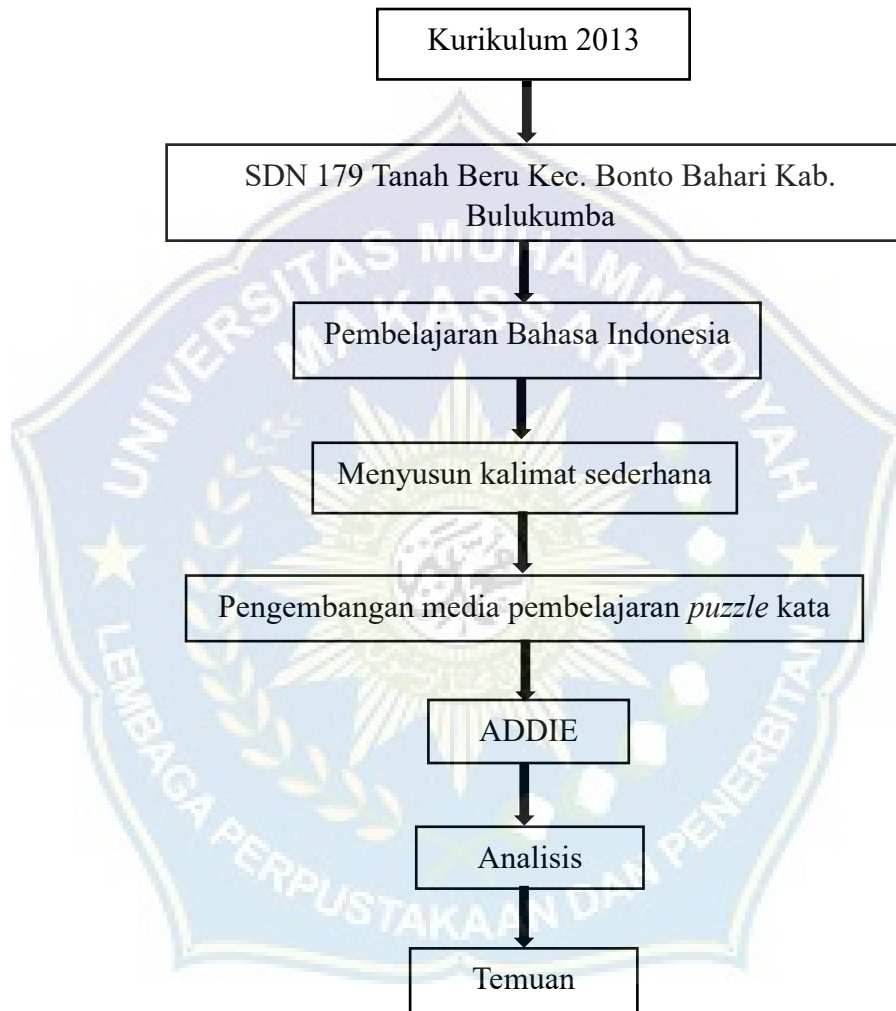
Pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 179 Tanah Beru Kec.Bonto Bahari Kab. Bulukumba menggunakan kurikulum 2013. Proses pembelajaran yang terlaksana di SDN 179 Tanah Beru Kec.Bonto Bahari Kab.Bulukumba masih menggunakan buku pelajaran untuk menjelaskan materi kepada peserta didik terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga interaksi antara guru dengan peserta didik masih kurang. Guru menjadi pusat pembelajaran sedangkan siswa menjadi pasif.

Hal tersebut dapat menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana karena proses pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai dengan keinginan siswa sehingga membuat siswa cenderung merasa bosan, tidak tertarik dan akan berujung pada hasil belajar siswa yang kurang. Guru membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif agar proses pembelajaran menjadi menarik serta membuat peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat dilakukan adalah pemanfaatan media pembelajaran *Puzzle* kata.

Puzzle kata adalah media yang dapat menjembatani siswa dalam meningkatkan kemampuan menyusun struktur kalimat. Pembelajaran tentang struktur kalimat terdiri dari S-P, S-P-O, dan S-P-O-K disajikan dalam rangkaian *Puzzle*. Media *Puzzle* kata dirancang dengan semenarik mungkin dengan mempertimbangkan warna, desain dan tingkat kemudahannya agar siswa yang menggunakan media pembelajaran ini dikelas menjadi lebih tertarik. Melalui media *Puzzle* kata pembelajaran akan lebih menyenangkan, siswa dapat mencoba mempraktikkan secara langsung medianya serta bermain dan belajar secara bersamaan. Prosedur pengembangan media ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan yang ditemukan di lapangan, langkah kedua membuat desain produk yang akan dikembangkan, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle* kata, langkah ketiga yaitu tahap pengembangan yang merupakan tahap uji coba produk sebelum diimplementasikan pada tahap ini juga dilakukan validasi desain dan revisi desain, langkah keempat tahap implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* kata, dan langkah terakhir tahap evaluasi pada tahap ini dilakukan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* kata. Kemudian evaluasi selanjutnya yang diterapkan pada peserta didik, peneliti memilih menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dari data test tersebut, peneliti dapat menganalisis seberapa efektif hasil pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dan dengan

menggunakan media *puzzle* kata.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti berharap bahwa dengan penggunaan media *puzzle* kata ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam Menyusun kalimat sederhana. Lebih jelasnya dapat dilihat pada skema kerangka pikir berikut :



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

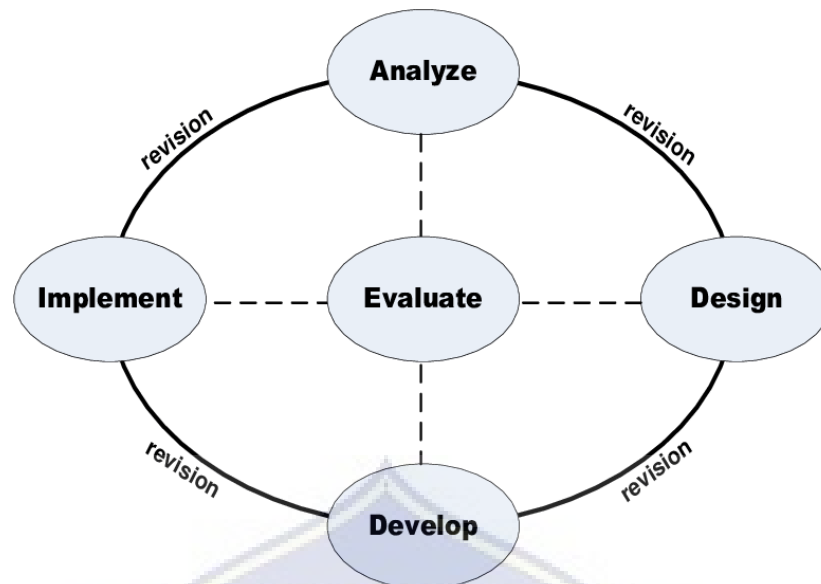
Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba.

Menurut Hanafi (2017:129-150), menyatakan bahwa penelitian R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu barang dan kemudian diuji keefektivannya. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau R&D adalah metode penelitian yang dapat menciptakan sebuah produk dan memiliki efektivitas dari produk tersebut.

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa *puzzle* kata pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Menyusun kalimat sederhana.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE. Dalam hal prosedur penelitian pengembangan ADDIE mengungkapkan bahwa terdapat beberapa langkah penelitian sebagai berikut: 1. *Analysis*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, dan 5. *Evaluation*. Rincian lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Berikut langkah langkah prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan pendekatan ADDIE :

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis berisi kegiatan menganalisis permasalahan yang ditemukan di lapangan, tepatnya permasalahan yang ditemukan di SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti melakukan observasi terhadap salah satu guru yang ada di SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Mata pelajaran yang dibahas adalah pelajaran bahasa Indonesia, berdasarkan hasil observasi tersebut, permasalahan yang ditemui adalah banyak siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikarenakan pembelajarannya yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku saja kurang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Sehingga

siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba sama seperti SD yang lain yaitu menggunakan kurikulum 2013. Kemudian peneliti juga menganalisis KI/KD bahasa Indonesia kelas III Berdasarkan hasil analisis yang didapat maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *Puzzle* kata pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi menyusun kalimat sederhana.

2. *Design* (Desain)

Setelah itu, peneliti melakukan perancangan menentukan KD dan indikator. Kemudian mengumpulkan materi dan gambar yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan. membuat desain produk yang akan dikembangkan, produk yang akan dikembangkan berupa media *puzzle* kata yang memuat materi kalimat sederhana Herlina (2022:1805).

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini media *puzzle* kata yang telah dirancang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti. Tahap pengembangan ini merupakan tahap uji coba sebuah produk sebelum diimplementasikan. Adapun penjabaran yang akan dilakukan pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut :

a. Validasi Desain

Validasi desain merupakan kegiatan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *puzzle* kata dari sudut pandang ahli. Pada pelaksanaan validasi, setiap dosen ahli yang menjadi validator menilai media pembelajaran tersebut dari berbagai aspek yang sudah tersedia pada lembar judgment media.

b. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran *puzzle* kata oleh ahli dan guru dari berbagai aspek penilaian, maka diperoleh informasi mengenai kelemahan dan kelebihan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Saran dan masukan yang diberikan para validator selanjutnya didiskusikan dengan dosen pembimbing dan dilakukan perbaikan agar media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media *puzzle* kata yang telah dikembangkan pada situasi nyata dikelas. Pada tahap implementasi, peneliti akan menerapkan media *puzzle* kata dalam pembelajaran. Pelaksanaan uji coba dalam tahap implementasi adalah sebagai berikut: 1) menyalurkan media pembelajaran *puzzle* kata kepada peserta didik yang akan digunakan dalam proses uji coba, 2) memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai petunjuk penggunaan media *puzzle* kata, 3) mempersilahkan peserta didik untuk menggunakan media *puzzle* kata, 4) setelah itu membagikan lembar angket respon media pembelajaran *puzzle* kata untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *puzzle* kata yang telah digunakan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada pelaksanaan penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE*. Evaluasi yang diterapkan pada

peserta didik, peneliti memilih menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dari data test tersebut, peneliti dapat mengevaluasi seberapa efektif hasil pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dan dengan menggunakan media *puzzle* kata Latip (2022:106-107).

D. Uji coba Produk

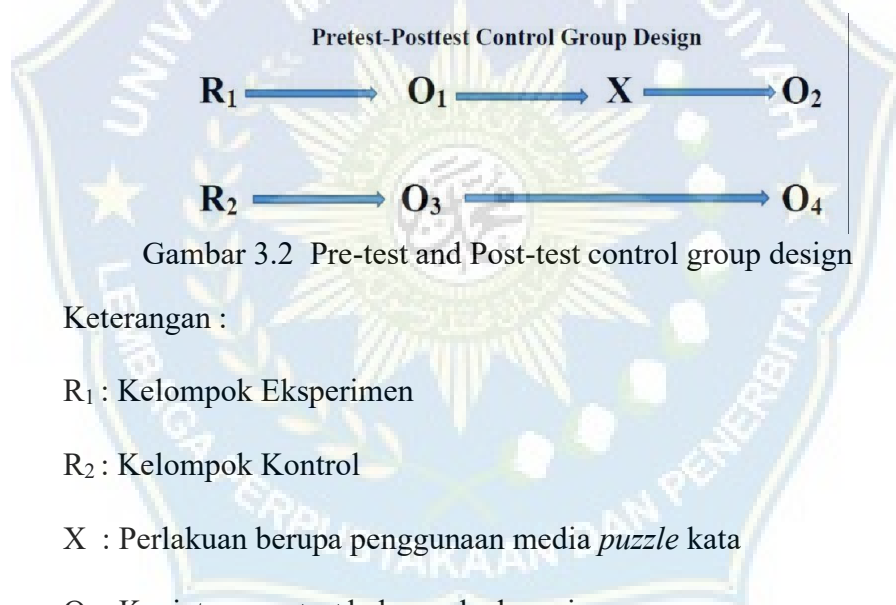
Uji coba produk merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan efektifitas sebuah produk untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- a. Uji coba produk dilakukan dengan *pre-test and post-test* dengan menggunakan desain eksperimen *pre-test and post-test* desain kelompok kontrol
- b. Penelitian dan pengembangan ini diuji cobakan pada 46 orang siswa SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba, 23 siswa kelas IIIA sebagai kelompok kontrol dan 23 orang siswa kelas IIIB sebagai kelompok eksperimen.
- c. Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba
- d. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif
- e. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, dan tes
- f. Teknik analisis data dilakukan melalui data angket dan penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* siswa

E. Desain Ujicoba Produk

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kelayakan serta keefektifan sebuah produk. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas III A sebagai kelompok kontrol dan kelas III B sebagai kelompok eksperimen.

Uji coba produk dilakukan dengan *pre-test and post-test* dengan menggunakan desain eksperimen *pre-test and post-test* desain kelompok kontrol Sugiyono dalam Angko (2013:7) Percobaan ini dilakukan untuk membandingkan hasil penguasaan materi kalimat sederhana pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.



Gambar 3.2 Pre-test and Post-test control group design

Keterangan :

R_1 : Kelompok Eksperimen

R_2 : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan berupa penggunaan media *puzzle* kata

O_1 : Kegiatan *pre-test* kelompok eksperimen

O_2 : Kegiatan *Post-test* kelompok eksperimen

O_3 : Kegiatan *pre-test* kelompok kontrol

O_4 : Kegiatan *Post-test* kelompok kontrol

Hasil pengembangan produk media *puzzle* kata dapat dikatakan efektif apabila pada hasil uji coba menunjukkan *post-test* kelompok

eksperimen lebih besar dari pada *post-test* kelompok kontrol. Tahapan analisis uji coba dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yakni, validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba lapangan.

F. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba pada siswa kelas III A kelas kontrol dan III B kelas eksperimen. Subjek uji coba ini dilakukan di SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

G. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang dihasilkan berdasarkan penilaian instrumen validasi oleh validator ahli materi, ahli media, serta nilai dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan dikelas. Sedangkan data kualitatif merupakan data informasi informasi yang berbentuk deskripsi. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara terhadap wali kelas III, hasil observasi, serta kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mengetahui fakta, konsep dan pendapat dari responden tentang

permasalahan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Wawancara yang diajukan mengenai materi kalimat sederhana, kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi kalimat sederhana serta kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Observasi

Observasi pada penelitian ini merupakan cara mengumpulkan data berdasarkan pengamatan secara langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan peneliti dengan cara pengamatan dan mendeskripsikan kejadian selama proses penelitian.

c. Angket

Angket dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang dibutuhkan diantaranya sebagai berikut :

1. Angket penilaian ahli materi
2. Angket penilaian ahli desain media
3. Angket wawancara
4. Angket observasi
5. Angket respon siswa dan guru

d. Tes

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu cara atau

teknik pengumpulan data dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran yang dilakukan dengan memberikan serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* berupa pilihan ganda dan uraian yang terdiri dari 10 soal. Tujuan dasar dari tugas penilaian, soal pilihan ganda adalah untuk mengidentifikasi siswa yang telah mencapai tingkat (atau diperlukan) pengetahuan (keterampilan, kemampuan, atau kinerja) cukup dari target pembelajaran yang dinilai sedangkan tujuan dari penggunaan tes uraian adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide atau gagasan, mengevaluasi suatu ide, dan menghasilkan.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Analisis Validitas Produk

Teknik penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisi kalimat pernyataan dan skor. Penilaian validasi ini berpedoman pada skala likert dengan kisaran skala antara 1-5. Berikut rumus yang digunakan pada kegiatan analisis validitas produk Gitnita (2018:156)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimal

Tabel 3.1 kriteria validasi produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

b. Analisis Kepraktisan Produk

Teknik penilaian kepraktisan produk diperoleh dari angket respon siswa dan guru terhadap media *puzzle* kata. Penilaian angket respon siswa dan guru berpedoman pada skala likert. Rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan produk adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.2 kriteria kepraktisan produk

Nilai	Kriteria
81 - 100	Sangat Menarik
61 - 80	Menarik
41 - 60	Cukup Menarik
21 - 40	Kurang Menarik
0 - 20	Tidak Menarik

c. Analisis Efektivitas Produk

Analisis efektivitas produk media *puzzle* kata dapat dilihat dari hasil perbandingan *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen melalui perhitungan uji-t. Uji-t yang digunakan pada penelitian ini ialah *Independent Sample T-Test*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang di uji tersebut memiliki nilai rata-rata yang sama atau tidak sama secara signifikan.

Sugiyono (2016:138) menyatakan rumus uji-t yang digunakan dalam analisis keefektivan produk adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

X_1 = Mean kelompok eksperimen

X_2 = Mean kelompok kontrol

n_1 = Jumlah responden kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah responden kelompok kontrol

S_1^2 = Nilai varians kelompok eksperimen

S_2^2 = Nilai varians kelompok kontrol

Setelah nilai T_{hitung} telah didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai T_{tabel} . Untuk mengetahui nilai T_{tabel} maka harus diketahui terlebih dahulu derajat kebebasan (df) pada keseluruhan distribusi yang diteliti dengan rumus $df = N - 2$. Setelah diketahui df-nya, maka langkah selanjutnya adalah melihat nilai T_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok menyusun dapat diketahui dengan membandingkan nilai T_{hitung} dengan nilai T_{tabel} melalui hipotesis berikut :

- a. H_a : Terdapat peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa menggunakan media *puzzle* kata
- b. H_0 : Tidak terdapat peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa menggunakan *puzzle* kata

Uji efektivitas produk media *puzzle* kata dapat diketahui dengan cara pengambilan keputusan berikut :

- a. Jika nilai $T_{hitung} >$ nilai T_{tabel} maka hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima berarti terdapat peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana menggunakan media *puzzle* kata
- b. Jika nilai $T_{hitung} <$ nilai T_{tabel} maka hipotesis nol H_0 diterima dan hipotesis alternatif H_a ditolak berarti tidak terdapat peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana yang menggunakan media *puzzle* kata.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata pada mata menyusun Bahasa Indonesia materi menyusun kalimat sederhana dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analisis*)

Pada tahap pertama peneliti melakukan observasi di SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Berdasarkan pengamatan, SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba merupakan sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai. Namun, inovasi dan kreatifitas guru dalam menarik minat belajar siswa melalui media pembelajaran masih terbilang kurang. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran terutama pada mata Bahasa Indonesia.

Peneliti mengumpulkan informasi berupa penilaian kebutuhan guru untuk pengembangan media pembelajaran, penilaian kebutuhan peserta didik untuk pengembangan media pembelajaran dan analisis media yang dibutuhkan.

a. Analisis kebutuhan guru pengembangan *puzzle* kata

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran guru berdasarkan observasi. Hasil pengamatan dari wawancara dengan guru kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari

Kab. Bulukumba menyatakan bahwa hanya 10 dari 46 siswa yang dapat menyusun kalimat sederhana dengan benar. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *puzzle* kata yang berisi materi kalimat sederhana, struktur kalimat (S-P-O-K) dan gambar. Media *puzzle* kata ini dikembangkan untuk menarik minat belajar siswa dan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba

b. Analisis kebutuhan peserta didik pengembangan media *puzzle* kata

Analisis ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik mengenai bahan kajian. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku saja kurang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan secara fleksibel. Berdasarkan pengamatan diperoleh informasi bahwa kesulitan kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran bersumber dari kurangnya bahan ajar. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kata dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, karena peserta didik dapat mempraktekkan medianya secara langsung dan gambar dapat menarik perhatian peserta didik.

c. Analisis media *puzzle* kata

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan menyusun bagian utama dari media pembelajaran. Pada materi pembelajaran dimasukkan materi kalimat sederhana yang memuat unsur (S-P-O-K) dan gambar, penyusunan materi ini berdasarkan buku kelas III KURIKULUM 2013.

2. Desain (*Design*)

Pada tahapan desain ini, peneliti membuat gambaran media *puzzle* kata yang telah disesuaikan dengan hasil analisis. Tahap desain ini meliputi :

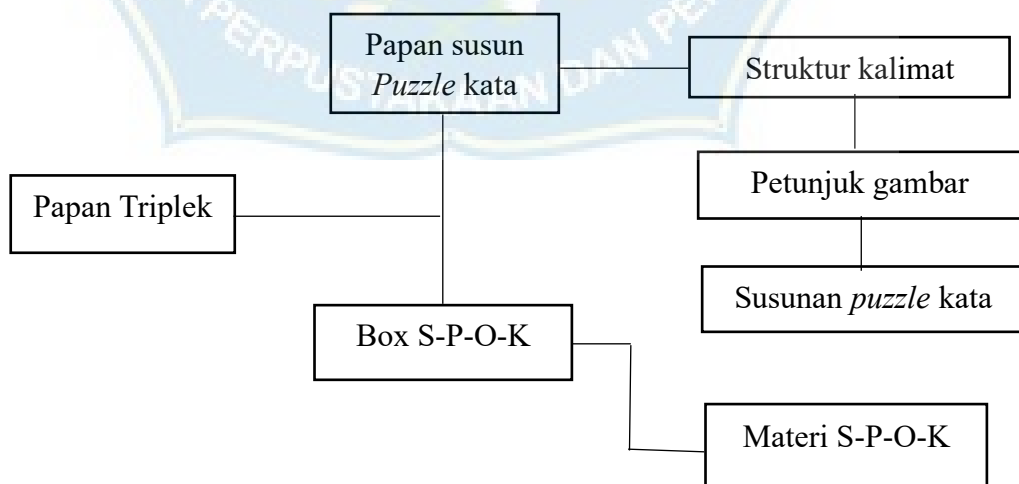
a. Pemilihan materi kalimat sederhana

Pada tahap ini peneliti memilih materi kalimat sederhana yang disesuaikan pada kompetensi dasar tema 1 ‘Makhluk hidup’ yang akan digunakan pada materi media *puzzle* kata.

b. Mendesain produk media *puzzle* kata

Desain produk ini meliputi bentuk dan ukuran, komponen pendukung media, serta warna, gambar dan jenis font yang digunakan pada produk, yakni sebagai berikut :

1. Media dasar berbentuk papan triplek berwarna hitam dengan ukuran 90cm x 50cm dan gantungan tempel *socket hook plus dan minus*
2. Media *puzzle* kata dengan konten pendukung, yakni: box S-P-O-K, potongan kata, materi S-P-O-K, petunjuk gambar, papan susun *puzzle* kata.



Gambar 4.1 Bagan desain *puzzle* kata

3. Warna yang digunakan dalam media ini adalah perpaduan warna pink dan peach dengan latar media berwarna hitam agar siswa lebih memfokuskan pada titik cerah media.
4. Box S-P-O-K diberi warna yang beragam agar siswa lebih mudah membedakan antara subjek, predikat, objek dan keterangan
5. Potongan kata diberi warna sesuai dengan struktur kalimat yaitu subjek berwarna merah, predikat berwarna kuning, objek berwarna hijau dan keterangan berwarna biru.

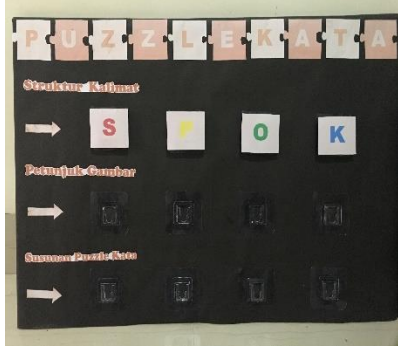
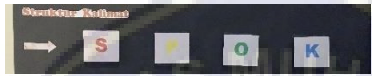


3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan media

Pada tahapan pembuatan media diawali dengan mendesain media sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Desain yang dibuat pada media *puzzle* kata ini adalah papan triplek sebagai media utama, papan susun *puzzle* kata, box S-P-O-K, potongan kata-kata, struktur kalimat S-P-O-K, dan petunjuk gambar. Proses desain media dilakukan menggunakan aplikasi *canva*. Kemudian selanjutnya menggabungkan media dasar dengan beberapa komponen pendukung media lainnya. Berikut ini adalah hasil pengembangan media *puzzle* kata:

Tabel 4.1 Pengembangan Media

No	Tampilan	Keterangan
1.		Bagian judul bertuliskan <i>puzzle</i> kata yang didesain berbentuk potongan <i>puzzle</i> agar terlihat menarik dan unik. Pada media utama ini

		<p>terdapat beberapa komponen pendukung seperti papan susun kata dan box S-P-O-K.</p>
2.		<p>Struktur S-P-O-K didesain dengan warna yang beragam merah artinya subjek(S), kuning artinya predikat(P), hijau artinya objek(O), dan biru artinya keterangan(K)</p>
3.		<p>Sebagai salah satu petunjuk untuk siswa saat menyusun kalimat sederhana.</p>
4.		<p>Potongan kata didesain sesuai dengan warna S-P-O-K, potongan kata berwarna merah artinya subjek, kata berwarna kuning artinya predikat, kata berwarna hijau artinya objek dan kata yang berwarna biru artinya keterangan.</p>

b. Validasi media

Setelah media selesai dikembangkan, media divalidasi oleh validator

materi dan validator desain media. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang didapat dari instrumen angket dan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk divalidasi oleh kedua validator. Tahap implementasi atau uji coba lapangan media *puzzle* kata dilakukan kepada 46 siswa SDN 179 Tanah beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. 23 siswa kelas 3A sebagai kelompok kontrol dan 23 siswa kelas 3B sebagai kelompok eksperimen. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan dihari yang berbeda, kelas kontrol dilaksanakan pada hari senin,13 mei 2024 – rabu,15 mei 2024 dan kelas eksperimen dilaksanakan pada hari kamis,16 mei 2024 – sabtu,18 mei 2024. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat siswa kelompok eksperimen lebih aktif dengan adanya media pembelajaran *puzzle* kata dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya diberi penjelasan materi tanpa bantuan media pembelajaran, siswa terlihat mengantuk, bosan dan bahkan hanya bermain main dengan temannya tanpa memperhatikan penjelasan yang diberikan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media *puzzle* kata efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana melalui *pre tes* dan *post test* hasil uji coba media pembelajaran.

B. Hasil Validasi Produk

Kevalidan sebuah media diketahui melalui penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Analisis validitas media *puzzle* kata diperoleh dari penilaian secara kuantitatif dan kualitatif oleh para validator.

a. Validator ahli materi

Validator ahli materi pada penelitian ini adalah guru besar dalam bidang Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Prof. Dr. Abd Rahman Rahim, M.Hum. Berikut adalah data hasil penilaian validator desain media:

1. Data Kuantitatif

Hasil validasi materi oleh bapak Prof. Dr. Abd Rahman Rahim, M.Hum sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Validasi materi

NO	Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuain materi dengan kurikulum	5	5	100	Sangat valid
2.	Kesesuaian materi media pembelajaran dengan KI dan KD	5	5	100	Sangat valid
3.	Kesesuaian konten media (materi S-P-O-K dan susunan kata) dengan materi pembelajaran	4	5	80	Valid
4.	Materi S-P-O-K yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
5.	Materi disajikan secara runtut	4	5	80	Valid
6.	Terdapat pembahasan pada masing masing box	4	5	80	Valid

	(S-P-O-K) yang disajikan				
7.	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami oleh pengguna (terutama siswa)	4	5	80	Valid
8.	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa dalam menyusun kalimat	5	5	100	Sangat valid
9.	Media <i>puzzle</i> kata merupakan inovasi media pembelajaran S-P-O-K dalam menyusun kalimat	4	5	80	Valid
10.	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan S-P-O-K dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III)	5	5	100	Sangat valid
	Nilai akhir (<i>p</i>)	44	50	88	Sangat valid

2. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{44}{50} \times 100 \\
 &= 88
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan hasil dari akhir validasi ahli materi yaitu 88. Skor 88 termasuk dalam kriteria nilai yang sangat valid.

3. Data kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari validator materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kritik dan saran validator ahli materi

Nama Validator	Kritik dan saran
Prof. Dr. Abd Rahman Rahim, M.Hum	Instrumen sudah cukup bagus dan dapat digunakan dalam mengumpulkan data penelitian

b. Validasi ahli desain media

Validator ahli desain media pada penelitian ini adalah salah satu dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd. Berikut adalah data hasil validator ahli desain media:

1. Data Kuantitatif

Hasil validasi materi oleh bapak Nasir, S.Pd., M.Pd sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Desain Media

NO	Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Ketepatan tata letak komponen media	5	5	100	Sangat Valid
2.	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf	4	5	80	Valid
3.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	4	5	80	Valid

4.	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	5	5	100	Sangat Valid
5.	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid
6.	Gambar karakter pada kata sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
7.	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
8.	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa	5	5	100	Sangat Valid
9.	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa	5	5	100	Sangat Valid
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir (<i>p</i>)		46	50	92	Sangat valid

2. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100$$

$$= 92$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan hasil dari akhir validasi ahli materi yaitu 92. Skor 92 termasuk dalam kriteria nilai yang sangat valid. Maka dari itu, desain media pada media *puzzle* kata tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap memperhatikan dan

mempertimbangkan kritik dan saran yang disampaikan oleh validator agar desain yang terdapat pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

3. Data kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari validator materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kritik dan saran validator ahli desain media

Nama Validator	Kritik dan saran
Nasir, S.Pd., M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna pada kalimat petunjuk diubah dengan warna yang lebih terang atau jelas 2. Background / desain gambar perlu yang lebih menarik

C. Penyajian data Uji Coba

a. Data respon siswa dan guru terhadap kepraktisan media

1. Data respon siswa terhadap kepraktisan media

Media *puzzle* kata di uji cobakan pada 23 orang siswa SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba yang merupakan kelompok eksperimen. Angket respon ini berisikan 5 pernyataan yang nantinya akan dinilai sendiri oleh masing-masing siswa setelah mereka mengamati dan menggunakan media tersebut pada materi kalimat sederhana Bahasa Indonesia kelas III.

Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui respon siswa dan tingkat kemenarikan media *puzzle* kata. Sehingga dari data tersebut peneliti dapat mengetahui semenarik apa media tersebut diterapkan kepada siswa. Berikut adalah hasil respon 23 orang siswa

terhadap kemenarikan media *puzzle* kata:

Tabel 4.6 Repon siswa terhadap kepraktisan media

Aspek	Persentase	Keterangan
Tampilan	99,13%	Sangat Menarik
Penggunaan Media	82,61%	Sangat Menarik
Materi	92,17%	Sangat Menarik
Motivasi	94,78%	Sangat Menarik
Pemahaman	86,95%	Sangat Menarik
Jumlah	91,13%	Sangat Menarik

Dari data diatas dapat diperoleh skor kepraktisan media sebesar 91,13. Skor 91,13 termasuk dalam kriteria sangat menarik, sehingga diketahui dari hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa kelas IIIB SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba yang tergolong dalam kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kata merupakan media yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Data respon guru terhadap kepraktisan media

Hasil pengisian angket respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran *puzzle* kata dinilai oleh wali kelas IIIB Ibu Julianti, S.Pd mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Bertujuan untuk mendapatkan respon dan tingkat kemenarikan media *puzzle* kata. Sehingga dari data tersebut peneliti dapat mengetahui semenarik apa media tersebut diterapkan kepada. Berikut adalah hasil respon guru terhadap kemenarikan media *puzzle* kata:

Tabel 4.7 Angket Respon Guru terhadap Kepraktisan Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan media pembelajaran mudah					✓
2.	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami					✓
3.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami pengguna				✓	
4.	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
5.	Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan penggunaan S-P-O-K siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia					✓
6.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menyusun kalimat Bahasa Indonesia				✓	
7.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik berpikir siswa kelas III				✓	
8.	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri					✓
9.	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok				✓	
10.	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan pembelajaran S-P-O-K dalam menyusun kalimat Bahasa Indonesia					✓
Skor Perolehan		46				
Skor Maksimal		50				
Rata-Rata		92				

Dari data diatas dapat diperoleh skor kepraktisan media sebesar 92.

Skor 92 termasuk dalam kriteria sangat menarik, sehingga diketahui dari hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari wali kelas IIIB SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kata merupakan media yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Data hasil uji coba

Hasil uji coba media *puzzle* kata adalah berupa data hasil penilaian *pre-test* dan *post-test*. Penilaian *pre-test* dan *post-test* dilakukan pada 46 orang siswa kelas III SDN 179 Tanah beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Data hasil *pre-test* digunakan untuk mengukur pemahaman awalsiswa dalam penguasaan materi kalimat sederhana, sedangkan data hasil *post-test* digunakan untuk mengukur pemahaman materi kalimat sederhana setelah diberikan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran.

Berikut adalah data kuantitatif pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 4.8 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
0-74	Tidak Tuntas	16	1	20	16
75-100	Tuntas	7	22	3	7
Rata – rata penilaian <i>post- test</i>		Eksperimen		Kontrol	
		82,83		66,74	

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata hasil penilaian *post-test* kelas eksperimen sebesar 82,83 dan rata-rata hasil penilaian *post-test* kelas kontrol adalah 66,74. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil pemahaman mengenai kalimat sederhana antara siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan media *puzzle* kata dengan siswa kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan khusus selama proses pembelajaran kalimat sederhana bahasa Indonesia.

D. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media *puzzle* kata ini didesain untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana Bahasa Indonesia yang diterapkan pada kelas III SDN 179 Tanah beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Proses tahapan penelitian ini dilakukan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Hasil dari tahapan model tersebut berupa produk media dan data hasil uji coba penelitian.

Berikut adalah paparan analisis pengembangan media *puzzle* kata terkait dengan produk media dan data hasil uji coba penelitian:

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Media pembelajaran *puzzle* kata ini merupakan produk pengembangan media yang digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Media ini termasuk media visual yang dapat digunakan secara konvensional dalam proses pembelajaran.

Pengembangan desain produk media *puzzle* kata dilaksanakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yaitu siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini dikarenakan, siswa pada kelas rendah lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat konkret dan jelas dibandingkan dengan hal-hal yang bersifat abstrak, sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dari paparan tersebut, maka media *puzzle* kata didesain dengan bentuk yang menarik

dari sisi warna, jenis, font, pemilihan gambar, dan juga materi. Dengan hal-hal menarik tersebut maka siswa akan tertarik dan lebih memperhatikan pembelajaran dikelas.

2. Analisis Hasil Validasi

a. Analisis hasil validasi ahli materi

Hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 88 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang dipaparkan pada media *puzzle* kata layak dan dapat diujicobakan pada kelas eksperimen.

b. Analisis hasil validasi ahli desain media

Pada proses validasi media *puzzle* kata, peneliti mendapatkan masukan dari validator ahli desain media yaitu warna pada kalimat petunjuk diubah dengan warna yang lebih terang atau jelas dan gambar yang digunakan dalam media harus menarik. Berdasarkan hasil konsultasi dengan ahli desain media, peneliti memperbaiki media dan disesuaikan dengan saran dari validator.

Hasil validasi desain media diperoleh skor sebesar 92 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kata layak dan dapat diuji cobakan pada kelas eksperimen.

3. Analisis Kepraktisan Media

Untuk mengetahui penilaian dan respon siswa terhadap tingkat kepraktisan media *puzzle* kata, maka digunakanlah angket respon. Berikut analisis penjelasan mengenai penilaian angket respon siswa

terhadap kemenarikan media *puzzle* kata:

- a. Pernyataan “Tampilan media *puzzle* kata sangat menarik” mendapatkan nilai sebesar 99,13 termasuk dalam kriteria sangat menarik.
- b. Pernyataan “Media pembelajaran *puzzle* kata sangat mudah untuk digunakan dan dimainkan” mendapatkan nilai sebesar 82,61 termasuk dalam kriteria sangat menarik.
- c. Pernyataan “Materi S-P-O-K pada media pembelajaran *puzzle* kata mudah dipahami dan dimengerti” mendapatkan nilai sebesar 92,17 termasuk dalam kriteria sangat menarik.
- d. Pernyataan “Media *puzzle* kata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kalimat sederhana” mendapatkan nilai sebesar 94,78 termasuk dalam kriteria sangat menarik.
- e. Pernyataan “Media *puzzle* kata dapat meningkatkan pemahaman mengenai kalimat sederhana” mendapatkan nilai sebesar 86,95 termasuk dalam kriteria sangat menarik.

Berdasarkan penilaian siswa kelas III B yaitu kelas eksperimen atas lima instrumen penilaian tentang respon siswa terhadap kepraktisan media diperoleh skor atau nilai sebesar 91,13 sedangkan penilaian tentang respon guru terhadap kepraktisan media memperoleh skor 92. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik, pernyataan tersebut didukung oleh respon positif siswa kelas IIIB yang berperan sebagai kelas eksperimen dalam uji coba penelitian ini dan wali kelas IIIB SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Dari penelitian tersebut juga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* kata menarik bagi siswa kelas III dan

cocok diterapkan dalam proses pembelajaran kalimat sederhana Bahasa Indonesia.

4. Analisis Tingkat Keefektivan Media

Penelitian pengembangan dilakukan agar mendapatkan produk yang lebih efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu produk media, maka harus dilakukan uji coba terhadap media tersebut. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai produk media yang baru lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan produk media yang lama. Untuk menguji keefektifan media *puzzle* kata, telah dilakukan uji coba penilaian *post-test* yang melibatkan siswa kelompok eksperimen dan kontrol.

Data perbandingan nilai hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis menggunakan uji-t (*Independent Sampel T-test*) untuk membuktikan keefektifan media *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Berikut adalah hasil uji-t (*Independent Sampel T-test*) nilai *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.9 Independent Samples T-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
Post test	Equal variances assumed	1.520	.224	6.27	44	.000	16.087	2.562	10.923	21.251
	Equal variances not assumed			6.27	41.3	.000	16.087	2.562	10.914	21.260

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis perbedaan rata-rata skor tes antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok dengan nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa ada efek yang signifikan dari perlakuan terhadap skor tes, dengan kelompok perlakuan menunjukkan skor yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Selain itu didapat t_{hitung} adalah 6.279 dilanjutkan dengan mencari t_{tabel} yang diperoleh sesuai dengan nilai df yaitu 44 sedangkan taraf sig $0,05/2 = 0,025$. Kemudian cara itulah yang digunakan untuk mencari nilai t_{tabel} statistik. Hasil yang ditemukan untuk t_{tabel} adalah 2.015 yang terdapat pada lampiran. Karena $t_{hitung} = 6.279 > t_{tabel} = 2.015$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima.

Hasil ini konsisten dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa perlakuan yang diberikan akan meningkatkan kemampuan

menyusun kalimat sederhana menggunakan media *puzzle* kata. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perlakuan tersebut memiliki dampak yang positif dalam konteks ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kata efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Asnidar, dkk (2024:10) bahwa multimedia yang digunakan secara tepat akan memberikan manfaat dan menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan lebih interaktif sehingga meningkatkan kualitas belajar siswa. Selain itu, hal ini juga dibuktikan dengan adanya penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Diah Amalia (2022) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle* termasuk kategori layak digunakan dalam pembelajaran.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media *puzzle* kata pada siswa kelas III SDN 179 Tanah beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut

Media *puzzle* kata dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu pertama *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan serta wawancara dengan wali kelas III untuk mengetahui identifikasi permasalahan serta kebutuhan yang digunakan sebagai solusi permasalahan, kedua *Design* pada tahap ini peneliti menentukan materi serta membuat rancangan media *puzzle* kata, ketiga *Development* pada tahap ini peneliti mengembangkan rancangan media yang telah dibuat kemudian melakukan validasi oleh dua validator. Hasil validasi ahli materi sebesar 88 dan hasil validasi desain media sebesar 92 yang termasuk dalam kriteria penialain sangat valid, keempat *Implementation* pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk media *puzzle* kata kepada siswa kelas III pada tahapan ini juga dilakukan penilaian tingkat kepraktisan media melalui angket respons siswa dan yang terakhir *Evaluation*, pada tahap akhir ini dilakukan penilaian hasil uji coba untuk mengetahui keefektifan sebuah media *puzzle* kata melalui penilaian *post-test* siswa.

Hasil uji coba media *puzzle* kata menyatakan bahwa media *puzzle* kata menarik dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 179 Tanah beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. Hasil respon siswa terhadap kepraktisan media memperoleh skor 91,13, nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik. Sedangkan keefektifan media ini dibuktikan oleh hasil analisis perhitungan uji-t dengan perolehan nilai $t_{hitung} = 6.279 > t_{tabel} = 2.015$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima.

B. Saran

Sesuai dengan kesimpulan tersebut, maka dapat diajukan beberapa saran yaitu:

1. Guru hendaknya dalam pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran agar siswa aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, hendaknya melalui penggunaan media *puzzle* kata ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat sederhana pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia
3. Bagi sekolah, hendaknya mempertimbangkan beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran seperti salah satunya dengan menghadirkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Angko, Nancy, and Dan Mustaji. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya." *Jurnal KWANGSAN* 1(1).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Asnidar, A., Junaid, J., & Paidia, A. (2024). Multimedia dalam Pengajaran Bahasa. *Yayasan DPI*.
- Bahri, Syamsul. 2011. "Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya." *Jurnal Ilmiah* 11(1).
- Dame Joice Phunia. 2014. 3 *Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Pecahan Dalam Pemecahan Masalah Melalui Media Puzzle Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>.
- Gitnita, Sepna et al. 2018. 11 Pillar of Physics Education Mahasiswa Pendidikan Fisika, *FMIPA Universitas Negeri Padang* 2).
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4(2). <http://www.aftanalisis.com>.
- Hasim, Evi, and Meylan Saleh. 2022. "Menulis Kalimat Sederhana Melalui Impelemntasi Model Snowball Throwing Pada Siswa Kelas II SDN 11 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(2): 785.
- Herlina, Pina, and Erwin Rahayu Saputra. 2022. "Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(2): 1800–1809.
- Ibrahim, Mochamad Arsad et al. 2022. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Islam* 4(2).
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Latip, Abdul. 2022. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2(2): 102–8.
- Linggasari, Egah, and Endi Rochaendi. 2022. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup". 13(1): 45.
- Miarso, Yusufhadi. 201. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Nurfadilah, Bahri Aliem, and Nurlina. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*
- Nurrita, Teni. 2018. 03 *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.

- Rahmanelli. 2008. "Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle Dalam Pembelajaran Geografi Regional." *Jurnal Pembelajaran* 30(01).
- Satria, Kurniawan Masda, Wijayanti Okto, and Hawanti Santhy. 2020. "Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 1(1): 65–73.
- Syamsuddin, Naidin. 2021. "Model-Model Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab." *REFLEKSI* 10(3). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.
- Talizaro, Tafonao. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2).



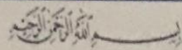






MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Selayar Alauddin No. 29 Makassar
 Telp : 041-80807, 80822 (Fax)
 Email : fkip@umh.ac.id
 Web : fkip.umh.ac.id



Nomor : 16141/FKIP/A.4-II/III/1445/2024
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di -
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
 Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Azwa Aliif Alisa
 Stambuk : 405401123720
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tempat/ Tanggal Lahir : Bulukumba / 17-06-2003
 Alamat : Ling.tanah Iembang kel.tanah iemo
 kec.bontobahari kab.bulukumba

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi
 dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE KATA UNTUK
 MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA PADA SISWA
 KELAS III SDN 179 TANAH BERU KEC.BONTO BAHARI KAB. BULUKUMBA

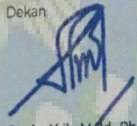
Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu
 Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1444 H
 30 Maret 2024 M

Dekan




 Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4071/05/C.4-VIII/IV/1445/2024

22 April 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

13 Syawal 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16141/FKIP/A.4-II/III/1445/2024 tanggal 30 Maret 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : AZWA ALIF ALISA

No. Stambuk : 10540 1123720

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDN 179 TANAH BERU KEC. BONTO BAHARI KAB. BULUKUMBA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 25 April 2024 s/d 25 Juni 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Mun. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : 9267/S.01/PTSP/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Izin penelitian

Kepada Yth.
 Bupati Bulukumba

di-
 Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4071/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 tanggal 22 April 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : AZWA ALIF ALISA
 Nomor Pokok : 105401123720
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. St. Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDN 179 TANAH BERU KEC. BONTO BAHARI KAB. BULUKUMBA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 25 April s/d 25 Mei 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 22 April 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. Peringgal.



**PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU**

Jl. Kenari No. 13 Telp. (0413) 84241 Fax. (0413) 85060 Bulukumba 92511

**SURAT IZIN PENELITIAN
NOMOR : 209/DPMPTSP/IP/V/2024**

Berdasarkan Surat Rekomendasi Teknis dari BAKESBANGPOL dengan Nomor: 074/0223/Bakesbangpol/V/2024 tanggal 3 Mei 2024, Perihal Rekomendasi Izin Penelitian maka yang tersebut dibawah ini :

Nama Lengkap : **Azwa alif alisa**
 Nomor Pokok : **105401123720**
 Program Studi : **Pendidikan guru sekolah dasar**
 Jenjang : **S1**
 Institusi : **Universitas Muhammadiyah Makassar**
 Tempat/Tanggal Lahir : **Bulukumba / 2003-06-17**
 Alamat : **Lingkungan Tanah Lembang**

Jenis Penelitian : **Penelitian pengembangan**
 Judul Penelitian : **Pengembangan media pembelajaran puzzle kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDN 179 Tanah beru kec. Bonto bahari kab. Bulukumba**

Lokasi Penelitian : **Tanah beru Kec. Bonto bahari Kab. Bulukumba**
 Pendamping : **1. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd 2. Dr. Anin Asnidar, S.Pd., M.Pd**

Instansi Penelitian : **SDN 179 Tanah beru Kec. Bonto bahari Kab. Bulukumba**
 Lama Penelitian : **tanggal 25 april 2024 s/d 25 juni 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami mengizinkan yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mematuhi semua Peraturan Perundang - Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat - istiadat yang berlaku pada masyarakat setempat;
2. Tidak mengganggu keamanan/ketertiban masyarakat setempat
3. Melaporkan hasil pelaksanaan penelitian/pengambilan data serta menyerahkan 1(satu) eksampul hasilnya kepada Bupati Bulukumba Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Bulukumba;
4. Surat izin ini akan dicabut atau dianggap tidak berlaku apabila yang bersangkutan tidak memenuhi ketentuan sebagaimana tersebut di atas, atau sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan kegiatan penelitian/pengumpulan data dimaksud belum selesai.

Dikeluarkan di : Bulukumba
 Pada Tanggal : 03 Mei 2024



Kepala DPMPTSP

Dra. Hj. Umrah Aswani, MM
 Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
 Nip : 19670304 199303 2 010



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Azwa Alif Alisa NIM: 10540 11257 20
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kata
Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun
Kalimat sederhana pada Siswa kelas III
SDN 179 Tanah beru kec. Bonto bahari kab. Bulukumba

Tanggal Ujian Proposal : 03 Maret 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	13-05-2024	Pemberian Pre test pada kelas s (K.kontrol)	f
2.	14-05-2024	Pemberian materi pada kelas kontrol	f
3.	15-05-2024	Pemberian post tes pada kelas kontrol	f
4.	16-05-2024	Pemberian Pre test pada kelas eksperimen	f
5.	17-05-2024	pemberian materi dan treatment pada kelas	f
6.	18-05-2024	Pemberian post tes pada kelas eksperimen	f
7.		Pengisian angket respons guru dan siswa	f
8.			
9.			
10.			

Bulukumba, 10 Mei 2024

Mengetahui,
Kepala

Ketua Prodi

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

H. Postan, S. Ag., M. Pd
NIP. 19670513 198009 1001

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.



LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN 179 Tanah Beru

Kelas / semester : III A / Genap

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke- : 1

Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada Tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, logis, sistematis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan	3.4.1 Memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur-unsur S-P-O-K

perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.2 Membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang diberikan
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana dengan baik dan benar serta memenuhi unsur-unsur S-P-O-K

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur-unsur S-P-O-K
2. Peserta didik dapat membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang diberikan
3. Peserta didik dapat menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana dengan baik dan benar serta memenuhi unsur-unsur S-P-O-K

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru dan Buku Siswa, Tema 1 : *Pertumbuhan dan perkembangan Makhluk Hidup.*, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta:2018.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membalas salam dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa membaca doa sebelum belajar 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca doa sebelum belajar 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan kabar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengangkat tangan dan menyahut Ketika namanya disebut 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar motivasi dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk menyanyikan salah satu lagu nasional 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyanyikan lagu nasional 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan apersepsi <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> Gambar apakah ini? Siapa yang suka bermain bola? Dimana bermain bola? 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan dari guru 	

<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti		50 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan tentang kalimat sederhana dan unsur unsur kalimat sederhana untuk mengetahui pengetahuan awal siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar dan menyimak penjelasan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan gambar dengan kata acak  <p>Guru bertanya kepada peserta didik “bagaimana cara menyusunnya menjadi sebuah kalimat sederhana dengan unsur S-P-O-K?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertanya tentang materi yang telah 	

	dijelaskan oleh guru	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta beberapa siswa untuk membaca hasil pengerjaan tugasnya di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca hasil kerjanya di depan kelas 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penguatan tentang tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru 	
Kegiatan Penutup		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan nasehat kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar nasehat dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca doa 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa membaca doa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membalas salam dari guru 	

doa	salam dari guru	
-----	-----------------	--

G. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan pencatatan sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap)

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis tentang kalimat sederhana

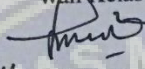
3. Penilaian Keterampilan

Mempresentasikan tugasnya di depan kelas

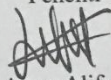
Bulukumba, Mei 2024

Mengetahui

Wali Kelas III A

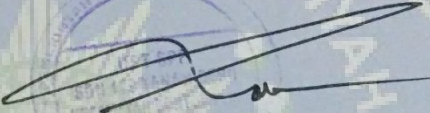

H. FARIDANI Spd
NIP 1986 0926 1988 032007

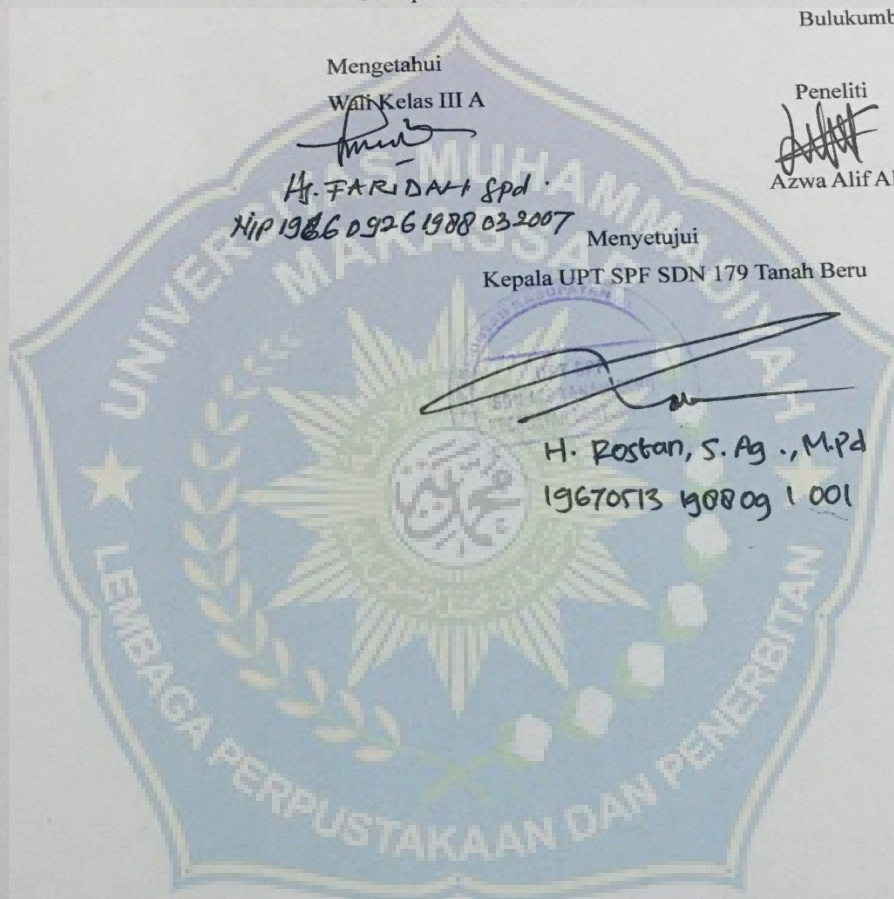
Peneliti


Azwa Alif Alisa

Menyetujui

Kepala UPT SPF SDN 179 Tanah Beru


H. Roslan, S. Ag., M.Pd
19670513 1988 09 1 001



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN 179 Tanah Beru

Kelas / semester : III A / Genap

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke- : 1

Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada Tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, logis, sistematis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan	3.4.1 Memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur-unsur S-P-O-K

perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.2 Membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang diberikan
4.4Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana dengan baik dan benar serta memenuhi unsur-unsur S-P-O-K

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur-unsur S-P-O-K
2. Peserta didik dapat membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang diberikan
3. Peserta didik dapat menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana dengan baik dan benar serta memenuhi unsur-unsur S-P-O-K

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru dan Buku Siswa, Tema 1 : *Pertumbuhan dan perkembangan Makhluk Hidup.*, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta:2018.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Penugasan
4. Diskusi

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membalas salam dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa membaca doa sebelum belajar 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca doa sebelum belajar 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan kabar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengangkat tangan dan menyahut Ketika namanya disebut 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar motivasi dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk menyanyikan salah satu lagu nasional 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyanyikan lagu nasional 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan apersepsi <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>a. Pola apakah ini?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran 	

Kegiatan Inti		50 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan tentang kalimat sederhana dan unsur unsur kalimat sederhana untuk mengetahui pengetahuan awal siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar dan menyimak penjelasan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertanya tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta setiap kelompok untuk membaca hasil pengerjaan tugasnya didepan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca hasil kerjanya di depan kelas 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penguatan tentang tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru 	
Kegiatan Penutup		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa menyimpulkan materi 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa Bersama guru menyimpulkan 	

pembelajaran yang telah dipelajari	materi pembelajaran yang telah dipelajari	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan nasehat kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengar nasehat dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca doa 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membaca doa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membalas salam dari guru 	

G. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan pencatatan sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap)

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis tentang kalimat sederhana

3. Penilaian Keterampilan

Mempresentasikan tugasnya di depan kelas

Bulukumba, Mei 2024

Peneliti

Azwa alif alisa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN 179 Tanah Beru

Kelas / semester : III B / Genap

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke- : 1

Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada Tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, logis, sistematis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan	3.4.1 Memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur-unsur S-P-O-K

perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.2 Membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang diberikan
4.4Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana dengan baik dan benar serta memenuhi unsur-unsur S-P-O-K

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur-unsur S-P-O-K
2. Peserta didik dapat membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang diberikan
3. Peserta didik dapat menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana dengan baik dan benar serta memenuhi unsur-unsur S-P-O-K

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru dan Buku Siswa, Tema 1 : *Pertumbuhan dan perkembangan Makhluk Hidup.*, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta:2018.
2. *Puzzle* kata
3. LKPD
4. Gambar



E. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya Jawab

3. Percobaan
4. Diskusi
5. Penugasan

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membalas salam dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membaca doa sebelum belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca doa sebelum belajar 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kabar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengangkat tangan dan menyahut Ketika namanya disebut 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengar motivasi dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menyanyikan salah satu lagu nasional 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyanyikan lagu nasional 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan dari guru 	

 <p>5. Gambar apakah ini? 6. Siapa yang suka bermain bola? 7. Dimana bermain bola?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti		50 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan tentang kalimat sederhana dan unsur kalimat sederhana untuk mengetahui pengetahuan awal siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengar dan menyimak penjelasan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan gambar dengan kata acak  <p>Guru bertanya kepada peserta didik “bagaimana cara menyusunnya menjadi sebuah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	

kalimat sederhana dengan unsur S-P-O-K?”		
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh cara menyusun kalimat sederhana menggunakan media <i>puzzle</i> kata 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan cara menyusun kalimat yang dilakukan oleh guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada 4 siswa untuk mempraktikkan cara menyusun kalimat sederhana menggunakan media <i>puzzle</i> kata 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempraktikkan cara menyusun kalimat sederhana menggunakan media <i>puzzle</i> kata 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru membagikan LKPD (melakukan percobaan) kepada setiap kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab LKPD yang diberikan 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta setiap kelompok untuk memaparkan hasil diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memaparkan hasil diskusi kelompok 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penguatan tentang tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan refleksi dengan meminta siswa memberikan pendapat dan memberikan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberikan pendapat dan menjawab 	

tentang materi yang telah dipelajari	pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan	
Kegiatan Penutup		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan nasehat kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar nasehat dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca doa 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa membaca doa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membalas salam dari guru 	

G. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan pencatatan sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap)

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis tentang kalimat sederhana

3. Penilaian Keterampilan

Mempresentasikan tugasnya di depan kelas

• Guru mengucapkan salam	• Siswa membaca doa	
• Guru meminta siswa membaca doa	• Siswa membalas salam dari guru	

G. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan pencatatan sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap)

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis tentang kalimat sederhana

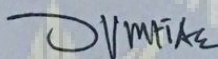
3. Penilaian Keterampilan

Mempresentasikan tugasnya di depan kelas

Bulukumba, Mei 2024

Mengetahui

Wali Kelas III B

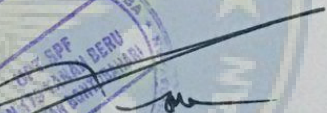


Julranti, S.Pd
197507102024212002

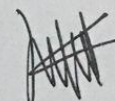
Menyetujui

Kepala UPT SPF SDN 179 Tanah Beru




H. Zostan, S.Ag., M.Pd

Peneliti



Azwa Alif Alisa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN 179 Tanah Beru

Kelas / semester : III B / Genap

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke- : 1

Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada Tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, logis, sistematis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan	3.4.1 Memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur-unsur S-P-O-K

perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.2 Membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang diberikan
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana dengan baik dan benar serta memenuhi unsur-unsur S-P-O-K

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur-unsur S-P-O-K
2. Peserta didik dapat membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang diberikan
3. Peserta didik dapat menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana dengan baik dan benar serta memenuhi unsur-unsur S-P-O-K

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru dan Buku Siswa, Tema 1 : *Pertumbuhan dan perkembangan Makhluk Hidup.*, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta:2018.
2. *Puzzle* kata
3. LKPD
4. Gambar

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya Jawab

3. Percobaan
4. Penugasan

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membalas salam dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membaca doa sebelum belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca doa sebelum belajar 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kabar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengangkat tangan dan menyahut Ketika namanya disebut 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengar motivasi dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menyanyikan salah satu lagu nasional 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyanyikan lagu nasional 	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan apersepsi <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> a. pola apakah ini? 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan dari guru 	

<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti		50 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan tentang kalimat sederhana dan unsur unsur kalimat sederhana untuk mengetahui pengetahuan awal siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar dan menyimak penjelasan dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada 4 siswa untuk mempraktikkan cara menyusun kalimat sederhana menggunakan media <i>puzzle</i> kata 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempraktikkan cara menyusun kalimat sederhana menggunakan media <i>puzzle</i> kata 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan tugas 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penguatan tentang tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan refleksi dengan meminta siswa memberikan pendapat dan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberikan pendapat dan 	

memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari	menjawab pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan	
Kegiatan Penutup		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan nasehat kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar nasehat dari guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca doa 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa membaca doa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membalas salam dari guru 	

G. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan pencatatan sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap)

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis tentang kalimat sederhana

3. Penilaian Keterampilan

Mempresentasikan tugasnya di depan kelas

Bulukumba, Mei 2024

Peneliti

Azwa Alif Alisa

MATERI AJAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Menyusun kalimat sederhana

Setiap kalimat dibangun dengan unsur-unsur penting, mulai dari subjek (S), predikat (P), Objek (O), dan keterangan (K). Umumnya ini disebut dengan kalimat SPOK. Beberapa kalimat bahkan memiliki unsur tambahan, yaitu pelengkap (Pel). Pada kesempatan ini, kita belajar mengenai unsur S, P, O dan K dalam kalimat.

Subjek

subjek (S) merupakan pelaku atau orang yang melakukan aktivitas tertentu dalam sebuah kalimat. Subjek merupakan unsur pokok yang wajib ada dalam kalimat. Subjek umumnya berupa kata benda dan terletak di depan predikat. Contoh subjek dapat berupa nama panggilan orang, kelompok, hewan, tumbuhan, benda, dan lainnya.

Contoh subjek dalam kalimat:

Adi bermain bola di sekolah.

Siswa membaca buku di perpustakaan

Predikat

Setelah subjek, kita akan membahas mengenai predikat (P), predikat adalah bentuk tindakan yang dilakukan oleh subjek dalam kalimat, misalnya bermain, belajar, makan, dan aktivitas lainnya. Umumnya, predikat berbentuk kata kerja, tetapi dalam kondisi tertentu predikat juga dapat berbentuk sebagai sebuah kata sifat atau kata benda. Predikat memiliki fungsi menerangkan yang sedang dilakukan subjek pada kalimat. Predikat biasanya terletak di antara subjek dan objek. Predikat dapat menjawab pertanyaan “mengapa” dan “bagaimana” pada kalimat.

Contoh predikat dalam kalimat :

Ibu memasak rendang

Ayah mencuci mobil

Objek

Objek atau (O) merupakan unsur kalimat yang dideskripsikan sebagai sesuatu atau seseorang yang dikenakan tindakan oleh subjek. Objek biasanya terletak setelah predikat. Objek dapat dikatakan sebagai

keterangan yang berkaitan dengan predikat. Sama seperti subjek, objek merupakan kata benda.

Contoh objek dalam kalimat :

Ibu menyiram bunga

Lisa menjahit baju

Keterangan

Fungsi sintaksis yang satu ini berperan dalam memberikan informasi lebih lanjut yang dapat berupa kata, frasa, ataupun anak kalimat. Pada umumnya, yang diawali dengan preposisi ataupun konjungsi akan menjadi keterangan. Selain itu, keterangan memiliki berbagai macam jenis, antara lain.

Keterangan waktu: kemarin, minggu lalu, dua minggu lagi, dsb. Dalam anak kalimat: Sesudah, kemudian, setelah, dsb.

Keterangan tempat: Di ruangan, dalam rumah, pada tembok, dsb.

Keterangan cara: *Dengan seksama.*

Keterangan alasan: Karena sakit, lantaran sudah mendaftar, dsb.

Keterangan tujuan: Agar lebih baik, supaya menjadi yang lebih baik, untuk menjadi lebih baik, dsb.

Keterangan syarat: Jika direktur mem-PHK-kan karyawannya, seandainya Anda membeli bitcoin, Apabila Ripple dapat mengalahkan Dolar, dsb.

Contoh keterangan dalam kalimat :

Adit bermain bola di lapangan

MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Menyusun kalimat sederhana
 Media : *Puzzle* kata

Deskripsi Media *Puzzle* kata

Puzzle kata merupakan potongan kata yang tersusun secara acak, terdapat kartu gambar dan potongan kata didalamnya. Potongan kata terdiri dari warna merah, kuning, hijau dan biru. Kata berwarna merah adalah subjek, kata berwarna kuning adalah predikat, kata berwarna hijau adalah objek dan kata berwarna biru adalah keterangan.

Kartu gambar



Potongan *Puzzle* kata

Guru	Mengajar	-	-
Ayam	Berkokok	-	Di pagi hari
Dina	Melukis	Pemandangan	-
Dokter	Merawat	Pasien	Di rumah sakit

Langkah langkah penggunaan media *puzzle* kata

1. Guru memasang kartu gambar pada petunjuk gambar
2. Peserta didik diminta untuk menyusun potongan kata dengan benar pada tempat susunan kata yang sebelumnya telah diacak oleh guru
3. Peserta didik menyusun kata berisi subjek, predikat, objek dan keterangan sesuai dengan kartu gambar



LKPD

Kelompok :
Kelas :
Anggota Kelompok :
 1.
 2.
 3.
 4.

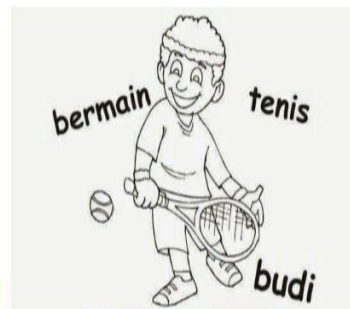
Langkah-langkah kegiatan :

1. Sebutkan 5 subyek yang ada di lingkungan sekitarmu !

2. Sebutkan 5 predikat yang ada di lingkungan sekitarmu !

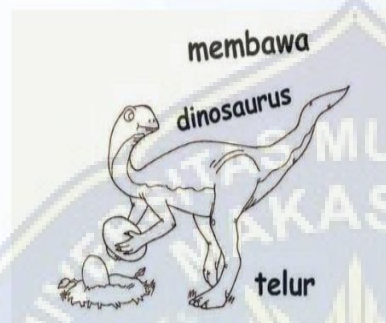
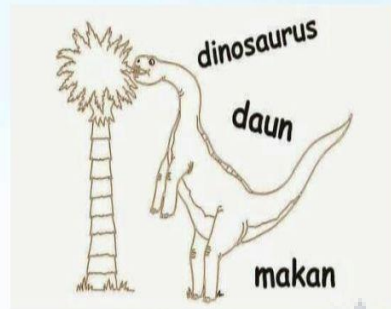
3. Sebutkan 5 obyek yang ada di lingkungan sekitarmu !

4. Susunlah kata-kata acak menjadi kalimat yang terdiri dari S-P-O !



12

--



5. Tulislah kalimat informatif S-P-O yang sesuai dengan gambar !





Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PUZZLE KATA

Nama : Prof. Dr. Abd Rahman Rahim, M.Hum
 NIP / NIDN : 0927096501
 Instansi :
 Pendidikan :

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media *puzzle* kata hasil pengembangan peneliti
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban, silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

B. Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					✓
2.	Kesesuaian materi media pembelajaran dengan KI dan KD					✓
3.	Kesesuaian konten media (materi S-P-O-K dan susunan kata) dengan materi pembelajaran				✓	
4.	Materi S-P-O-K yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
5.	Materi disajikan secara runtut				✓	

6.	Terdapat pembahasan pada masing masing box (S-P-O-K) yang disajikan					✓	
7.	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami oleh pengguna(terutama siswa)					✓	
8.	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa dalam menyusun kalimat						✓
9.	Media <i>puzzle</i> kata merupakan inovasi media pembelajaran S-P-O-K dalam menyusun kalimat					✓	
10.	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan S-P-O-K dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III)						✓

C. Kritik dan saran

Kesimpulan, buku Aulap Bagus dan Dept di guru dan mufunpultu det Penul. ti.

Makassar, 24 April 2024

Validator

Abd. Rhus Rhi

NIP
MIDN.0927096501

Validasi Desain Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA MEDIA PUZZLE KATA

Nama : Nasir. S Pd. M.Pd.
 NIP : 091208803.
 Instansi :
 Pendidikan : S2. Teknologi Pendidikan

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media *puzzle* kata hasil pengembangan peneliti
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban, silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

B. Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan tata letak komponen media					✓
2.	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf				✓	
3.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa				✓	
4.	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa					✓
5.	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi					✓
6.	Gambar karakter pada kata sesuai dengan karakteristik siswa				✓	

7.	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa								✓
8.	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa								✓
9.	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa								✓
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran								✓

C. Kritik dan saran

1. Warna pada kalimat, petunjuk di Ulah. dgn warna Ulah Turaz / Jelas.
2. Background / Dgn Gambar pada Yang. Ulah Minanti.

Makassar, 24 April 2024

Validator

NIP

Nasir
1102.8803.



LAMPIRAN 4
ANGKET RESPONS SISWA DAN GURU TERHADAP
KEPRAKTISAN MEDIA, ANGKET WAWANCARA DAN
ANGKET OBSERVASI

Tabel Respons Siswa Terhadap Kepraktisan Media

No		Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kepraktisan
1.	Astriyana	23	25	92	Sangat menarik
2.	Dimas	22	25	88	Sangat menarik
3.	Andi audi	22	25	88	Sangat menarik
4.	Sahwan	23	25	92	Sangat menarik
5.	Akila putri	22	25	88	Sangat menarik
6.	Inaya maulida	22	25	88	Sangat menarik
7.	Andi haura	25	25	100	Sangat menarik
8.	Anugrah miqaila	24	25	96	Sangat menarik
9.	Anggun	20	25	80	Menarik
10.	Banu	25	25	100	Sangat menarik
11.	Jihan	25	25	100	Sangat menarik
12.	Yudita	22	25	88	Sangat menarik
13.	Nur aida	22	25	88	Sangat menarik
14.	Amel	24	25	96	Sangat menarik
15.	Salsa	21	25	84	Sangat menarik
16.	Mutiara	22	25	88	Sangat menarik
17.	Naisa	25	25	100	Sangat menarik
18.	Melati	25	25	100	Sangat menarik
19.	Disman	24	25	96	Sangat menarik
20.	Adrian	21	25	84	Sangat menarik
21.	M. Musta	21	25	84	Sangat menarik
22.	Azka	22	25	88	Sangat menarik
23.	Andi syafiq	22	25	88	Sangat menarik
Total Skor Perolehan		524			
Total Skor Maksimal		575			
Rata-rata		91,13			

INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE KATA

Nama : **MELGA**
 Kelas : **8/IB**
 No. Absen : **13**

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, read-mahal bisa memperhatikan desain media puzzle kata yang telah kami berikan dan membaca
2. Instrumen ini berisi kolom pernyataan dan kolom jawaban, ulaskan berdasarkan pendapat Anda tentang (*) pada setiap satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian yang kami aman
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Menarik
2	Kurang Menarik
3	Cukup Menarik
4	Menarik
5	Sangat Menarik

B. Pertanyaan

No	Aspek yang diteliti	1	2	3	4	5
1	Tampilan media puzzle kata sangat menarik					✓
2	Media pembelajaran puzzle kata sangat mudah untuk digunakan dan dimanfaatkan					✓
3	Materi S-P-O-K pada media pembelajaran puzzle kata mudah dipahami dan dimengerti					✓

4. Media puzzle kata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kalimat sederhana

5. Media puzzle kata dapat meningkatkan pemahaman mengenai kalimat sederhana

C. Kritik dan saran

Yang dikehendaki guru, dan peneliti

INSTRUMEN RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE KATA

Nama : **Judiana S.B**
 Nip : **19710712019042000**
 Instansi : **SDN 179 Tanah Beru Kecamatan Tanah Beru Kabupaten**

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan membaca media puzzle kata hasil pengembangan peneliti
2. Instrumen ini berisi kolom pernyataan dan kolom jawaban, ulaskan berdasarkan pendapat Anda tentang (*) pada setiap satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian berikut ini:
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Menarik
2	Kurang Menarik
3	Cukup Menarik
4	Menarik
5	Sangat Menarik

B. Pertanyaan

No	Aspek yang diteliti	1	2	3	4	5
1	Penggunaan media pembelajaran mudah					✓
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami					✓
3	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami pengguna					✓
4	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
5	Media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman S-P-O-K siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia					✓
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menyusun kalimat Bahasa Indonesia					✓
7	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik berpikir siswa kelas III					✓
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri					✓
9	Media dapat digunakan dalam					✓

C. Kritik dan saran

Pembelajaran secara berkesinambungan

10. Media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran S-P-O-K dalam menyusun kalimat Bahasa Indonesia

Media yang sudah cukup baik oleh guru implementasi di SDN 179 Tanah Beru

Mei 2024
 Widiastika
 NIP. 19710712019042000

ANGKET WAWANCARA

ANGKET OBSERVASI

INSTRUMEN WAWANCARA IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE KATA DISDN 179 TANAH BERU

Hari / Tanggal :
 Tempat : **SDN 179 Tanah Beru**
 Narasumber : **Judiana S.B**
 Jabatan Narasumber : **guru kelas III B**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah media puzzle kata sudah digunakan?	Ya
2.	Bagaimana tanggapan anda terkait penggunaan media puzzle kata dalam pembelajaran kalimat sederhana Bahasa Indonesia?	Menarik dan anak-anak dapat belajar
3.	Apakah siswa telah semangat dalam belajar Menyusun kalimat sederhana menggunakan media puzzle kata?	Ya
4.	Apakah media puzzle kata sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran Menyusun kalimat sederhana Bahasa Indonesia?	Ya
5.	Apakah media puzzle kata dapat mempermudah pemberian materi kalimat sederhana pada siswa?	Ya
6.	Apakah media puzzle kata dapat digunakan sebagai media pembelajaran Menyusun kalimat sederhana Bahasa Indonesia?	Ya sangat efektif

INSTRUMEN OBSERVASI IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE KATA DISDN 179 TANAH BERU

Hari / Tanggal :
 Tempat : **SDN 179 Tanah Beru**
 Narasumber : **Judiana S.B**
 Jabatan Narasumber : **guru kelas III B**

No	Aspek observasi	Hasil observasi	
		Ya	Tidak
1.	Melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran puzzle kata	✓	
2.	Membuatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	✓	
3.	Media puzzle kata dapat memudahkan rasa ingin tahu siswa	✓	
4.	Menggunakan media puzzle kata secara efektif dan efisien	✓	
5.	Siswa dapat menguasai materi yang diajarkan	✓	
6.	Media puzzle kata dapat memunculkan konsep cara belajar Menyusun kalimat sederhana Bahasa Indonesia	✓	
7.	Media puzzle kata digunakan sesuai dengan fungsinya	✓	
8.	Media puzzle kata dapat membantu variasi pendidik dalam mengajarkan menyusun kalimat sederhana Bahasa Indonesia	✓	



LAMPIRAN 5

PRE- TEST DAN POST-TEST

Tabel Nilai *Pre-test* dan *Post-test* kelompok eksperimen

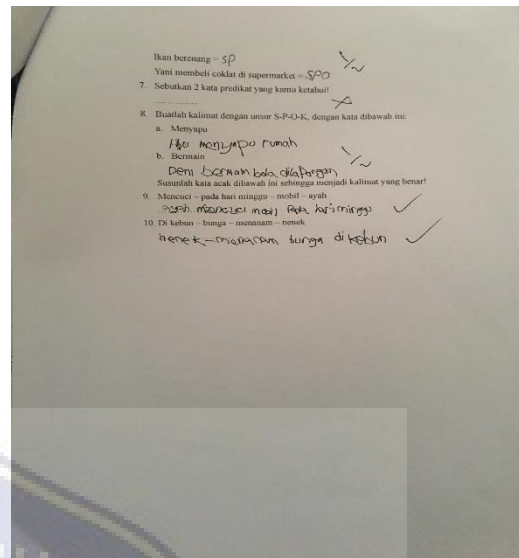
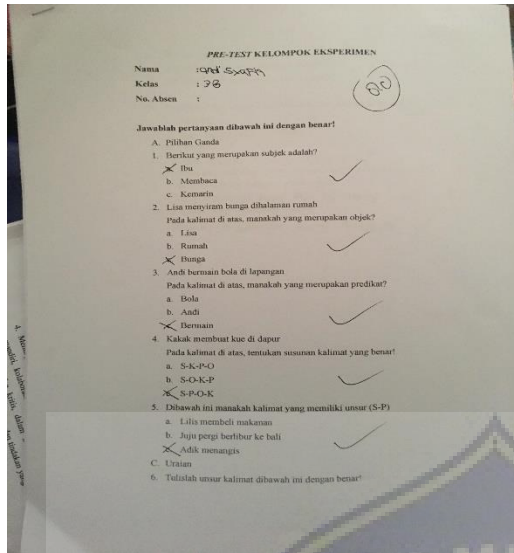
No	Nama	Skor Nilai	
		Pre test	Post test
1.	Astriyana	60	80
2.	Dimas	70	95
3.	Andi Audi	65	80
4.	Sahwan	45	70
5.	Akila Putri	65	85
6.	Inaya Maulida	55	75
7.	Andi Haura	75	90
8.	Anugrah Miqaila	50	75
9.	Anggun	60	80
10.	Banu	60	85
11.	Jihan	75	90
12.	Yudita	55	75
13.	Nur Aida	70	85
14.	Amel	70	80
15.	Salsa	60	75
16.	Mutiara	55	75
17.	Naisa	80	95
18.	Melati	50	75
19.	Disman	75	90
20.	Adrian	75	85
21.	M. Musta	80	90
22.	Azka	65	80
23.	Andi Syafiq	80	95
	Rata-rata	65,00	82,83

Tabel 4.9 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* kelompok kontrol

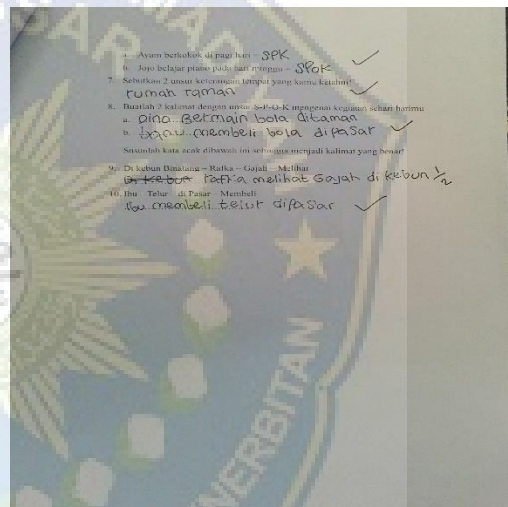
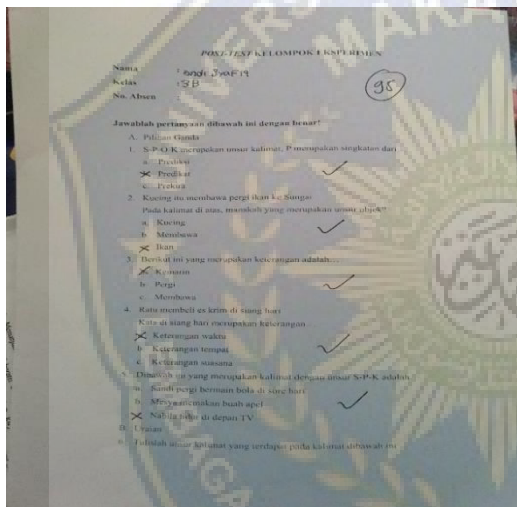
No	Nama	Skor Nilai	
		Pre test	Post test
1.	Adiba	50	60

2.	Ahmad Rifai	60	70
3.	Ainil	45	50
4.	Aisyah Putri	55	60
5.	Alfaqih	55	65
6.	Almutatdi Billa	60	65
7.	Alesya Afsen	60	75
8.	Alyah	75	85
9.	Andi Alganiyah	45	55
10.	Andi Alsahil	50	60
11.	Andi Ardal	65	70
12.	A. Arung	55	65
13.	Balqis	50	65
14.	Citra Adelia	75	80
15.	Elmy	75	85
16.	Fahira	50	55
17.	Fiqi	55	60
18.	Jalal	60	70
19.	M. Ifan	70	75
20.	M. Rafa	65	75
21.	Naswa	70	75
22.	Nuratnan	45	55
23.	Anastasya	55	60
	Rata-rata	58,48	66,74

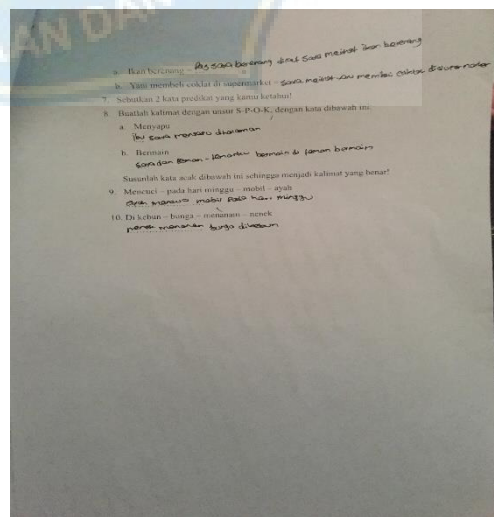
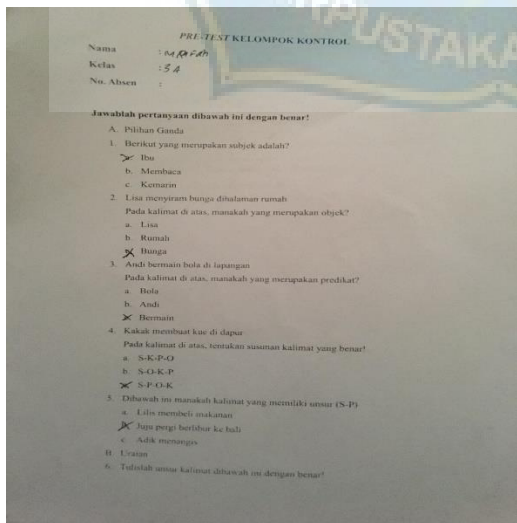
PRE TEST KELAS EKSPERIMEN



POST TEST KELAS EKSPERIMEN



PRE TEST KELAS KONTROL



POST TEST KELAS KONTROL

POST-TEST KELOMPOK KONTROL

Nama : Fitri Rafika
 Kelas : SA
 No. Absen :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

A. Pilihan Ganda

1. S-P-O-K merupakan unsur kalimat, P merupakan singkatan dari ...
 a. Prediktor
 b. Predikat
 c. Prekora
2. Kusung-ku membawa pergi ikan ke Sungai
 Pada kalimat di atas, manakah yang merupakan unsur objek?
 a. Kusung
 b. Membawa
 c. Ikan
3. Berikut ini yang merupakan keterangan adalah ...
 a. Kemarin
 b. Pergi
 c. Membawa
4. Ratu membeli es krim di siang hari
 Kata di siang hari merupakan keterangan ...
 a. Keterangan waktu
 b. Keterangan tempat
 c. Keterangan suasana
5. Ditawar ini yang merupakan kalimat dengan unsur S-P-K adalah ...
 a. Sidi pergi bermain bola di sore hari
 b. Merya memakan buah apel
 c. Nohfa tular di depan TV
 d. Usan
6. Titalah unsur kalimat yang terdapat pada kalimat dibawah ini

a. Ayam berkokok di pagi hari - S O K
 b. Jaja belajar piano pada hari minggu - S P O K

7. Sebutkan 2 unsur keterangan tempat yang kamu ketahui!
Perpustakaan umum

8. Buatlah 2 kalimat dengan unsur S-P-O-K mengenai kegiatan sehari harimu
 a.
 b.

Susunlah kata acak dibawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar!

9. Di kebun Bintang - Ratka - Gajah - Melihat
Ratka melihat bintang di kebun bintang

10. Ibu - Telur - di Pasar - Membeli
Ibu membeli telur di pasar





LAMPIRAN 6
HASIL UJI-T

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test	Eksperimen	23	82.83	7.512	1.566
	Kontrol	23	66.74	9.724	2.028

df	0,05	0,025
1	6.314	12.706
2	2.920	4.303
3	2.353	3.182
4	2.132	2.776
5	2.015	2.571
6	1.943	2.447
7	1.895	2.365
8	1.860	2.306
9	1.833	2.262
10	1.812	2.228
11	1.796	2.201
12	1.782	2.179
13	1.771	2.160
14	1.761	2.145
15	1.753	2.131
16	1.746	2.120
17	1.740	2.110
18	1.734	2.101
19	1.729	2.093
20	1.725	2.086
21	1.721	2.080
22	1.717	2.074
23	1.714	2.069
24	1.711	2.064
25	1.708	2.060
26	1.706	2.056
27	1.703	2.052
28	1.701	2.048
29	1.699	2.045
30	1.697	2.042
31	1.696	2.040
32	1.694	2.037
33	1.692	2.035
34	1.691	2.032
35	1.690	2.030
36	1.688	2.028
37	1.687	2.026
38	1.686	2.024
39	1.685	2.023
40	1.684	2.021
41	1.683	2.020
42	1.682	2.018
43	1.681	2.017
44	1.680	2.015
45	1.679	2.014
46	1.679	2.014
47	1.678	2.013
48	1.677	2.012
49	1.677	2.011
50	1.676	2.010
51	1.675	2.008
52	1.675	2.007

df	0,05	0,025
53	1.674	2.006
54	1.674	2.005
55	1.673	2.004
56	1.673	2.003
57	1.672	2.002
58	1.672	2.002
59	1.671	2.001
60	1.671	2.000
61	1.670	2.000
62	1.670	1.999
63	1.669	1.998
64	1.669	1.998
65	1.669	1.997
66	1.668	1.997
67	1.668	1.996
68	1.668	1.995
69	1.667	1.995
70	1.667	1.994
71	1.667	1.995
72	1.666	1.993
73	1.666	1.993
74	1.666	1.993
75	1.665	1.992
76	1.665	1.992
77	1.665	1.991
78	1.665	1.991
79	1.664	1.990
80	1.664	1.990
81	1.664	1.990
82	1.664	1.989
83	1.663	1.989
84	1.663	1.989
85	1.663	1.988
86	1.663	1.988
87	1.663	1.988
88	1.662	1.987
89	1.662	1.987
90	1.662	1.987
91	1.662	1.986
92	1.662	1.986
93	1.661	1.986
94	1.661	1.986
95	1.661	1.985
96	1.661	1.985
97	1.661	1.985
98	1.661	1.984
99	1.660	1.984
100	1.660	1.984
101	1.660	1.984
102	1.660	1.983
103	1.660	1.983
104	1.660	1.983

df	0,05	0,025
105	1.659	1.983
106	1.659	1.983
107	1.659	1.982
108	1.659	1.982
109	1.659	1.982
110	1.659	1.982
111	1.659	1.982
112	1.659	1.981
113	1.658	1.981
114	1.658	1.981
115	1.658	1.981
116	1.658	1.981
117	1.658	1.980
118	1.658	1.980
119	1.658	1.980
120	1.658	1.980
121	1.658	1.980
122	1.657	1.980
123	1.657	1.979
124	1.657	1.979
125	1.657	1.979
126	1.657	1.979
127	1.657	1.979
128	1.657	1.979
129	1.657	1.979
130	1.657	1.978
131	1.657	1.978
132	1.656	1.978
133	1.656	1.978
134	1.656	1.978
135	1.656	1.978
136	1.656	1.978
137	1.656	1.977
138	1.656	1.977
139	1.656	1.977
140	1.656	1.977
141	1.656	1.977
142	1.656	1.977
143	1.656	1.977
144	1.656	1.977
145	1.655	1.976
146	1.655	1.976
147	1.655	1.976
148	1.655	1.976
149	1.655	1.976
150	1.655	1.976
151	1.655	1.976
152	1.655	1.976
153	1.655	1.976
154	1.655	1.975
155	1.655	1.975
156	1.655	1.975

df	0,05	0,025
157	1.655	1.975
158	1.655	1.975
159	1.654	1.975
160	1.654	1.975
161	1.654	1.975
162	1.654	1.975
163	1.654	1.975
164	1.654	1.975
165	1.654	1.974
166	1.654	1.974
167	1.654	1.974
168	1.654	1.974
169	1.654	1.974
170	1.654	1.974
171	1.654	1.974
172	1.654	1.974
173	1.654	1.974
174	1.654	1.974
175	1.654	1.974
176	1.654	1.974
177	1.654	1.973
178	1.653	1.973
179	1.653	1.973
180	1.653	1.973
181	1.653	1.973
182	1.653	1.973
183	1.654	1.973
184	1.653	1.973
185	1.653	1.973
186	1.653	1.973
187	1.653	1.973
188	1.653	1.973
189	1.654	1.973
190	1.653	1.973
191	1.653	1.972
192	1.653	1.972
193	1.653	1.972
194	1.653	1.972
195	1.654	1.972
196	1.653	1.972
197	1.653	1.972
198	1.653	1.972
199	1.653	1.972
200	1.653	1.972



LAMPIRAN 7
DOKUMENTASI PENELITIAN

Pertemuan 1 pemberian *pre-test* pada kelas kontrol



Pertemuan 2 pemberian materi kalimat sederhana



Pertemuan 3 Mengerjakan LKPD secara berkelompok



Mempresentasikan hasil diskusi kelompok



Pertemuan 4 Post-test kelas kontrol



Pertemuan 1 Pemberian *pre-test* pada kelompok eksperimen



Pertemuan 2 Pemberian materi dan penerapan media *puzzle* kata



Siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok dan mempresentasikan hasil kerjanya



Pertemuan 3 Pemberian materi kalimat sederhana



Pertemuan 4 Pemberian *post-test* pada kelompok eksperimen



LAMPIRAN 8
HASIL TES PLAGIASI





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Azwa alif alisa
Nim : 105401123720
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	11 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 Juli 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



RIWAYAT HIDUP



Azwa Alif Alisa. Lahir di Bulukumba pada tanggal 17 Juni 2003, anak kedua dari dua bersaudara, dan merupakan anak dari Ayahanda Abdul Samin M dan Ibunda Anis Rianti. Adapun jenjang pendidikan yang penulis lalui yaitu, penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SDN 179 Tanah Beru Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 32 Bulukumba dan tamat tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 3 Bulukumba dan tamat tahun 2020. Pada tahun yang sama penulis berkesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada tahun 2024 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba”**.