

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan sumber daya bagi kehidupan masyarakat terutama bagi kita selaku warga negara republik Indonesia yang menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam kehidupan masyarakat tentunya sebagai manusia kita pasti bersosialisai dan berinteraksi dengan menggunakan Bahasa. Bahasa Indonesia telah mampu mengembangkan fungsinya sebagai sarana komunikasi modern, dalam penyelenggaraan pemerintahan, pendidikan, pengembangan ilmu, teknologi, serta seni. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, dan tentunya dengan menggunakan Bahasa Indonesia sebagai pengantarnya.¹ Seperti pelajaran sastra dan Bahasa Indonesia merupakan suatu program untuk mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan berbahasa pada siswa, seperti keterampilan menyimak, (*listening skill*) keterampilan berbicara (*speaking skill*) dan keterampilan (*writing skill*) menulis karena pada hakikatnya setiap keterampilan hubungan erat dengan keterampilan lainnya

¹ Alek, Achmad H.p *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta:Kencana Prenanda Media Group, 2010), 25.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada hakikatnya belajar komunikasi. Bahwasannya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Hal ini relevan dengan kurikulum 2013 Bahasa Indonesia ialah Bahasa yang demokratis ia tidak mengenal tingkatan dalam pemakaian diarahkan dalam empat aspek yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan.²Berdasarkan pengamatan di MIS Anwarul Hasan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di kelas III mengenai materi sinonim dan antonim diketahui bahwasannya kemampuan dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim masih banyak siswa yang kesulitan dalam membedakan arti sinonim dan antonim. Hal ini terlihat saat peserta didik dalam mengerjakan soal yang berbentuk pilihan ganda yang di berikan oleh guru masih banyak siswa yang keliru dengan maknanya, sehingga siswa cenderung mendapatkan nilai rata-rata yang tentunya belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah, untuk itu perlu lebih di tingkatkan lagi. Sehingga diperlukannya media yang menarik untuk siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim masih belum optimal. Salah satu permasalahannya siswa belum bisa

²Asih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonsia* (Bandung: Pustaka Setia, 2016), 188.

membedakan mana arti sinonim dan antonim. Pembelajaran ini di selenggarakan masih belum menggunakan media. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia mengenai sinonim dan antonim peranan media pelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Selain itu, melalui penggunaan media siswa akan mendapatkan pelajaran yang mengandung aspek kognitif, sosial, serta perkembangan keterampilan. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran daya ingat siswa menjadi lebih kuat dikarenakan usia siswa Sekolah Dasar masih berpikir secara konkrit maka dari itu perlu adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Kreativitas seorang guru diperlukan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kreativitas yang dimaksud di sini yaitu suatu keahlian guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu dalam penggunaan media pembelajaran sederhana. Guru yang kreatif adalah guru yang selalu membuat perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran salah satunya ialah dengan melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan melakukan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* .

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media *puzzle* sinonim dan antonim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut “kurangnya media pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami arti sinonim dan antonim ”.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan untuk penelitian ini adalah dengan penelitian pengembangan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MIS Anwarul Hasan
2. Proses belajar mengajar menggunakan media *puzzle* sinonim dan antonim dikhususkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MIS Anwarul Hasan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media *puzzle* sinonim dan antonim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mengetahui kelayakan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media *puzzle* atau masukan peneliti lain demi pengembangan pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

- 1) Bagi Penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan tentang pengembangan media *puzzle*.
- 2) Bagi siswa, media yang diterapkan dapat menjadi sumber belajar, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

- 3) Bagi guru, dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi.
- 4) Bagi sekolah, memperoleh media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Gambaran Umum Produk yang Akan dibuat

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan *puzzle* dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Permainan dengan konsep *puzzle* di mana siswa belajar memecahkan masalah tetapi menyenangkan sebab bisa diulang-ulang.
2. Permainan *puzzle* memiliki beberapa halaman *puzzle*, yaitu berisikan tentang langkah-langkah permainan *puzzle*, halaman berisikan tentang sinonim, dan halaman berisikan antonim
3. Pada halaman *puzzle* siswa bisa membongkar pasang puzzle sinonim dengan memasang *puzzle* di samping halaman dengan sesuai.
4. Permainan menggunakan sistem belajar sambil bermain sehingga siswa secara sadar maupun tidak sadar mempelajari materi yang diberikan melalui permainan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima BAB sebagai berikut:

BAB 1 adalah pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang, identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Gambaran Umum yang Akan Dibuat dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Kajian Teori, Terdiri Dari Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI, Kata dalam Bahasa Indonesia, Pengertian Media Pembelajaran, *Media Puzzle*, Tabel Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

BAB III adalah kajian teori Waktu dan Tempat Penelitian, Metode Penelitian Dan Pengembangan, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknis Analisis Data dan Rancangan Produk.

BAB IV adalah hasil penelitian, terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V adalah penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

a) Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Bahasa Indonesia merupakan sumber daya bagi kehidupan bermasyarakat, publik Indonesia terutama bagi kita selaku warga republik Indonesia yang menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam kehidupan bermasyarakat tentunya sebagai manusia kita pasti bersosialis dan berinteraksi dengan menggunakan Bahasa. Bahasa Indonesia telah mampu mengembangkan fungsinya sebagai sarana komunikasi modern, dalam penyelenggara pemerintahan, pendidikan, pengembangan ilmu, teknologi, serta seni. Bahasa Indonesia dipakai pula sebagai alat untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, dan tentunya dengan menggunakan Bahasa Indonesia sebagai pengantarnya.³

Kata pembelajaran diambil diambil dari kata “ajar” di tambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata pembelajaran, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar, sedangkan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dengan sengaja dirancang untuk memudahkan siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal.

³ Alek, Ahmad H.p *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 25

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara guru dan siswa dimana dalam proses tersebut adanya timbal balik, proses interaksi juga terjadi antara guru dengan siswa, sedangkan pengajaran Bahasa Indonesia adalah proses mengajarkan Bahasa Indonesia.⁴ Pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengarahkan bagaimana siswa berperilaku. Perilaku yang ditunjukkan siswa harus sesuai dengan apa yang dirumuskan dalam tujuan sebagai hasil dalam pembelajaran tersebut memberi makna bagi siswa, untuk itu kreatifitas guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar, kajian teoritis kearah implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai alat pemahaman kepada guru SD/MI dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia secara benar. Guna menanggapi kemajuan masa kini dan yang akan datang, bangsa Indonesia perlu memosisikan dirinya menjadi bangsa yang berbudaya baca tulis. Untuk itu perlu dilakukan upaya pengembangan, baik melalui jalur formal maupun nonformal.⁵

b) Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia

⁴Hermawan, A.H. dkk, *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Bandung:UPI PRESS, 2007), HAL.3

⁵Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI* (Serang: Media Madani, 2018), 1.

dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan bersikap positif terhadap Bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Maka tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami Bahasa Indonesia dan dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan.
- d. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menghaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

- f. Menghargai dan membanggakan sastra Bahasa Indonesia sebagai khasanah dan intelektual manusia Indonesia.⁶

c) Karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia

Anak SD/MI berada padausia 6-12 tahun, pada usia ini anak pada priode oprasional. Dalam hal ini anak dapat berpikir logis mengenai benda-benda konkret. Adapun dalam perkembangan bahasanya berada pada fase sematik yaitu anak dapat membedakan kata sebagai simbol dan konsep yang terkandung dalam kata.

Berdasarkan tersebut karakteristik anak SD/MI pada masa awal anantara lain:

- a. Adanya kreatif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional
- c. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain, kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- d. Adanya kecendrungan memuji diri sendiri.
- e. Jika tidak menyelesaikan suatu soal. Maka dianggapnya soal itu tidak penting.

⁶Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI,2009), 41-42

- f. Pada masa ini terutama pada umur 6-8 tahun anak menghendaki nilai yang baik tanpa mengingat apakah memang prestasinya pantas diberi nilai baik atau tidak.

Adapun karakteristik anak SD/MI kelas lanjut adalah:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret. Hal ini menimbulkan kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulainya menonjol faktor-faktor.
- d. Sampai kira-kira umur 11 tahun, anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya setelah melewati umur 11 pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri.
- e. Pada masa ini anak memandang nilai atau angka rapor sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
- f. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.⁷

⁷Isah Cahyani, Pembelajaran Bahasa Indonesia (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2013), 46.

a. Nilai penting Bahasa Indonesia bagi siswa SD/MI

Bahasa Indonesia adalah Bahasa yang terpenting di kawasan Republik Indonesia. kedudukan Bahasa Indonesia sangat penting. Bahasa Indonesia menduduki kawasan terkemuka diantara beratus-ratus Bahasa Nusantara yang masing-masing amat penting bagi penuturnya sebagai Bahasa ibu. Hal ini terutama berkaitan dengan sumpah pemuda 1928. Selain itu, penting tidaknya suatu Bahasa dapat didasari juga dengan ketentuan seperti jumlah penutur, luas penyebaran, dan peranannya sebagai sarana ilmu, seni sastra dan pengungkap budaya.

Dengan itu Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari anak SD/MI antara lain:

- a) Sebagai alat ukur untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan.
- b) Sebagai alat ukur untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.
- c) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak.
- d) Sebagai dasar untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

Belajar Bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu

pengetahuan. Untuk itu, kemahiran berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia baik tertulis maupun lisan harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, posisi Bahasa Indonesia perlu mendapatkan perhatian khusus terutama bagi pembelajar Bahasa Indonesia. Hal ini terutama bagi pembelajar Bahasa Indonesia yang masih awal dalam penguasaan kaidah Bahasa Indonesia. Karena siswa harus belajar Bahasa Indonesia sesuai kaidah. Untuk itu peserta didik penting untuk mempelajari kosa kata dengan baik, Selain itu Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana komunikasi, buku-buku pengetahuan, surat kabar, iklan, persuratan, percakapan sehari-hari, radio, televisi, pidato, dan sebagainya menggunakan Bahasa Indonesia.

B. Kata dalam Bahasa Indonesia

Setiap bahasa, termasuk termasuk Bahasa Indonesia, sering kita temui adanya hubungan kemaknaan atau relasi semantik antara sebuah kata atau satuan bahasa lainnya lagi. Hubungan atau relasi kemaknaan ini mungkin memyangkut hal sinonim, antonim, polisemi, ambiguitas, hiponim, rendudasi, dan sebagainya

a. Sinonim

Sinonim secara etimologi sinonim berasal dari Bahasa Yunani Kuno, yaitu *anoma* yang berarti “nama” dan *syn* yang berarti “dengan”.

Maka secara harfiah kata sinonim berarti “nama lain untuk benda atau hal yang sama” secara temantik verhaar mendefinisikan sebagai ungkapan (bisa berupa kata, frase, atau kalimat) yang maknanya kurang lebih sama dengan ungkapan lain.

b. Antonim

Kata antonim berasal dari Yunani kuno, yaitu *onoma* dan *anti* yang artinya “melawan”. Makna secara harfiah antonim berarti “nama lain untuk benda lain pula”. Secara semantik, Verhaar mendefinisikan sebagai ungkapan (biasanya berupa kata, tetapi dapat pula dalam bentuk frase atau kalimat) yang maknanya dianggap kebalikan dari makna ungkapan lain.⁸

c. Homonim, Homofon, Homograf

Kata homonim berasal dari bahasa Yunani kuno *onoma* yang berarti “nama” dan *homo* yang artinya “sama” secara harfiah homonim dapat diartikan sebagai “nama sama untuk benda lain.” Secara semantik, Verhaar memberi definisi homonim sebagai ungkapan (berupa kata, frase dan kalimat) yang bentuknya sama dengan ungkapan lain (juga berupa kata, frase dan kalimat) tetapi maknanya tidak sama. Hubungan antara dua buah kata yang homonim bersifat dua arah.

Di samping homonim ada pula istilah homofon dan homograf. Homofon dilihat dari segi “bunyi” (*homo*= sama, *fon* = bunyi) sedangkan

⁸Aninditya Sri Nugrahaeni, *Berbasis Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017),61-62.

homograf dilihat dari segi “tulisan, ejaan” (*homo* = sama, *grafo* = tulisan)

d. Hiponim dan hiperim

Kata hiponim berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu *onoma* berarti “nama” dan *hypo* yang berarti “di bawah” jadi, secara harfiah berarti “nama yang termasuk di bawah nama lain.” Secara semantik Verhaar menyatakan hiponim adalah ungkapan (biasanya berupa kata, tetapi kiranya juga berupa frase atau kalimat) yang maknanya dianggap merupakan bagian dari makna satu ungkapan lain. Kata relasi antara dua buah kata yang sinonim, berantonim dan berhomonim bersifat dua arah, maka relasi antara dua buah kata yang berhiponim ini adalah searah.

e. Polisemi

Polisemi lazim diartikan sebagai satuan Bahasa (terutama kata bisa juga frase) yang memiliki makna lebih dari satu. Namun makna yang banyak dari sebuah kata yang polisemi itu ada sangkut pautnya dengan makna asal, karena dijabarkan dari komponen makna yang ada pada makna asal kata tersebut.

f. Ambiguitas

Ambiguitas sering diartikan sebagai kata yang bermakna ganda atau mendua arti. Polisemi dan ambiguitas memang sama-sama bermakna ganda. Hanya saja kegandaan makna dalam polisemi berasal dari kata, sedangkan kegandaan makna dalam ambiguitas berasal dari

satuan gramatikal yang lebih besar, yaitu frase atau kalimat, dan terjadi sebagai akibat penafsiran struktur gramatikal yang berbeda. Dalam bahasa lisan penafsiran ganda ini mungkin tidak akan terjadi karena struktur gramatikal itu dibantu oleh unsur inotasi.⁹

C. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks dan terkontrol, di dalamnya tidak hanya mengelola benda-benda atau sarana prasarana dalam proses belajar mengajar. Ketercapaian pembelajaran tergantung komponen yang terlibat di dalamnya. Salah satu komponen dalam pembelajaran yaitu media. Keberadaan media pembelajaran tidak dapat diabaikan begitu saja, karena suatu pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak menggunakan media.

Media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti pelantara atau pengantar.¹⁰ Media yang dimaksudkan adalah media yang digunakan sebagai alat, bahan dan sumber dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian media diartikan sebagai pengantara atau pengantar pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan. Pengirim pesan dalam proses pembelajaran biasa dikenal dengan sebutan guru, sedangkan penerima pesan

⁹Wulandari Setyaningrum, *Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2017), 56-65.

¹⁰Arief S. Sadiman dan Anung Haryono, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 6.

yaitu peserta didik dan yang dimaksud dengan pesan yaitu materi pelajaran yang sedang disampaikan¹¹

Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut dan materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.¹²

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pelantara pendidikan sebagai pesan dari pendidik ke peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

a. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan majalah, koran atau gambar untuk menyampaikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkrit¹³

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah siswa menerima pesan tersebut.
2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra.

¹¹ Aan Ansori, dkk. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*, (Lembaga Penjaminan Mutu Institut Agama Islam Negeri Banten Sultan Maulana Hasanudin Banten, 2014), 1.

¹²Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015, 303)

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Prses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2006), 169.

3. Menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.
4. Menimbulkan gairah belajar siswa.
5. Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Mempersamakan pengalaman dan persepsi antara siswa dalam menerima pesan.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam buku kurikulum dan pembelajaran mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan dan lain-lain.¹⁴

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran antara lain sebagai berikut:

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Seringkali dalam suasana pembelajaran siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai suatu negatif. Instuktur manusia “sebagai media” secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Sedangkan

¹⁴Syafruddin dan Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016)120.

materi media berbasis cetak merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya mempunyai ciri salah satunya informasi atau isi materi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai.

3. Media Berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak media visual juga tak jauh dengan media cetak. Dalam pembelajaran media visual menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan adanya proses informasi.

4. Media Audio-Visual

Media audio adalah media yang bentuk sarana penyampai, pembawa, dan pengantar pesannya ditangkap melalui indra pendengar. Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah terbiasa menangkap pesan menggunakan indra pendengaran, misalnya mendengarkan televisi, radio, MP3, dan lain-lain.

Media audio-visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, *tape recorder*, proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran menggunakan media audio visual adalah produksi dan penggunaan

materi yang penerapannya melalui pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa.¹⁵

Dari jenis-jenis media pembelajaran diatas media pembelajaran sangatlah penting untuk membantu proses belajar mengajar supaya materi yang disampaikan dapat mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

D. Media Puzzle

a. Pengertian Media Puzzle

Media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti pelantara atau pengantar.¹⁶ Media yang dimaksudkan adalah media yang digunakan sebagai alat, bahan dan sumber dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian media diartikan sebagai pengantara atau pengantar pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan. Pengirim pesan dalam proses pembelajaran biasa dikenal dengan sebutan guru, sedangkan penerima pesan yaitu peserta didik dan yang dimaksud dengan pesan yaitu materi pelajaran yang sedang disampaikan¹⁷

¹⁵Rovik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018),48-53.

¹⁶Arief S. Sadiman dan Anung Haryono, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 6.

¹⁷ Aan Ansori, dkk. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*, (Lembaga Penjaminan Mutu Institut Agama Islam Negeri Banten Sultan Maulana Hasanudin Banten, 2014), 1.

Media pengajaran meliputi perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *Software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi atau buku atau bahan cetakan lainnya, cerita dalam film atau paada materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik dan lain sebagainya.¹⁸

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* berarti teka-teki, jadi media *puzzle* suatu alat pelajaran dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. *Puzzle* merupakan media permainan yang menantang daya kreatifitas dan daya ingat peserta didik lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa memecahkan masalah, tetapi tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain ini dapat memberikan memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan dan kreatifitas anak.¹⁹

¹⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Pranada Group 2014), 163-164.

¹⁹[Http://Syukronsahara.Blogspot.Co.Id /2011/05/Penggunaan-Media-Puzzle.Html](http://Syukronsahara.Blogspot.Co.Id /2011/05/Penggunaan-Media-Puzzle.Html).

Media *puzzle* adalah media paling umum dipakai dan media yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Media *puzzle* juga merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dalam merangkainya.

Media *puzzle* merupakan media yang berbentuk *puzzle* permainan, peserta didik akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat sesuai dengan pasangannya.

Media *puzzle* ini sebetulnya sudah ada dan sudah banyak yang membuatnya hanya saja bentuk *puzzlenya* berbeda, media *puzzle* yang akan saya buat sedikit berbeda dari media yang sudah ada baik dari segi bentuk, warna, dan desain tetapi bentuk *puzzle* yang saya buat yaitu *puzzle* yang dimainkan menggunakan kotak pas. Dengan menggunakan kotak pas anak bisa menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak. Manfaat bermain *puzzle* adalah meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, menyampaikan materi pelajaran dengan melibatkan pengalaman konkrit melalui pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah dalam penerapan media *puzzle*, yaitu:

1. Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
2. Sebelum melakukan permainan dimulai dengan pembagian kelompok.
3. Guru membagikan *puzzle*.

4. Penyusunan *puzzle* dibatasi waktunya sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.
5. Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara kelompok tidak boleh mengerjakannya secara individu.
6. Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang *puzzle* yang telah mereka pasangkan atau susun.²⁰

b. Jenis-jenis media *puzzle*

Jenis – jenis permainan *puzzle* Menurut Clontz (2018) dalam artikel pada website-nya yang berjudul *Puzzle Types* menyatakan bahwa terdapat 8 jenis permainan *puzzle*, yaitu sebagai berikut ini.

1) *Mechanical Puzzles*

Puzzles Mekanikal adalah jenis yang sangat umum dikenal oleh masyarakat. *Puzzle* jenis ini bisa diselesaikan melalui trial-and-error, namun beberapa model *puzzle* dengan jenis ini seperti *Rubik's Cube* terdapat diselesaikan menggunakan rumus – rumus atau metode –metode logika tertentu. Contoh dari *puzzle* jenis ini adalah *Jigsaw*, *Nail Puzzle*, *Rubik's Cube*, dan lainnya.

²⁰<https://www.scribd.com/doc/150286227/Penggunaan-Media-Puzzle-Untuk-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Siswa-Dalam-Ilmu-Pengetahuan-Sosial-Di-Sekolah-Dasar>.

2) *Logic Puzzles*

Logic puzzle biasanya berupa puzzle dengan karakteristik memiliki garis kisi yang harus diselesaikan melalui aturan – aturan yang telah ditetapkan. Contoh dari *puzzle* jenis ini adalah *Sudoku*, *Picross*, *Nonograms*, dan lainnya.

3) *Math Puzzles*

Puzzle matematika adalah *puzzle* yang secara umum berbentuk aljabar dengan permasalahan matematika seperti “carilah nilai x ” atau dengan persoalan narasi seperti “terdapat 100 orang dalam suatu ruangan, carilah jumlah interaksi salaman yang terjadi jika setiap orang bersalaman satu sama lain”.

4) *Cryptic Puzzles*

Cryptic puzzle selalu memiliki tujuan atau jawaban yang sudah jelas ditentukan. Terkadang terdapat petunjuk secara tidak langsung dalam suatu kalimat atau kata yang disediakan untuk menyelesaikan puzzle. Contoh dari *puzzle* jenis ini adalah permainan ruang tertutup untuk mencari jalan keluar dari suatu ruangan.

5) *Trivia Puzzles*

Hampir sama dengan *cryptic puzzle*, *puzzle* jenis ini biasanya memiliki desain khusus. *Trivia puzzle* seringkali terdapat unsur *cryptic puzzle* di dalamnya yang begitu jelas dalam kasus tertentu.

Pada kasus yang lain, pemain diharuskan memiliki pengetahuan lebih untuk menyelesaikan permasalahan yang disediakan atau kemampuan untuk memahami topiknya.

6) *Riddles*

Riddles adalah jenis *puzzle* berupa pernyataan – pernyataan logika yang saling berhubungan membentuk sebuah misteri. Pemain harus memahami setiap pernyataan untuk menemukan jawabannya.

7) *Pattern Guessing*

Pattern guessing atau tebak pola adalah jenis *puzzle* yang biasanya berupa teka – teki seperti *math puzzle* dimana pemain harus menebak pola yang terjadi pada *puzzle*. Contohnya adalah “1, 4, 8, ... “. ²¹

8) *Word Puzzles*

Puzzle kata adalah jenis *puzzle* yang memerlukan pengetahuan dalam hal bahasa. Pemain biasanya dituntut untuk menebak kata yang memungkinkan dari susunan – susunan huruf yang disediakan. Contoh dari *puzzle* ini adalah Teka – teki silang, *Boggle*.

²¹Permadi Arfani, “Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X di SMK 1 Magelang” (Skripsi, Program Sajana, UNY, Yogyakarta: 2018),18

Berdasarkan beberapa Jenis *puzzle* diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* yang peneliti buat termasuk jenis *word puzzles* karena dalam memainkannya sama-sama memerlukan pengetahuan dalam hal bahasa dan memasangkan kata yang disediakan, hanya saja sedikit berbeda *puzzle* yang peneliti buat menggunakan kotak pas untuk memasangkannya.

c. Kelebihan media *puzzle*

Adapun kelebihan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
2. Memperkuat daya ingat.
3. Mengenalkan siswa pada konsep hubungan.
4. Dengan memilih gambar atau bentuk dapat melatih siswa untuk berpikir sistematis (menggunakan otak kirinya)

d. Kelemahan media *puzzle*

Adapun kelemahan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lebih panjang.
2. Menuntut kreatifitas pengajar
3. Media *puzzle* terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.²²

²²Anirisa Latut Torikil Mafiro, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Lambro Aceh Besar: jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, (skripsi, Program sarjana, UIN An-Nairy, Banda Aceh, 2017), 34

e. Cara Penggunaan Media *Puzzle*

1. Buka lembar kerja *puzzle* yang ingin di mainkan.
2. Letakan kotak pas yang terbuka di atas lembar kerja sesuai dengan kotak-kotak dilembar tersebut, kemudian susun keping pas di kotak sisi kiri sesuai dengan kata yang terterapada kotak-kotak lembar kerja.
3. Ikuti petunjuk yang tertera di pojok kiri atas.
4. Pilih jawaban yang tepat di halaman kanan, pindahkan keping pas di sebelah kiri ke kotak sebelah kanan yang sesuai dengan pasangan kata. Lakukan terus hingga semua keping pas berada di kotak pas sebelah kanan.
5. Tutup dan balik kotak pas. Cek jawaban yang benar dengan mencocokkan pola keping yang ada di pojok kanan atas.

E. Tabel Penelitian Terdahulu

2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan dan Perbedaan
1	Faisal Amin Khoriri, Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Game Puzzle</i> bergambar untuk meningkatkan keterampilan	- Terdapat kesamaan yang dilakukan Faisal Amin Khoriri dengan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang kelayakan media yang dikembangkan.

	<p>membaca dan menulis kelas I Sekolah Dasar, 2018.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan penelitian Faisal Amin Khoriri dengan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan dan bentuk media <i>puzzle</i> yang dikembangkan. Bentuk <i>puzzle</i> yang dikembangkan oleh Faisal Amin Khoriri yaitu berbentuk aplikasi <i>game</i> edukasi. Sedangkan penelitian ini bentuk <i>puzzle</i> yang dikembangkan tidak berbentuk permainan yang di pasangkan dengan kotak pas.
2	<p>Radianur Arif, pengembangan media permainan <i>puzzle</i> pada mata pelajaran Bahasa Inggris tentang penguasaan kosakata siswa kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya, 2016.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat kesamaan yang dilakukan Riadur Arif dengan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang kelayakan media yang dikembangkan. - Perbedaan penelitian Rasianur Arif dengan penelitian ini terletak pada materi yang disampaikan dan bentuk media

		<p><i>puzzle</i> yang dikembangkan berbeda. Bentuk <i>puzzle</i> yang dikembangkan oleh Radianur Arif yaitu berbentuk <i>puzzle</i> yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosakata yang benar. Sedangkan dalam penelitian ini bentuk <i>puzzle</i> yang dikembangkan tidak berbentuk huruf-huruf acak melainkan satu kata utuh untuk dicocokkan dengan kata lain.</p>
3	<p>Septika Winanti, pengembangan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV Di SDN II Sukomulyo pujan malang, 2018.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat kesamaan yang dilakukan Septika Winanti dengan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang kelayakan media yang dikembangkan. - Perbedaan penelitian Septika Winanti dengan penelitian ini terletak pada materi yang

		<p>digunakan dalam penelitian dan bentuk media <i>puzzle</i> yang dikembangkan berbeda. Bentuk <i>puzzle</i> yang dikembangkan oleh Septika Winanti yaitu <i>puzzle</i> yang dibuat dari kayu yang berisi 20 potongan lalu peserta didik memasangkan potongan-potongan <i>puzzle</i> gambar sesuai dengan bentuknya. Sedangkan peneliti bentuk <i>puzzle</i> yang dikembangkan tidak memasangkan potongan-potongan gambar melainkan memasangkan satu kata utuh untuk dicocokkan dengan kata lain.</p>
--	--	---

F. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran guru mengharapkan seluruh peserta didiknya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan, aktif dan

mudah menyerap materi pembelajaran yang disampaikan. Sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, tetapi dalam suatu pembelajaran pasti terdapat suatu permasalahan baik dalam menyampaikan materi yang menggunakan mode konvensional dan dalam menggunakan media maupun alat peraga yang terbatas sehingga proses belajar mengajar kurang menyenangkan dan tidak menarik.

Berhasil atau tidaknya dalam proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh guru dalam menyampaikan materi. Maka dibutuhkan evaluasi tentang metode pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan peserta didik lebih menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar peserta didik tidak hanya menyerap informasi dari guru, melainkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran. Sehingga dengan penggunaan media dapat membangkitkan keinginan siswa dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dari paparan di atas jadi peserta didik membutuhkan bahan ajar atau media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan untuk menunjang proses keberhasilan proses pembelajaran khususnya materi sinonim dan antonim. Dengan ini pembelajaran Bahasa Indonesia dibenahi oleh peneliti

dengan membuat media yang menarik dengan cara mengembangkan media *puzzle* materi sinonim dan antonim.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian Pengembangan

Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²³ Menurut Gay, Miss dan Airasian dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.²⁴ Selain itu, Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

Metode R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, diarahkan bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, jasa, prosedur tertentu yang unggul, baru efektif, efisien produktif dan bermakna.²⁵

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

²⁴Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2015), 263

²⁵Nusa Putra, *Research and Development*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 67.

Metode dan pengembangan merupakan metode penelitian yang di gunakan Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang sudah ada, dan peneliti hanya menguji validitas atau efektifitas produk tersebut.

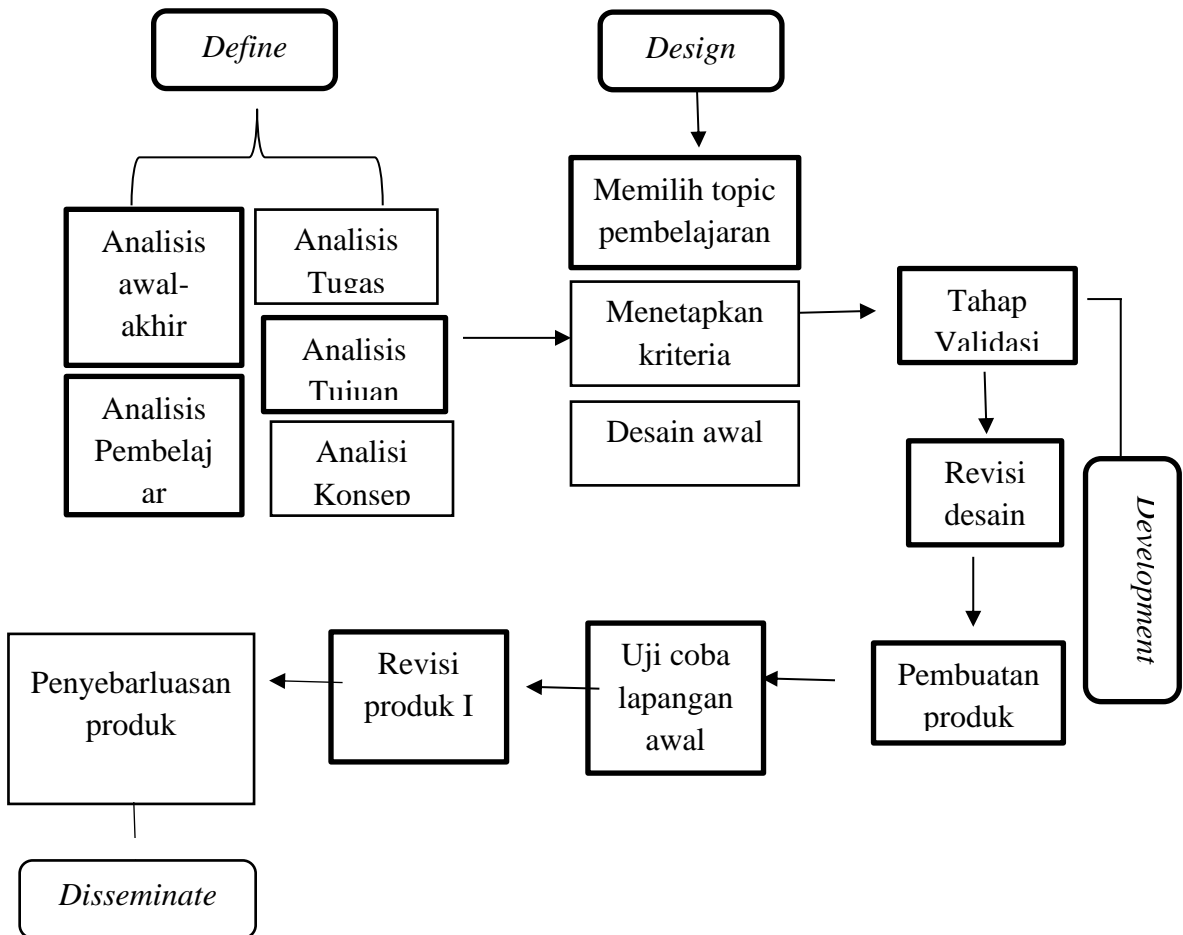
Adapun penelitian ini dirancang menggunakan model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D (*Four-D Models*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini disarankan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvynn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu²⁶ : *Define* (Pendefinisian), *Design*, (perancangan), *Development* (pengembangan) *disseminate* (penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena model pengembangan ini lebih efektif untuk mengembangkan perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran *puzzle*.

Pemilihan penelitian pengembangan model 4D karena model 4D merupakan model yang sederhana dan mudah untuk memproduksi bahan ajar, untuk penelitian jangka pendek. Alasan peneliti menggunakan model 4D karena tahapan metode pengembangan model 4D dapat menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang layak, dinamis, mendukung kinerja produk yang akan peneliti kembangkan untuk penelitian jangka pendek sehingga ,model 4D

²⁶Sivasilam Thiagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvyn I. Semmel. *Instructional Development For Training of Expectional Children* (Mineapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special education, university of minnesota 1974), 6-9.

cocok dengan produk media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan.

Gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian



1. Tahap pendefisian (*Define*)

Tahap *define* yaitu tahap pendahuluan, baik secara teoritis maupun empirik. Misalnya peneliti memilih dan menentukan produk yang akan dikembangkan serta merumuskan langkah awal yang perlu, maka

selanjutnya peneliti melakukan studi literatur lapangan, observasi, wawancara dan sebagainya.

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mengidentifikasi syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis untuk mentukan tujuan pembelajaran dan batasan materi yang akan dikembangkan tahap pendefinisian terdiri atas beberapa langkah analisis, yaitu:

a. Analisis Awal Akhir (*Front-endd-Analysis*)

Langkah ini digunakan untuk menentukan masalah mendasar yang dihadapi guru dalam analisis awal-akhir diperlukan pertimbangan sebagai alternatif pengembangan perangkat pembelajaran.

Analisis awali dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam media *puzzle*. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media *puzzle* yang akan dikembangkan.

b. Analisis Pembelajar (*Leanear Analysis*)

Analisis pembelajar merupakan telaah tentang karakteristik pembelajar yang terdiri dari guru dan peserta didik.

Langkah ini dilakukan untuk menelaah peserta didik. Dilakukan dengan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi prilaku siswa dan bagaimana guru

menghadapi kondisi tersebut saat pembelajaran berlangsung. Observasi peserta didik dilakukan untuk mengetahui kemampuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan kondisi perilaku peserta didik.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik. Materi dalam pengembangan ini adalah sinonim dan antonim pada kelas III SD/MI.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan peserta didik.

e. Analisis Tujuan (*Specifying Instructional Objectives*)

Setelah melakukan analisis awal-akhir dan analisis pembelajar, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan media *puzzle*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design*, yaitu merancang model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik. Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang media *puzzle* yang dapat digunakan dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia, tahap ini terdiri atas tiga langkah yaitu sebagai berikut:

a. Memilih Topik Bahan Pelajaran yang Sesuai

Perumusan topik bahan pelajaran ini dilakukan peninjauan kemabali, untuk memilih materi yang cocok disajikan dalam pembuatan media pembelajaran *puzzle*. Adapun topik yang dipilih dan dikembangkan oleh peneliti yakni pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim pada kelas III SD/MI. Peneliti juga berkonsultasi dengan guru mata pelajaran tentang materi yang diusulkan apakah layak untuk dilanjutkan ketahap berikutnya.

b. Menetapkan Kriteria

Menetapkan kriteria ini dimaksudkan untuk merancang isi dari media *puzzle* yang akan disajikan. Kriteria yang ditetapkan meliputi konten informasi yang sesuai dengan pengalaman peserta didik, bentuk permainan yang bisa dibongkar pasang, ukuran buku, dan kotak serta materi Bahasa Indonesia pada media *puzzle* tersebut.

c. Desain Awal (*initial design*)

Desain awal (*initial design*) yaitu materi serta desain dalam *puzzle* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan dari dosen, masukan dari dosen digunakan untuk memperbaiki media *puzzle* sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah

mendapatkan saran dari dosen pembimbing yang nantinya akan dilakukan tahap validasi.

3. Tahap pengembangan (*Develop*)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran berupa *puzzle* setelah melalui revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator dan data hasil uji coba. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi

Tahap validasi ini berfungsi untuk memvalidasi 3 aspek yaitu aspek fisik, aspek bahan dan aspek pemanfaatan pada produk *puzzle* pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim. Hasil dari validasi dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi. Media *puzzle* sinonim dan antonim yang telah disusun akan dinilai oleh *validator* yaitu ahli media dan materi dari dosen Untirta yaitu dosen Bahasa, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut layak digunakan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media *puzzle* persamaan dan perbedaan kata yang dikembangkan. Setelah media *puzzle* divalidasi dan direvisi selanjutnya media *puzzle* akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas

b. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media *puzzle* dalam pemberlajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim di kelas III. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media *puzzle* sinonim dan antonim yang telah direvisi.

4. Tahap Diseminasi (*Disseminate*)

Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan hanya desiminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk media *puzzle* sinonim dan antonim secara terbatas kepada guru MIS Anwarul Hasan.

B. Tahap Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah di MI Anwarul Hasan Pondokkahuru Kecamatan Ciomas Kabupaten Serang dan di lingkungan sekitar rumah.

2. Sumber Data Penelitian

Penelitian ini terdiri atas validator ahli materi dan ahli media, aspek yang dinilai oleh dosen ahli materi yaitu aspek materi atau isi, sedangkan dosen ahli media menilai aspek fisik atau tampilan, aspek bahan dan aspek pemanfaatan. Sedangkan guru dan siswa yang

dijadikan sumber data penelitian adalah wali kelas III MI Anwarul Hasan dan 36 siswa kelas III MI Anwarul Hasan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti sebab instrumen penelitian peranannya sangat penting tanpa instrumen yang tidak tepat akan memperoleh data yang benar-benar tidak akurat sehingga mengakibatkan kesimpulan yang keliru. Instrumen adalah alat atau sarana penelitian dan sebagainya untuk memperoleh data sebagai bahan pengelolaan, dalam mengumpulkan data penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, observasi dan wawancara.

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data melalui wawancara peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam.²⁷

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara terbuka terhadap wali kelas III. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk

²⁷Asep Kuniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018), 69.

menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

2. Observasi

Observasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi partisipasi yaitu partisipasi pasif. Dalam observasi partisipasi pasif peneliti memantau kegiatan proses belajar mengajar dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau yang diteliti di kelas III, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Observasi ini diambil dengan tujuan untuk mencari permasalahan di dalam kelas yang diperoleh dari hasil pengamatan aktifitas mengajar guru dalam proses pembelajaran. Peneliti melihat bagaimana kondisi siswa dalam proses pembelajaran yang ada didalam kelas.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila diketahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Angket ditunjukan untuk uji coba. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- (1) Angket penilaian produk kepada dosen ahli media

Angket validasi produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan dimana ahli media menilai keefektifan media pembelajaran sebelum digunakan di kelas.

(2) Angket penilaian produk kepada ahli materi

Angket validasi produk dilakukan kepada dosen ahli materi dimana ahli materi menilai kesesuaian materi dengan media pembelajaran sebelum digunakan di sekolah.

(3) Angket penilaian penyempurnaan produk

Angket penilaian penyempurnaan produk ditunjukan kepada pengguna media yaitu guru dan peserta didik karna produk akan dipakai oleh guru dan peserta didik. Setelah di uji validitas oleh ahli media dan ahli materi.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu wawancara, observasi dan angket. Berikut dijabarkan mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian.

1. pedoman wawancara

Adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara dengan guru kelas mengenai proses pembelajaran terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi sinonim dan antonim. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan ketika

melakukan wawancara kepada guru kelas III MIS Anwarul Hasan, wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim.

Tabel 3.2 kisi-kisi wawancara untuk guru kelas III MIS Anwarul Hasan

NO	Pertanyaan
1.	Proses belajar di kelas
2.	Kesulitan yang dialami guru dalam mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia
3.	Usaha yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam mengajar Bahasa Indonesia
4.	Persiapan yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran
5.	Penggunaan media pembelajaran
6.	Standar kualitas media pembelajaran
7.	Ketersediaan media pembelajaran

2. pedoman observasi

Observasi ini dilakukan dalam rangka memantau kegiatan proses belajar mengajar dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti di kelas III.

Tabel 3.3 Instrumen Observasi pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Objek yang diamati	Iya	Tidak
1.	Adanya alat peraga yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas.		
2.	Guru menggunakan media pembelajaran di kelas untuk menjelaskan materi pembelajaran.		
3.	Guru menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia kepada siswa.		
4.	Siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.		
5.	Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.		

3. Angket

Angket ini digunakan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Angket produk diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Berikut penjelasan angket pada masing-masing validasi.

a. Angket penilaian validasi produk kepada ahli media

Angket validasi produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan ahli media dimana ahli media menilai keefektifan media *puzzle* sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Adapun kisi-

kisi angket validasi produk yang diberikan kepada ahli media yaitu sebagai berikut: adapun kisi-kisi lembar penilaiannya sebagai berikut:

- a. Aspek Fisik/Tampilan
- b. Aspek Bahan
- c. Aspek Pemanfaatan

Tabel 3.4 Angket untuk ahli media

Pernyataan		Skala Penilaian					Sar an
No.	Aspek Fisik/Tampilan	1	2	3	4	5	
1.	Desain <i>puzzle</i>						
2.	Desain pewarnaan dalam permainan						
3.	Kejelasan bahasa pada permainan <i>puzzle</i>						
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa						
5.	Kesesuaian ukuran pada buku <i>puzzle</i> dan balok						
No.	Aspek Bahan	1	2	3	4	5	Sar an
1.	Ketepatan dalam pemilihan bahan						

2.	Bahan yang digunakan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama						
3.	Kekuatan media <i>puzzle</i> dan balok (tidak mudah patah, lepas, berubah bentuk dan hancur) bila digunakan						
No.	Aspek Pemanfaatan	1	2	3	4	5	Saran
1.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan kognitif siswa						
2.	Media mudah dalam penyimpanan						
3.	Media mudah diterapkan dalam proses pembelajaran						
4.	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa						
5.	Kesesuaian dalam pemilihan warna						
Total							

Keritik dan saran :

Media pembelajaran ini dinyatakan

- Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi

b. Angket penilaian validasi produk kepada ahli materi

Angket validasi produk dilakukan pada ahli materi dengan tujuan agar responden dapat memberikan penilaian secara nyata dan sesuai dengan kondisi yang ada. Adapun angket untuk ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.5 Angket penilaian untuk ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skala penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian media dengan kompetensi inti						
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar						
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran						
4.	Kesesuaian media dengan indikator						
5.	Kesesuaian media dengan karakteristik anak sekolah dasar						
6.	Kejelasan materi dengan media						

7.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa						
8.	Media puzzle dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.						
9.	Kemampuan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa						
Total							

c. Angket penilaian penyempurnaan produk

Angket penyempurnaan produk ditunjukkan kepada pengguna media yaitu guru dan siswa, setelah di uji validitas dari ahli media dan ahli materi. Adapun tabel angket untuk guru dan siswa sebagai berikut:

Tabel 3.6 Angket penilaian untuk guru kelas III

Pernyataan		Skala Penilaian					Saran
No.	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5	
1.	Desain <i>puzzle</i>						
2.	Desain pewarnaan dalam						

	permainan						
3.	Kejelasan bahasa pada permainan <i>puzzle</i>						
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa						
5.	Kesesuaian ukuran pada buku <i>puzzle</i> dan balok						
6.	Ketepatan dalam pemilihan bahan						
7.	Bahan yang digunakan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama						
8.	Kekuatan media <i>puzzle</i> dan balok (tidak mudah patah, lepas, berubah bentuk dan hancur) bila digunakan						
9.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan kognitif siswa						
10.	Media mudah dalam penyimpanan						
11.	Media mudah diterapkan dalam proses pembelajaran						
12.	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa						

13.	Kesesuaian dalam pemilihan warna						
14.	Kesesuaian media dengan kompetensi inti						
15.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar						
16.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran						
17.	Kesesuaian media dengan indikator						
18.	Kesesuaian media dengan karakteristik anak sekolah dasar						
19.	Kejelasan materi dengan media						
20.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa						
21.	Media <i>puzzle</i> dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.						
22.	Kemampuan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa						
Total							

Tabel 3.7 Angket penilaian untuk siswa kelas III

Nama Lengkap :

Kelas :

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
	Aspek Pemahaman	1	2	3	4	5
1.	Cara penggunaan <i>puzzle</i> mudah saya pahami					
2.	Media <i>puzzle</i> dalam materi sinonim dan antonim dapat menarik saya untuk belajar					
3.	Media <i>puzzle</i> memudahkan saya mengingat perbedaan sinonim dan antonym					
No	Aspek penggunaan	1	2	3	4	5
1.	Media <i>puzzle</i> membuat belajar menjadi menyenangkan					
2.	Soal-soal pada media <i>puzzle</i> membantu saya mengetahui sinonim dan antonim					
3.	Media <i>puzzle</i> dapat menambah pengetahuan saya					
4.	Media <i>puzzle</i> mudah dibawa dan digunakan					

5.	Media <i>puzzle</i> membuat pembelajaran menjadi menyenangkan					
	Total					

Adapun bobot skor masing –masing pilihan sebagai berikut:

5 = 84%-100%	sangat tepat
4=68%-83%	tepat
3=52%-67%	cukup
2=36%-51%	kurang tepat
1=20%-35%	sangat tidak tepat

E. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah dalam menganalisis validasi produk oleh dosen ahli dan respon siswa adalah sebagai berikut:

1. Data dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.
2. Hasil asli penelitian dari dosen ahli berupa kualitas produk dikodekan dengan skala kualitatif kemudian dilakukan perubahan nilai kualitatif menjadi nilai kuantitatif untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang dikembangkan.

Tabel 3.8 Interval Skala Likert

Interval nilai validasi	Angka
Sangat Baik	5

Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

3. Tabulasi semua data diperoleh untuk setiap aspek, sub aspek dari butir penilaian yang tersedia dalam instrumen.
4. Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

R = Skor rata-rata tiap aspek

$\sum x$ = Jumlah skor tiap aspek

n = Jumlah nilai

5. Untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah media maka perlu pengukuran dan perhitungan lebih lanjut yaitu menghitung persentase dengan rumus dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x i}$$

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x i$ = jumlah jawaban tertinggi

Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria Kelayakan
84-100	Sangat Layak
68-83	Layak
52-67	Cukup Layak
36-51	Kurang Layak
20-35	Tidak Layak

Jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item = $5 \times 100 = 500$ (seandainya semua menjawab indikator penilaian 5). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian = 350 (seandainya), jadi berdasarkan data itu maka tingkat kelayakan terhadap produk yang dikembangkan yaitu $(350 : 500) \times \% = 70\%$ dari yang diharapkan.²⁸

F. Rancangan Produk

1. Pengujian Internal Rancangan

Berikut ini adalah gambar rancangan puzzle Bahasa Indonesia materi persamaan dan perbedaan kata.

1) Bagian Pendahuluan

- a. Cover depan
- b. Cover belakang
- c. Kata pengantar
- d. Daftar isi

²⁸ Sugiyono, *Motode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 95.

- e. Penjabaran KI, KD, dan Indikator
 - f. Tujuan pembelajaran
 - g. Peta konsep
 - h. Cara penggunaan media puzzle
- 2) Bagian Isi
- a. Materi pembelajaran
 - b. Uji kompetensi
- 3) Bagian penutup
- a. Rangkuman
 - b. Referensi

Berdasarkan rancangan tersebut media *puzzle* materi sinonim dan antonim dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Media *puzzle* berisi materi sinonim dan antonim dan menyelesaikan masalah yang berkaitan sinonim dan antonim. Media *puzzle* yang peneliti buat disertai kotak pas untuk memasangkannya.
- b) Media *puzzle* didesain dengan menggunakan warna-warna sesuai karakteristik anak seperti biru, dan disertai gambar di *background*.
- c) Produk dilengkapi dengan soal.
- d) Jenis kertas yang digunakan
 - a. Isi buku dan sampul buku menggunakan kertas

e) Format penulisan produk sebagai berikut:

- a. Ukuran buku panjang 24 cm, lebar 19 cm.
- b. Jenis kertas disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Desain ini kemudian di validasi oleh validator. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil dari validasi akan dijadikan sebagai bahan revisi produk media *puzzle*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Bagaimana proses pengembangan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Anwarul Hasan?

Penelitian dan pengembangan atau *Reseach and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan model 4-D (*Four D Models*) Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*Disseminate*). Media yang telah divalidasi oleh validator dan diujicobakan diuraikan pada bab ini.

Media *puzzle* yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D seperti yang telah dijelaskan pada bab III. Berikut ini adalah proses pengembangan pada model 4-D ini meliputi beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian

Tahap dalam penelitian ini adalah tahap pendefinisian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap pendefinisian terdiri dari beberapa tahap yaitu sebgai berikut:

- a. Analisis Awal-Akhir (*Front-endd-Analysis*)

Analisis awal akhir dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam mengembangkan media *puzzle*. Permasalahan bermula dari

kurang adanya media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya pada materi sinonim dan antonim siswa masih kesulitan dalam membedakan arti antara sinonim dan antonim padahal materi sinonim dan antonim terbilang masih sangat mudah. Namun siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi sinonim dan antonim karena belum adanya media yang mampu menarik dan memancing antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Bapak sekolah MI Anwarul Hasan juga menanggapi tentang media yang memang seharusnya dalam pembelajaran MI/SD khususnya dibutuhkan media karena karakteristik anak MI/SD lebih menyukai sesuatu yang berbeda dan sesuatu yang membuat mereka termotivasi pada saat pembelajaran.

Wawancara peserta didik dilakukan di lingkungan MI Anwarul Hasan di kelas III yaitu Hera dan Roji mereka menyebutkan pada saat pembelajaran jika kita hanya mendengarkan penjelasan guru itu mudah jenuh walaupun materinya tidak begitu sulit.

Analisis awal akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetaapkan masalah-masalah dasar yang dihadapi dalam ketersediaan media khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan ini tercapai pada saat wawancara. Dapat diketahui permasalahan yang mendasar yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya media dalam pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia sehingga membuat siswa mudah jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Khususnya pada materi sinonim dan antonim.

Setelah dilihat permasalahan yang mendasar. Dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa menyenangkan dan termotivasi saat pembelajaran berlangsung.

b. Analisis Pembelajar (*Leanear Analysis*)

Analisis pembelajar merupakan telaah tentang karakteristik pembelajar yang terdiri dari guru dan peserta didik. Analisis pembelajar ini dilakukan dengan wawancara guru yang ada di MIS Anwarul Hasan.

a. Hasil wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi perilaku siswa dan bagaimana guru menghadapi kondisi tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut Ibu Elis CH, S.Pd. I sama seperti siswa sekolah dasar pada umumnya saat belajar serius mereka akan serius tetapi fokus mereka dalam mengikuti pembelajaran tidak bertahan lama, jika fokus mereka mulai hilang beliau menegur mereka secara halus agar siswa memperhatikan kembali pembelajaran yang sedang disampaikan. Beliau juga mengatakan beliau menyampaikan pembelajaran terkadang hanya menggunakan buku pedoman yang tersedia di

sekolah karena media yang minim sehingga membuat siswa mudah hilang fokus dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Observasi

Observasi ini dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan pembelajaran Bahasa Indonesia, dan kondisi peserta didik. Observasi dilakukan di rumah (terkait virus pandemic covid 19) pada tanggal 21-23 September 2020 dengan siswa kelas III MI Anwarul Hasan. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik belajar Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim pada saat belajar menggunakan media dan tanpa media. Dengan begitu dapat diketahui kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan antusias mereka saat kegiatan observasi berlangsung. Pada hari pertama tanggal 21 September 2020 peneliti mengajarkan materi sinonim dan antonim tanpa media terlihat peserta didik mudah bosan dan fokus belajarnya hanya sebentar. Kemudian pada tanggal 23 September 2020 peneliti membawa media dan terlihat peserta didik begitu antusias saat belajar menggunakan media.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep ini dilakukan untuk merancang konsep pada produk yang akan dikembangkan tentang bagaimana konsep media *puzzle*.

Karena peran media sangat penting dalam proses pembelajaran media merupakan penghubung bagi peserta didik agar materi yang disampaikan mudah dipahami.

Kompetensi dasar

3.2 Mengidentifikasi kata-kata yang memiliki sinonim dan antonim

3.3 Menyajikan laporan hasil pengamatan dalam bentuk teks tulis

indikator

3.3.2 Mengkategorikan kata-kata yang memiliki sinonim dan antonim

4.4.2 Mengomunikasikan hasil refleksi tentang sinonim dan antonim

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh siswa dan guru.

Tabel 4.1 Analisis Tugas

No	Tugas peserta didik	Tugas guru
1.	Peserta didik mengamati materi sinonim dan antonim yang dijelaskan dengan media puzzle.	Guru menjelaskan materi sinonim dan antonim dan menunjukkan media <i>puzzle</i> kepada peserta didik.

2.	Peserta didik melakukan aktivitas memasang <i>puzzle</i> sinonim dan antonim menggunakan media <i>puzzle</i>	Guru mengamati aktivitas yang dilakukan peserta didik.
3.	Peserta didik menjelaskan materi dan menunjukkan hasil media <i>puzzle</i> yang sudah dipasangkan.	Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik dan memberikan penilaian

e. Analisis Tujuan (*Sepecifying Intructional Objectives*)

Setelah melakukan analisis awal-akhir dan analisis pembelajar, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media *puzzle* materi sinonim dan antonim.

2. Tahap Perancangan

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian selanjutnya dilakukan dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media *puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Memilih Topik Bahan Pelajaran

Perumusan topik dan bahan pelajaran ini harus dilakukan peninjauan kembali, untuk memilih materi yang cocok disajikan

dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk *puzzle*. Adapun topik yang dipilih dan dikembangkan oleh peneliti yakni pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim pada kelas III MI Anwarul-Hasan. Beliau mengatakan bahwa materi yang dipilih akan memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran beliau juga mengatakan bahwa media yang akan dikembangkan dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media yang akan dikembangkan ini akan menjadi sesuatu yang menarik untuk peserta didik bisa lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

b. Menetapkan Kriteria

Pemilihan kriteria produk dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi produk yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Adapun rancangan produk awal peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Media *puzzle* berbentuk buku dan kotak pas.
- b. Media *puzzle* diperuntukan untuk peserta didik kelas III SD/M/I
- c. Media *puzzle* disesuaikan dengan kompetensi dasar.

3.4 Mengidentifikasi kata-kata yang memiliki sinonim dan antonim

4.2 Menyajikan laporan hasil pengamatan dalam bentuk teks tulis

- d. Media *puzzle* disesuaikan dengan indikator kompetensi.

3.3.3 Mengkategorikan kata-kata yang memiliki sinonim dan antonim

4.4.2 Mengomunikasikan hasil refleksi tentang sinonim dan antonim

- e. Isi buku *puzzle* mengenai materi sinonim dan antonim.
 - f. Bahasa yang digunakan berdasarkan EYD dalam Bahasa Indonesia.
 - g. Media *puzzle* dimainkan dengan menggunakan kotak pas yang bisa dibongkar pasang.
 - h. Jenis kertas yang digunakan menggunakan kertas *art carton*.
 - i. Ukuran buku panjang 24 cm, lebar 19 cm.
 - j. Jenis kertas disesuaikan dengan karakteristik siswa
- c. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal (*initial design*) yaitu materi dan desain dalam media *puzzle* yang dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen, dan validator digunakan untuk memperbaiki media *puzzle* sebelum dilakukan produksi.

Gambar 4.1 Desain Awal



setelah desain awal selesai berdasarkan saran dan masukan dosen pembimbing. Peneliti merancang atau menyusun media *puzzle*, pada design awal peneliti masih menggunakan nomor pada kotak pas yang akan di validasi kepada validator ahli media dan ahli materi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle* setelah melalui revisi berdasarkan saran dari validator ahli media dan materi yang dianggap mumpuni dibidang ini. Dalam arti penilaian oleh para ahli dibidang media dan materi.

1) Validasi ahli media

Produk yang sudah selesai selanjutnya dilakukan uji validasi, uji validasi produk ini dilakukan menggunakan lembar kuesioner/angket yang di dalamnya memuai aspek penilaian fisik/tampilan, aspek penilaian bahan dan aspek penilaian pemanfaatan. Serta berisi komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki.

Validasi produk dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu Sundawati Tisnasari M.Pd yang merupakan dosen Untirta, diminta untuk menjadi validator ahli media karena memiliki kemampuan lebih dalam penilaian produk, sehingga penelitian ini butuh saran yang membangun dari dosen tersebut. Validasi media dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2020 dengan revisi, revisi ke-1 dilakukan pada tanggal 14 September 2020 dan revisi ke-2 dilakukan pada tanggal 18 September 2020.

Data hasil validasi oleh dosen ahli media meliputi aspek fisik/tampilan, aspek bahan dan aspek pemanfaatan. Untuk memperoleh data secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel hasil validasi dari setiap aspek.

1) Kelayakan Aspek Fisik/Tampilan

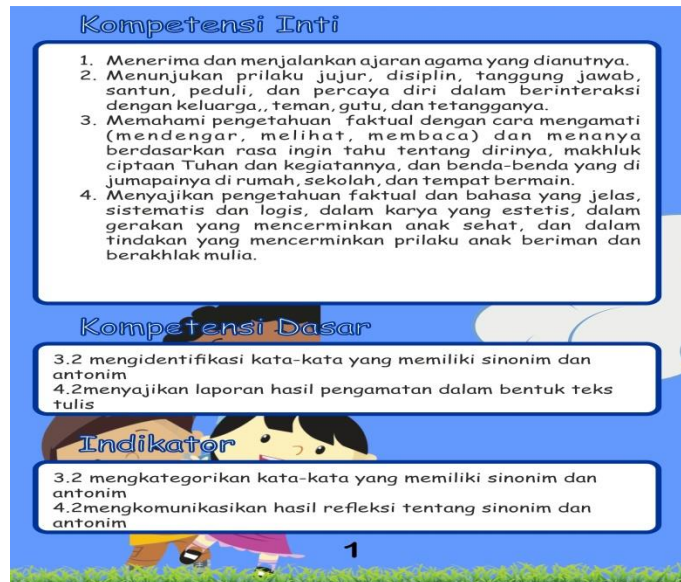
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi dan Revisi Oleh Dosen Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor Sebelum Revisi	Skor Sesudah Revisi Ke- 1	Skor Sesudah Revisi Ke-2
1.	Desain <i>puzzle</i>	3	5	5
2.	Desain pewarnaan dalam permainan	3	5	5

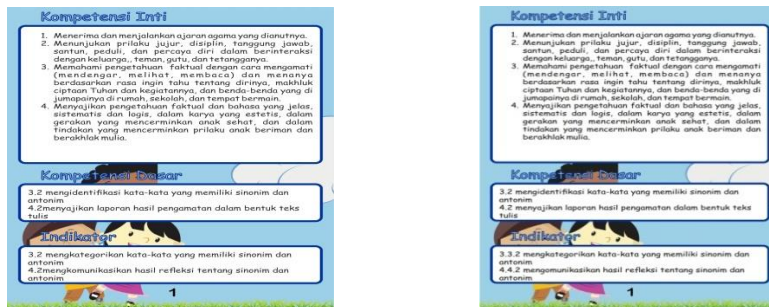
3.	Kejelasan bahasa pada permainan <i>puzzle</i>	2	5	5
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa	3	5	5
5.	Kesesuaian ukuran pada buku <i>puzzle</i> dan balok	3	5	5
Jumlah		14	25	25
Skor Rata-Rata		2,8	5	5
Persentase		56%	100%	100%
Kategori		Kurang	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel diatas, hasil validasi oleh dosen ahli media pada aspek fisik/tampilan dapat disimpulkan masih perlu dilakukan revisi pada bagian media *puzzle* untuk itu perlu perbaikan dan penambahan. Berikut komentar dan saran dari dosen ahli media “*kejelasan bahasa yang digunakan dalam penggunaan media, keseuaian ukuran teks yang digunakan harus sesuai dengan kotak pas gunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.*”

Gambar 4.2 Sebelum di Revisi (Bahasa yang Digunakan di Indikator Tidak Baku)



Gambar 4.3 Hasil Sesudah Revisi Ke-1 dan Revisi Ke-2



Setelah dilakukan revisi 2 kali oleh dosen ahli media berdasarkan saran dan komentar yang diberikan, butir aspek penilaian fisik/tampilan dinilai “Sangat Baik” oleh dosen ahli media sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada tabel 3.8 di atas dengan skor rata-rata 5. Berdasarkan uraian hasil validasi produk

pada aspek fisik/tampilan setelah 2 kali revisi tersebut, dosen ahli media menyatakan bahwa “*media layak diujicobakan tanpa revisi.*”

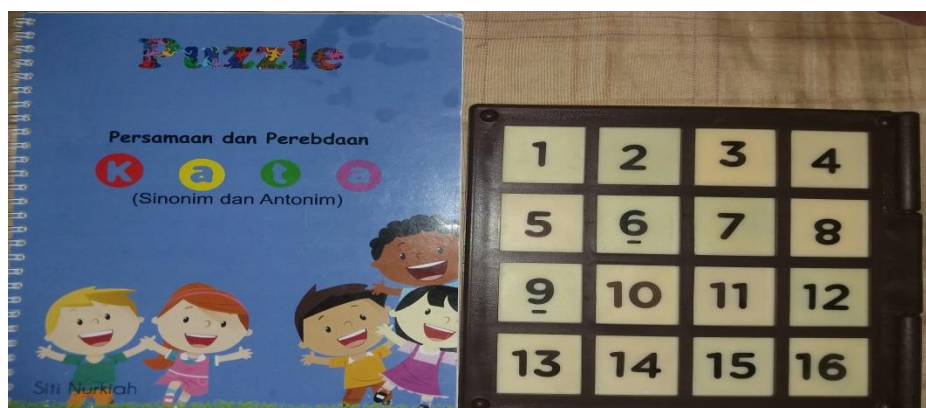
2) Aspek Bahan

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi dan Revisi Oleh Dosen Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor Sebelum Revisi	Skor Sesudah Revisi Ke- 1	Skor Sesudah Revisi Ke-2
1.	Ketepatan dalam memilih bahan	4	4	5
2.	Bahan yang digunakan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	4	4	5
3.	Kekuatan media <i>puzzle</i> dan balok tidak mudah patah, lepas, nerubah bentuk dan hancur) bila digunakan	4	4	5
Jumlah		12	12	15
Skor Rata-Rata		4	4	5
Persentase		80%	80%	100%
Kategori		Baik	Baik	Sangat baik

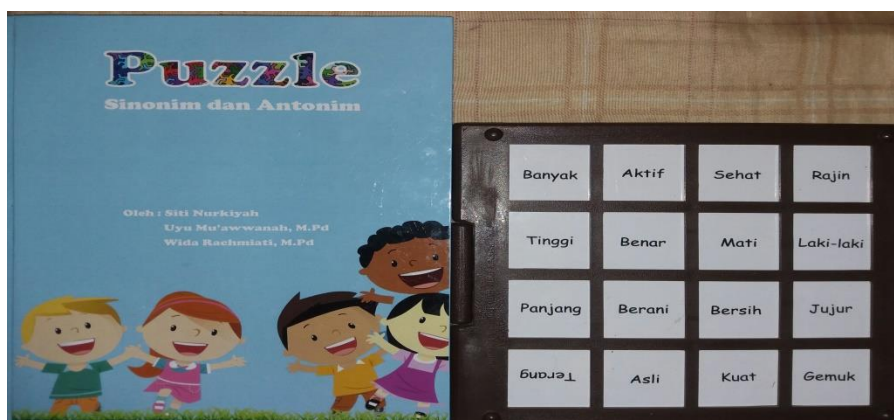
Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi oleh dosen ahli media pada aspek bahan dapat disimpulkan masih perlu dilakukan revisi pada penggunaan bahan kotak kecil yang ada di kotak pas media *puzzle* untuk itu perlu perbaikan dan penambahan. Berikut komentar dan saran dari dosen ahli media “*bahan yang digunakan pada kotak pas tidak tahan lama mudah rusak atau blur jika terkena air dan angka yang ada pada kotak puzzle disesuaikan dengan tulisan yang ada dibuku puzzle*”

Gambar 4.4 Sebelum revisi kotak *puzzle* menggunakan angka



Gambar 4.5 Sesudah revisi angka yang ada dikotak pas *puzzle* diganti

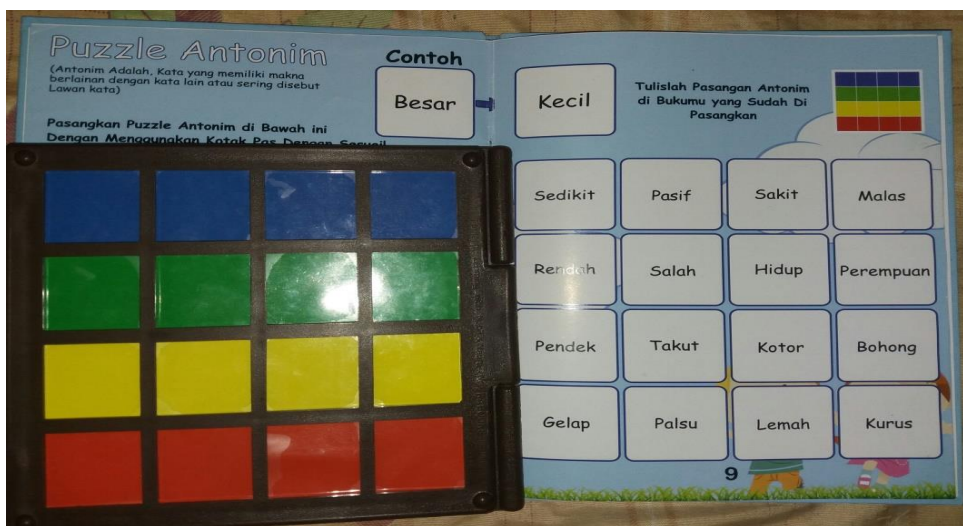
menjadi kata yang ada dibuku *puzzle*



Gambar 4.6 Sebelum Revisi (Bahan yang digunakan dikotak pas menggunakan kemas *art carton* dan warna menggunakan kertas origami sehingga mudah rusak)



Gambar 4.7 Setelah Revisi (Bahan yang digunakan pada *puzzle* kotak pas dilaminting supaya tahan lama)



Setelah dilakukan revisi 2 kali oleh dosen ahli media berdasarkan saran dan komentar yang diberikan, butir aspek penilaian bahan dinilai “Sangat Baik” oleh dosen ahli media sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada tabel 3.9 di atas dengan skor rata-rata skor 5 yang memiliki persentase 100% dengan kategori sangat baik dan memiliki tingkat kelayakan sangat layak.

. Berdasarkan uraian hasil validasi produk pada aspek fisik/tampilan setelah 2 kali revisi tersebut, dosen ahli media menyatakan bahwa “*media layak diujicobakan tanpa revisi.*”

3) Aspek Pemanfaatan

Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi dan Revisi Oleh Dosen Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor Sebelum Revisi	Skor Sesudah Revisi Ke- 1	Skor sesuda h Revisi Ke-2
1.	Keseuaian media <i>puzzle</i> dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5	5	5
2.	Media mudah dalam penyimpanan	5	5	5
3.	Media mudah diterapkan dalam proses pembelajaran	5	5	5
4.	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa	5	5	5

5.	Kesesuaian dalam pemilihan warna	5	5	5
Jumlah		25	25	25
Skor Rata-Rata		5,00	5,00	5,00
Persentase		100%	100%	100%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi oleh dosen ahli media pada aspek pemanfaatan dapat disimpulkan bahwa validasi memperoleh skor rata-rata 5 yang memiliki persentase 100% dengan kategori sangat baik dan memiliki tingkat kelayakan sangat layak.

dengan kategori “sangat baik.” Berdasarkan uraian hasil validasi pada setiap aspek, didapatkan data skor rata-rata keseluruhan aspek, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.11 Data Skor Rata-Rata Validasi Dosen Ahli Media Pada Keseluruhan Aspek

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Fisik/Tampilan	5	Sangat Baik
2	Aspek Bahan	5	Sangat Baik
3	Aspek Pemanfaatan	5	Sangat Baik
Jumlah		15	
Skor Rata-Rata		5	
Persentase		100%	
Kategori		Sangat Baik	

Berdasarkan hasil validasi dengan dosen ahli media dengan perolehan skor rata-rata 5 yang memiliki persentase 100% dengan kategori sangat baik dan memiliki tingkat kelayakan sangat layak.

Untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan setelah dilakukan uji validasi produk, peneliti melakukan uji validasi untuk dua kali kepada dosen ahli materi sebagai penguat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum diuji kelayakan oleh siswa.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk media pembelajaran. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Sundawati Tisnasari M. Pd bidang keahlian Bahasa Indonesia dari Untirta pada tanggal 27 Agustus dan revisi tanggal 14 September.

Validasi ahli materi berupa angket tentang kriteria penilaian yang isi bahasan atau materi dan komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa saran digunakan untuk menentukan kesesuaian materi dan media, sedangkan data kualitatifnya yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kriteria pada validasi materi ini diambil dari beberapa sumber dan analisis

kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan keadaan pembelajaran di lapangan.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validasi dan Revisi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor Revisi Ke-1	Skor Revisi Ke-2
1.	Keseuaian media dengan kompetensi inti	5	5
2.	Keseuaian media dengan kompetensi dasar	5	5
3.	Keseuaian media dengan tujuan pembelajaran	3	5
4.	Keseuaian media dengan indikator	5	5
5.	Kesesuaian media dengan karekteristik anak sekolah dasar	5	5
6.	Kejelasan materi dengan media	4	5
7.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa	5	5
8.	Media <i>puzzle</i> dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afekstif dan psikomotorik	5	5
9.	Kemampuan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	5	5
Jumlah		42	45
Skor Rata-Rata		4,66	5
Persentase		93%	100%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji validasi oleh dosen ahli materi dengan perolehan skor rata-rata sebelum revisi 4,66 masih perlu dilakukan revisi pada penggunaan bahan kotak kecil yang ada di kotak pas media *puzzle* untuk itu perlu perbaikan dan penambahan. Berikut komentar dan saran dari dosen ahli media *“gunakan kaidah bahasa indonesia dengan benar sesuai dengan KBBI pada bagian indikator.”*

Setelah dilakukan revisi oleh dosen ahli materi berdasarkan saran dan komentar yang diberikan, memperoleh skor rata-rata 5 yang memiliki persentase 100% dengan kategori sangat baik dan memiliki tingkat kelayakan sangat layak.

dengan kategori *“Sangat Baik”* oleh dosen ahli media. Berdasarkan uraian hasil validasi tersebut, dosen ahli materi menyatakan bahwa *“Aspek penyajian sudah baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.”*

Setelah dilakukan validasi kepada validator ahli media dan materi sebelum dilakukan uji coba kepada siswa, peneliti melakukan penilaian produk kepada guru kelas III MI Anwarul Hasan yaitu Bapak Ilan Munawir S.Pd.

Tabel 3.6 Hasil Penilaian oleh Pengguna (Guru Kelas III)

		Skor
No.	Aspek Penilaian	

1.	Desain <i>puzzle</i>	4
2.	Desain pewarnaan dalam permainan	4
3.	Kejelasan bahasa pada permainan <i>puzzle</i>	5
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa	5
5.	Kesesuaian ukuran pada buku <i>puzzle</i> dan balok	5
6.	Ketepatan dalam pemilihan bahan	4
7.	Bahan yang digunakan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	4
8.	Kekuatan media <i>puzzle</i> dan balok (tidak mudah patah, lepas, berubah bentuk dan hancur) bila digunakan	4
9.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5
10.	Media mudah dalam penyimpanan	5
11.	Media mudah diterapkan dalam proses pembelajaran	4
12.	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa	5
13.	Kesesuaian dalam pemilihan warna	5

14.	Kesesuaian media dengan kompetensi inti	5
15.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	5 5
16.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
17.	Kesesuaian media dengan indikator	5
18.	Kesesuaian media dengan karakteristik anak sekolah dasar	5
19.	Kejelasan materi dengan media	5
20.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa	5
21.	Media <i>puzzle</i> dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.	5
22.	Kemampuan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	5
Total		109
Skor Rata-Rata		4,95
Persentase		99%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian produk media *puzzle* sinonim dan antonim kepada guru kelas III MI Anwarul Hasan, aspek kelayakan media

memperoleh skor rata-rata 5.27 yang memiliki persentase 99% dengan kategori sangat baik dan memiliki tingkat kelayakan sangat layak.

3). Uji Coba produk

Setelah melakukan uji validasi terhadap media yang dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah uji coba produk terhadap pengguna yaitu siswa. Uji coba produk ini dilakukan satu kali uji coba, uji coba produk ini siswa kelas III MI Anwaul Hasan yang dilaksanakan pada tanggal 23 September 2020.

Tabel 3.7 Hasil Uji Produk Terbatas Oleh Pengguna (Siswa)

No	Aspek Penilaian	Penentuan Skor Jawaban					Jumlah Frekuensi Total per Aspek Pernyataan
		1	2	3	4	5	
1.	Cara penggunaan <i>puzzle</i> mudah saya pahami	0	0	3	12	20	157
2.	Media <i>puzzle</i> dalam materi sinonim dan antonim dapat menarik saya untuk belajar	0	0	0	5	30	170
3.	Media <i>puzzle</i> dapat memudahkan saya mengingat perbedaan sinonim dan antonim	0	0	0	4	31	171

4.	Media <i>puzzle</i> membuat belajar menjadi menyenangkan	0	0	2	5	28	166
5.	Soal-soal pada media <i>puzzle</i> membantu saya mengetahui sinonim dan antonim	0	0	0	6	29	169
6.	Media <i>puzzle</i> dapat menambah pengetahuan saya	0	0	0	5	30	170
7.	Media <i>puzzle</i> dapat menambah pengetahuan saya	0	0	0	6	29	169
8.	Media <i>puzzle</i> mudah dibawa dan digunakan	0	0	1	8	27	191
9.	Media <i>puzzle</i> membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.	0	0	0	4	31	171
Jumlah Total Frekuensi Keseluruhan							1534
Rata-Rata							4,8 (97%)
Kategori							Tepat

Berdasarkan uji coba produk terbatas kepada 35 siswa MI Anwarul Hasan, aspek kelayakan media jumlah frekuensi keseluruhan 1534, dengan skor rata-rata 4,8 atau 97% dengan kategori tepat. Jadi, kesimpulannya media ini dapat digunakan untuk pelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim.

Hasil uji coba pelaksanaan lapangan menunjukkan bahwa media *puzzle* sinonim dan antonim ini layak digunakan pada siswa kelas III MI Anwarul Hasan karena mempunyai daya tarik bagi siswa untuk belajar dan membuat siswa menjadi aktif saat pelaksanaan pembelajaran khususnya materi sinonim dan antonim.

4. Tahap Diseminasi (*disseminate*)

Setelah produk di revisi sesuai dengan saran dan kritik dari validator validasi ahli materi dan media, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan tahap ini adalah menyebarluaskan produk dan mempromosikan produk akhir media *puzzle* kepada beberapa guru dan tetangga yang berprofesi guru maupun bukan.

Desiminasi ini dilakukan pada tanggal 25 september 2020 diberikan kepada beberapa guru di MI Anwarul Hasan dan tetangga yang berprofesi sebagai guru. Adapun tabel di bawah ini merupakan nama-nama guru yang terlibat pada proses desiminasi produk.

Tabel 3.8 Nama-Nama Guru Yang Ikut Terlibat Dalam Tahap Diseminasi

No	Nama	Guru Kelas
1	Desi Rusdiani	Kelas 1 SDN Kulukleuget
2	Supriyandi S.Pd	Kelas IV SDN Ujung Tebu III
3	Mas Komariah, S.Pd. I	Kelas V MI Anwarul Hasan
4	Elis CH, S.Pd. I	Kelas VI MI Anwarul Hasan

Dari hasil respon guru pada saat penyebaran diperoleh informasi sebagai berikut

- a. Dengan adanya media *puzzle*, siswa termotivasi untuk belajar dengan semangat dan membuat pelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru.
- c. Dalam pembuatan media *puzzle* ini sebuah tantangan yang harus dilalui yaitu perlu waktu yang lama.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Media pembelajaran *puzzle* telah dikembangkan melalui prosedur penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) di kelas III MI Anwarul Hasan Kecamatan Ciomas Kabupaten Serang pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim dengan menggunakan media *puzzle*, dan mengacu pada model pengembangan 4D (*Four-D Models*) model yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Pengembangan 4D terdapat 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian) *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), and *Desimination* (menyebarkan).
2. Pengembangan media *puzzle* layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia hal ini dibuktikan dengan hasil dari dosen ahli media dan materi. Melalui angket validasi oleh dosen ahli media menunjukkan skor rata-rata 5 yang memiliki persentase 100% dan skor rata-rata dari ahli materi 5 yang memiliki persentase 100% dengan itu tingkat kelayakan dapat dikategorikan “Sangat layak” begitupun penilaian dari guru kelas III MI Anwarul Hasan dengan skor

rata-rata 5,27 yang memiliki persentase 99% Serta hasil penilaian uji coba produk terbatas kepada siswa kelas III Anwarul Hasan melalui angket mendapatkan skor rata-rata 4,8 yang memiliki persentase 97% dan memiliki tingkat kelayakan “sangat layak” dengan demikian media pembelajaran sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan ini layak digunakan pada proses pembelajaran.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media *puzzle* bisa digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada materi sinonim dan antonim Bahasa Indonesia, media *puzzle* juga dapat digunakan pada pelajaran lain seperti Bahasa Inggris ataupun materi yang lainnya dengan menyampaikan materi yang sesuai dengan metode pembelajaran, sehingga penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh dengan menggunakan media *puzzle* juga siswa lebih termotivasi dan menyenangkan saat pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media *puzzle* dapat digunakan sebagai inspirasi untuk dikembangkan pada mata pelajaran lain agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Alek H.p,2010. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, Jakarta:Kencana Prenanda Media Group.
- Adriantoni, dan Syafruddin, 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arfani, Permadi,2018 “Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X di SMK 1 Magelang” Skripsi, Program Sajana, UNY, Yogyakarta.
- Ansori, Aan, dkk. 2014. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*, Lembaga Penjaminan Mutu Institut Agama Islam Negeri Banten Sultan Maulana Hasanudin Banten.
- Asih, 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonsia*, Bandung: Pustaka Setia.
- Cahyani, isah. 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jakarta:Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Emzir, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Depok: Raja Grafindo Persada.
- Haryono Anung dan Arief S. Sadiman dan Anung Haryono, 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hermawan, A.H. dkk, 2007. *Belajar dan Pembelajaran di Sekoah Dasaar*
Bandung:UPI PRESS.

[Http://Syukronsahara.Blogspot.Co.Id/2011/05/Penggunaan-Media
Puzzle.Html](http://Syukronsahara.Blogspot.Co.Id/2011/05/Penggunaan-Media
Puzzle.Html).

[Https://Www.Scribed.Com /Doc/150286227/Penggunaan-Media Puzzle-
Untuk-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Siswa-Dalam-Ilmu
Pengetahuan-Sosial-Di-Sekolah-Dasar](https://Www.Scribed.Com/Doc/150286227/Penggunaan-Media%20Puzzle-
Untuk-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Siswa-Dalam-Ilmu
Pengetahuan-Sosial-Di-Sekolah-Dasar).

Kuniawan, Asep, 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pt
Remaja Rosdkarya.

Latut Torikil Mafiro, Anirisa, 2017. “Pengembangan Media Puzzle Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas
IV MIN Lambro Aceh Besar: jurusan Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah, skripsi, Program sarjana, UIN An-Nairy, Banda Aceh.

Nusa Putra, 2011. *Research and Development*, Jakarta: Raja Grapindo
Persada.

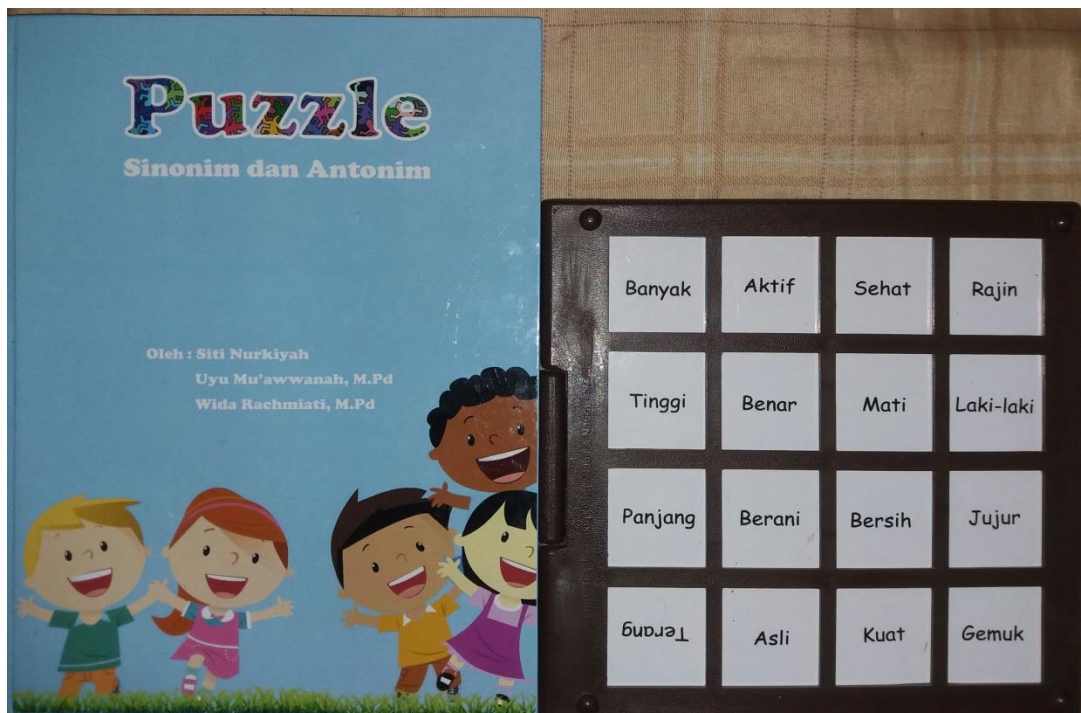
Uyu Mu’awwanah, 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*
(Serang: Media Madani.

- Sri Nugrahaeni, Aninditya, 2017. *Berbasis Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setyaningrum, Wulandari. *Bahasa Indonesia*, Jakarta: Kencana
- Syarif Sumantri, Mohamad, 2015. *Strategi Pembelajaran Teori DanPraktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Prses Pendidikan* Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono, 2013. *Motode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Nusa Putra, 2011. *Research and Development*, Jakarta: Raja Grapindo Persada.

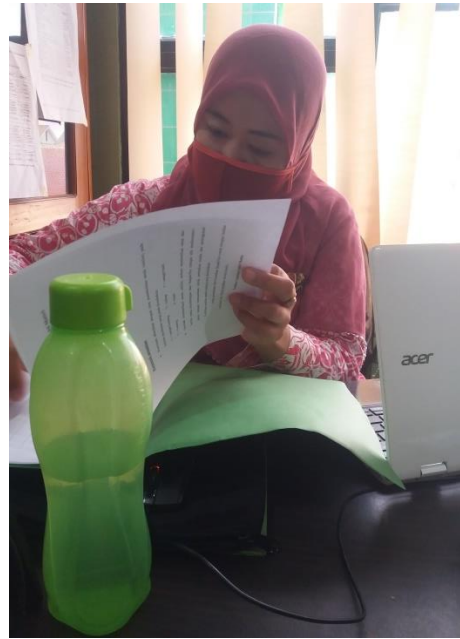
Gambar Media *Puzzle* Sebelum Direvisi



Gambar Media *Puzzle* Setelah Direvisi



Gambar Saat Validasi Media



Gambar Saat Wawancara Bersama Siswa



Gambar Saat Uji Coba Bersama Guru Kelas III A



Gambar Saat Uji Coba Produk



Gambar Pada Saat Mengisi Angket



Gambar Pada Saat Proses Penyebaran Produk

