

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji validasi ahli dan uji coba produk berupa media pembelajaran *puzzle* tanda baca untuk memudahkan siswa dalam mengenal macam dan bentuk tanda baca. Kelima tahap penelitian dan pengembangan tersebut yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut :

1. Penelitian dan Pengumpun Informasi

Media *puzzle* ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara observasi kesekolah, wawancara dengan guru kelas dan juga dengan pengamatan ketika pembelajaran berlangsung serta dokumentasi.

Pengembangan ini cukup efektif menjadi alternatif guru untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga peneliti berhasil menggunakan media *puzzle* dalam pengenalan tanda baca.

Hal ini ditunjukkan dengan adanya pemahaman yang mempermudah siswa dalam mengenal macam-macam tanda baca yang telah ditetapkan.

Hal ini berpengaruh pada siswa dalam membedakan kalimat yang menggunakan tanda baca dengan gambar yang telah peneliti sediakan dalam bentuk *puzzle* pembelajaran yang menarik dan simpel. Sehingga siswa mampu mengetahui materi macam-macam tanda baca.

Setelah itu peneliti meminta pendapat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II mengenai media pembelajaran yang peneliti gunakan. Hasil wawancara dengan guru kelas II yaitu Ibu Eka Septia Ningsih, S.Pd. adalah sebagai berikut :

Apa kemudahan menggunakan media buku puzzle ini ? kemudahan, anakanak mudah mengetahui berbagai bentuk tanda baca secara banyak dan juga penerepan materinya menarik dengan media-media bergambar. Lebih cepat menangkap contoh materi yang disampaikan.

Apa penilaian ibu setelah peneliti menggunakan media puzzle ini ? bagus, bila perlu disetiap materi disisipkan dengan media pembelajaran. Karena media cukup menarik untuk siswa

terutama kelas II ini untuk membantu agar siswa sangat mudah memahami apa yang disampaikan dan gambar-gambar yang bikin siswa senang.

*Apa kekurangan dan kelebihan media *puzzle* tanda baca ini ? untuk kekurangannya mungkin hanya sedikit orang yang kreatif dalam membuat gambargambar seperti ini dan membuat media ini. Maka perlu adanya latihan khusus untuk guru-guru yang lain. Karena media ini tidak selamanya digunakan oleh setiap guru, terhambat oleh kemampuan masing-masing. Kelebihannya, luar biasa bentuk gambarnya sangat menarik, sehingga dari gambar ini dapat melihat secara langsung cerita dan bisa merangsang pikiran anak untuk mudah memahami apa yang guru ceritakan.*

Berdasarkan hasil wawancara mendapatkan respon positif dan kreatif. Mulai dari cara penyampaian materi yang mudah dipahami gambar dengan imajinasi siswa. Sehingga wawasan siswa semakin bertambah. Disini peneliti membuat media *puzzle* sebagai media pembelajaran.

2. Desain Produk

Pengembangan media *puzzle* ini mengalami beberapa tahapan diantaranya :

a. Perencanaan konsep dan perangkat *puzzle*

Pada tahap ini langkah yang perlu dilakukan yaitu menentuka SK dan KD yang sesuai dengan silabus. Menentukan tema yang menarik dan sesuai dengan materi ajar untuk dijadikan sebagai bahan referensi. Setelah itu peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media pembelajran *puzzle*.

b. Pengembangan bahan ajar

Pada media *puzzle* yang peneliti kembangkan ini terdiri dari sembilan halaman yaitu : cover, kata pengantar, daftra isi, petunjuk penggunaan *puzzle*, KI dan KD, tujuan pembelajaran, mengenal tanda baca, dan penerapan kalimat tanda baca, daftar pustaka. Setiap halaman memiliki satu petunjuk yang menggambarkan alur dari permainan *puzzle*.

3. Validasi Desain Produk

Pada tahapan ini produk telah melewati dua validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Fungsi validasi media dan validasi materi tyaitu untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk mengetahui media itu layak atau tidak untuk di ujicobakan ke lapangan. Validator memberikan saran dan masukan serta merevisi produk yang

dikembangkan peneliti. Selanjutnya, saran dan masukan tersebut digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Berikut validasi ahli materi dan ahli media.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran. Ahli media dalam pengembangan media *puzzle* ini adalah Bapak. Teguh Fachmi, M.Pd. dosen dari Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA). Proses ini dilakukan sebanyak dua kali sehingga menghasilkan produk layak untuk digunakan.

1) Validasi Media Tahap I

Validasi media tahap I ini dilakukan pada tanggal 14 juli 2020 dikantor Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia kampus C Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Adapun hasil yang harus diperbaiki pada media tahap I adalah :


Tabel 4.1 validasi Ahli Media Tahap I

No	Halaman	Perbaikan	Saran
	Cover		Tulisan pada Judul ditebalkan dan gambar pada cover tanda baca dibuat simpel dan menarik untuk dibaca.
1	Halaman 1		Sesuaikan tema/warna dengan kotak indikator yang ada didesain
2	Halaman 2		Tujuan pembelajaran gambar desain terlalu terang dan harus sama dengan halaman yang lainnya.

3	Halaman 3	 <p>Pengenalan Tanda Baca</p> <p>Diagram showing various punctuation marks in boxes: (.), (,), (?), (:), (...2), (..), ()), (.), (—), (/), (...), (—), ()), (—), (/), (KAN).</p>	Tema pengenalan tanda baca simbol harus simpel dan mudah di ingat oleh siswa
4	Halaman 4	 <p>Cara Bermain Puzzle Tanda Baca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lihatlah gambar pada setiap soal dan perhatikan tanda baca yang terdapat di dalam kalimat. 2. Susunlah kalimat-kalimat yang berada di dalam gambar menjadi kata yang sempurna. 3. Ingatlah setiap kalimat terdapat tanda baca. 4. Setiap gambar dan keterangan yang sesuai, cobalah peraktekan ulang bersama teman secara bergantian dan baca bersama-sama. 	Judul besarnya pada cara bermain <i>puzzle</i> harus terlihat jelas dan sesuaikan dengan EYD (<i>puzzle</i>)
5	Halaman 5	 <p>Mari Bermain Puzzle Dan Belajar Menyusun Kalimat</p> <p>Cantik Sekali Kamu Hari ini !</p> <p>Rudi Pergi Ke Sekolah.</p> <p>1-2-3-4-5</p> <p>Budi, Rudi dan Rara Sedang Membaca Buku</p>  <p>Ayah Pergi Ke Kantor.</p>  <p>Rudi, Budi dan Tere Sedang Bermain Kelereng</p>  <p>Aku Adalah Seorang ?</p>	Gambar pada pertanyaan sesuaikan dengan kalimatnya. Dan warna desain

Berikut ini adalah tampilan media *puzzle* pembelajaran tema “ Pengenalan Tanda Baca” sebelum dan sebuah adanya revisi dari ahli media setelah revisi media tahap I

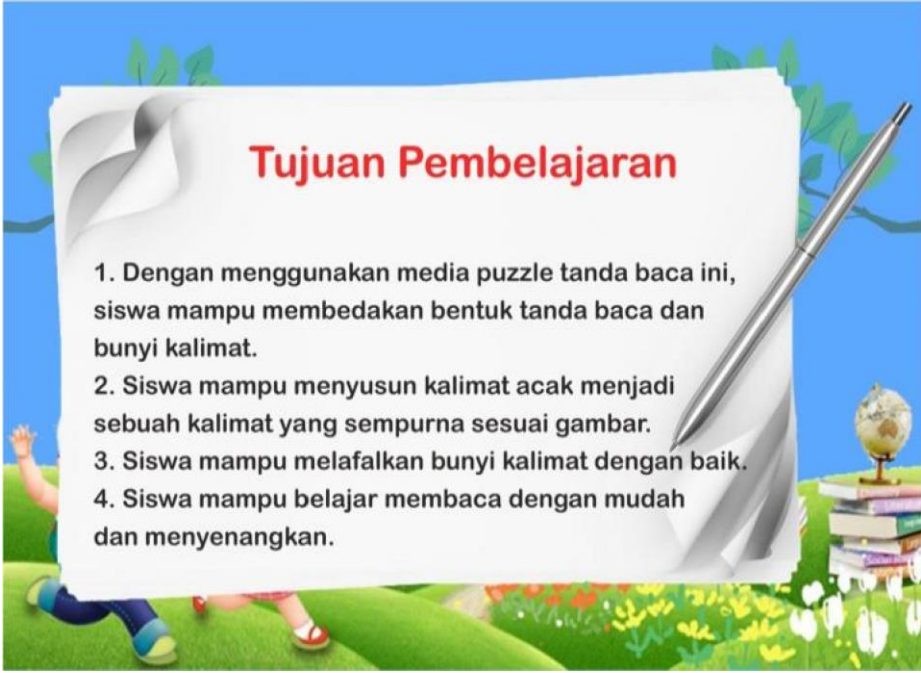
Gambar 4.1 Tampilan Validasi Ahli Media Tahap I

No	Tampilan Validasi Tahap I
Cover	

1

Halaman 1





Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggunakan media puzzle tanda baca ini, siswa mampu membedakan bentuk tanda baca dan bunyi kalimat.
2. Siswa mampu menyusun kalimat acak menjadi sebuah kalimat yang sempurna sesuai gambar.
3. Siswa mampu melafalkan bunyi kalimat dengan baik.
4. Siswa mampu belajar membaca dengan mudah dan menyenangkan.

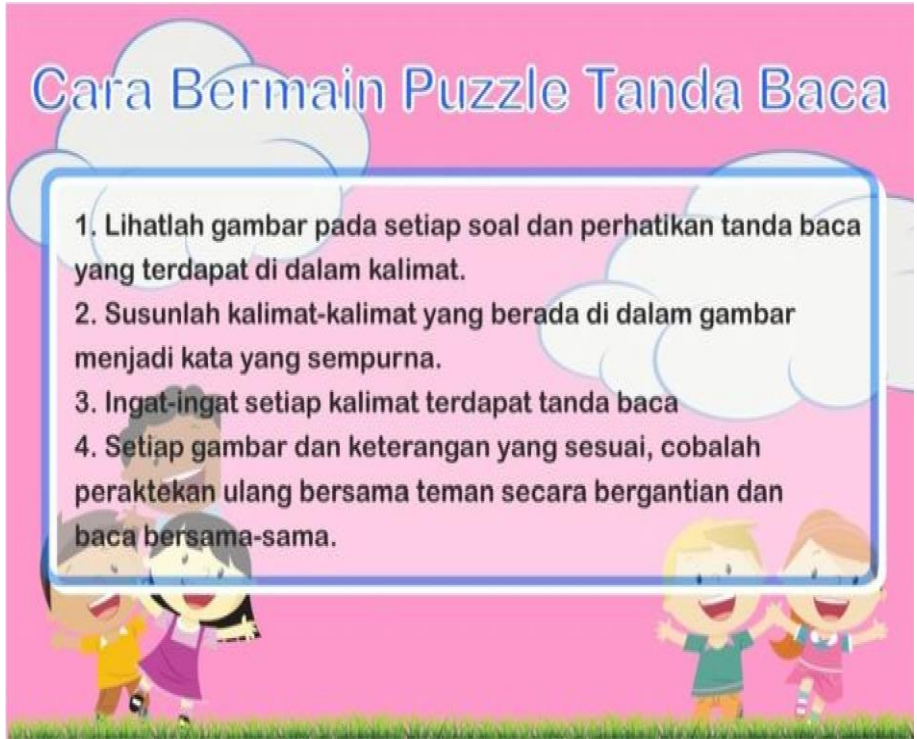
3

Halaman 3



Cara Bermain Puzzle Tanda Baca

1. Lihatlah gambar pada setiap soal dan perhatikan tanda baca yang terdapat di dalam kalimat.
2. Susunlah kalimat-kalimat yang berada di dalam gambar menjadi kata yang sempurna.
3. Ingat-ingat setiap kalimat terdapat tanda baca
4. Setiap gambar dan keterangan yang sesuai, cobalah peraktekan ulang bersama teman secara bergantian dan baca bersama-sama.



5

Halaman 5



Adapun hasil penilaian validasi media tahap I dalam bentuk tabel sebagai

berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1	Desain cover	Desain cover	3
		Pemilihan desain cover	3
		Pemilihan font	3
		Pemilihan gambar cover	4
		Kesesuaian desain cover dengan isi	3
		Kemenarikan desain cover	4
2	Desain visual	Ukuran dan bentuk tulisan	3
		Warna tulisan	3
		Komposisi warna dengan background	3
		Kemenarikan tampilan	3
3	Desain gambar	Kesesuaian gambar	3
		Ukuran gambar	4
		Penempatan gambar	3
		Kejelasan gambar	3
Total			45
Rata-rata			3,75

Persentase	64%
Kategori	Cukup Layak

Berdasarkan tabel di atas, validasi oleh dosen ahli media dengan perolehan skor seperti tabel 4.2, aspek media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu direvisi pada beberapa aspek tampilan, karena masih dalam kategori “Cukup layak” dengan nilai persentase 64%. Artinya media *puzzle* tanda baca pada kelas II ini termasuk kedalam kategori Cukup layak . akan tetapi masih ada saran dalam tata bahasa, penggunaan ejaan dan tanda baca dari ahli media maka peneliti melakukan perbaikan kembali atas saran dari ahli.

1) Validasi Media Tahap II

Setelah melakukan revisi atau saran, komentar dan masukan dari validator ahli materi pada validasi tahap I selanjutnya penelitian melakukan validasi media tahap II yang dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2020 diruangan lantai 3 gedung A Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Adapun hasil revisi/perbaikan validasi ahli media sebagai berikut:

Gambar 4.2 Tampilan Produk Akhir Validasi Ahli Media II



Petunjuk Penggunaan *Puzzle* :

1. Bacalah kalimat yang terdapat dibawah gambar
2. Perhatikan kalimat tersebut dengan benar
3. Siswa diminta mengambil potongan *puzzle* untuk jawaban yang sesuai dengan kalimat pertanyaan diatas
4. Tempelkan potongan *puzzle* tersebut pada kalimat dan gambar yang benar
5. Peraktikkan ulang permainan *puzzle* hingga selesai

1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
<p>3.10 Mencermati penggunaan huruf kapiti (nama tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.</p> <p>4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.</p>	<p>3.10.1 Menjelaskan penggunaan huruf kapital (nama tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.</p> <p>3.10.2 Mencontohkan penggunaan huruf kapital (nama tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.</p> <p>3.10.3 Membedakan penggunaan huruf kapital (nama tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.</p> <p>4.10.1 Menyajikan teks dengan menggunakan huruf kapital (nama tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.</p> <p>4.10.2 Menugaskan teks dengan menggunakan huruf kapital (nama tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.</p>

2

Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan media *puzzle* ini ;

1. Siswa dapat mengetahui bentuk-bentuk tanda baca
2. Siswa dapat mengetahui kegunaan tanda baca
3. Siswa dapat menerapkan tanda baca pada kalimat yang sempurna sesuai gambar
4. Siswa dapat membaca dengan mudah dan menyenangkan

3





Adapun hasil penilaian validasi media tahap II dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3 Validasi Ahli Media Tahap Akhir II

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Desain cover	Desain cover	4
		Pemilihan desain cover	4
		Pemilihan font	4
		Pemilihan gambar cover	4
		Keseuaian desain cover dengan isi	4
		Kemenarikan desain cover	5
2	Desain visual	Ukuran dan bentuk tulisan	4
		Warna tulisan	4
		Komposisi warna dengan background	4

		Kemenarikan tampil	5
Desain gambar		Kesusaian gambar	5
		Ukuran gambar	4
		Penempatan gambar	4
		Kejelasan gambar	4
Total			59
Rata-rata			4,9
Persentase			84%
Kategori			Layak

Berdasarkan tabel di atas, validasi oleh dosen ahli media dengan perolehan skor seperti tabel 4.3, mendapatkan total 59 dengan rata-rata keseluruhan 4,9. Sesuai dengan pedoman konversi skor yang telah ditetapkan pada tabel sebelumnya. Media ini termasuk dalam kategori “Layak” dengan prosentase 84%. Maka media *puzzle* tanda baca bisa dikatakan Layak untuk diujicobakan.

b. Validasi Ahli Materi

Tahap validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Imas Masto'ah, M.Pd., dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan

Maulana Hasanudin Banten. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi pengenalan tanda baca yang dimuat dalam media pembelajaran *puzzle*. Proses validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali sampai menghasilkan kelayakan produk diujicoba.

1) Validasi Materi Tahap I

Validasi materi tahap I dilakukan ditanggal 14 juni 2020 dirumah ibu Imas Masto'ah, M.Pd. Pada tahap ini proses validasi langsung dilakukan karena ahli materi melakukan perbaikan.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Halaman	Perbaikan	Saran
1	Cover	Kata " <i>Puzzle</i> " cetak miring dan tanda baca disimpelkan	Judul ditebalkan dan sesuaikan dengan warna.
2	Halaman 2	Indikator belum sesuai dengan materi. Dan penggunaan EYD	Untuk indikator sesuaikan dengan kompetensi dibuku dan gunakan KKO
3	Halaman 3	Tujuan pembelajaran harus disempurnakan kedalam bahasa yang simpel agar mudah dipahami siswa.	Cukup 3-4 poin untuk tujuan pembelajaran agar mudah dipahami

4	Halaman 4	Pengenalan harus dicantumkan beberapa tanda	Cantumkan beberapa simbol saja untuk tanda baca pada
		baca yang umum (yang siswa ketahui)	pengenalan agar siswa mudah mengingatnya.
5	Halaman 5	Cara bermain <i>puzzle</i> kata/bahasa yang mudah untuk dipahami	Untuk cara bermain <i>puzzle</i> kata atau poin lebih dipersingkat agar mudah dipahami oleh siswa dan pembaca.
6	Halaman 6	Mari bermain <i>puzzle</i> pertanyaan dengan gambar harus sesuai.	Untuk bermain <i>puzzle</i> gambar dan pertanyaan harus sesuai agar dimengerti oleh siswa.

2) Validasi Materi Tahap II

Validasi ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2020 diruangan perpustakaan FADA dikampus 1 Ciceri. Pada tahap ini sudah tidak ada revisi atau perbaikan pada media yang dikembangkan oleh peneliti.

Beberapa masukan dan saran yang perlu dilakukan dari hasil perbaikan dengan ahli materi sebagai berikut :

Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Halaman	Perbaikan	Saran
	halaman ii bagian Indikator	Gunakan huruf kapital di awal kalimat	awal kalimat harus huruf besar seperti nama Orang.

Berikut ialah penilaian dari validasi tahap II.

Tabel 4.6 Angket Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	4
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3
		Kesesuaian materi yang di mediakan	3
		Kesesuaian gambar tema dengan kognitif siswa	4
2	Materi	Kejelasan isi materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran	3
		Kesesuaian isi dan urutan materi yang ada dalam produk pengembangan	3

	Kejelasan contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi yang ada dalam produk	3
	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi	3
Total		27
Rata-rata		3,37
Persentase		67%
Kategori		Cukup

Pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil validasi materi tahap I dalam materi yang dikembangkan diperoleh total skor 27 atau rata-rata keseluruhan 3,37, sesuai dengan pedoman tabel yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya. Materi ini termasuk kedalam kategori cukup dengan persentase 67%. Yang artinya produk yang dikembangkan oleh peneliti telah layak diujicobakan. Akan tetapi, pada tahap validasi ,materi tahap I masih ada revisi dan perbaikan dari ahli materi.

3) Validasi Materi Tahap II

Validasi tahap II dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2020 diruangan perpustakaan FADA kampus 1 Ciceri UIN Maulana Hasanuddin Banten. Pada tahap ini sudah tidak ada lagi

revisi. Produk yang peneliti ajukan telah mencapai kelayakan untuk di ujicobakan.

Berikut adalah hasil validasi ahli materi tahap II

Tabel 4.7 Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan standar kompetensi	4
		Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dsar	4
		Kesesuaian materi yang dimediakan	4
		Kesesuaian gambar tema dengan kognitif siswa	4
2	Materi	Kejelasan isi materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran	4
		Kesesuaian isi dan urutan materi yang ada dalam produk pengembangan	4
		Kejelasan contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi yang ada dalam produk	4
		Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi	4
Total			32
Rata-rata			4

Persentase	80%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi pada tahap II memperoleh skor total 32 atau rata-rata keseluruhan 4. Sesuai dengan format konveksi skor yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, bahwa nilai ini dalam katagori sangat baik dan sangat layak dengan persentase 80% untuk diujicobakan dilapangan. Dengan demikian hasil validasi materi tahap II media pembelajaran *puzzle* tanda baca layak tanpa revisi untuk diujicoba di lapangan.

4. Uji Coba Produk Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk media *puzzle*. Adapun kualifikasi ahli dalam pengembangan ini adalah :

1. Guru sedang mengajar di SD/MI
2. Memiliki pengalaman dalam mengajar.
3. Bersedia sebagai penguji serta produk bahan ajar berupa media *puzzle* tanda baca untuk sumber perolehan data hasil pengembangang.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Pembelajaran	Keseuaian materi dengan standar kompetensi	5
		Keseuaian materi dengan kopetensi dasar	4
		Kesesuaian materi yang di mediakan	5
		Keseuaian <i>puzzle</i> dengan kognitif siswa	5
2	Materi	Kejelasan isi dan urutan materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran	4
		Kesesuaian isi dan urutan materi yang ada dalam produk pengembangan	4
		Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi	5
		Tata letak isi media teratur dan rapi	5
Jumlah			37
Rata-rata			4,62
Persentase			92%

Kategori	Sangat Layak
----------	--------------

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Eka Septia Ningsih, S.Pd. selaku ahli pembelajaran atau guru kelas II SDN Toyomerto 1 diperoleh hasil persentase 92%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Menurut pendapat ahli pembelajaran, media *puzzle* dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan Kurikulum 2013 dan indikator yang ada.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini yang diperoleh dari hasil wawancara di lapangan dengan guru kelas II SD Negeri Toyomerto 1. Beliau menjelaskan permasalahan pada pembelajaran, penggunaan media yang sangat kurang membuat peserta didiknya mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam proses pembelajaran. Guru sudah semaksimal mungkin melakukan upaya untuk media, namun siswa kurang tertarik dengan media tersebut. Guru juga mengakui bahwa media yang disediakan oleh sekolah kurang karena terbatas

dari sarana prasarana sekolah, dan guru juga merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa.

Oleh karena itu pada tahap pertama peneliti membuat kerangka desain sebuah produk media yang menarik, inovatif dan mudah untuk diingat. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media *puzzle* dengan materi pengenalan tanda baca sebagai penunjang media pembelajaran siswa dan juga sebagai pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas II SDN Toyomerto 1 dalam mencapai hasil pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diingat oleh siswa.

Sebagaimana hasil pengembangan media *puzzle* ini, pada tahap kedua pendesainan disesuaikan dengan materi dan konsep yang ingin ditanamkan pada siswa. Media ini didesain dengan bentuk persegi panjang berbahan kertas yang tebal sehingga aman untuk siswa dan dilengkapi juga dengan cara penggunaan dan tujuan pembelajaran. Media *puzzle* disertai warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru serta dapat merangsang kegiatan belajar. selain itu bisa membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, media

pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikannya data dengan menarik dan terpercaya dan memudahkan siswa.

Validasi media ini dilakukan tiga kali, yakni validasi ahli desain media, validasi ahli isi materi, dan ahli pembelajaran. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah produk divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif dari jumlah skor angket ketiga ahli dan analisis data kualitatif dari saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli. Hasil angket dari ketiga ahli tersebut dijadikan ukuran valid media sehingga tidak diperlukan revisi kembali. Artinya, media *puzzle* pada materi tanda baca sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

a. Analisis hasil validasi ahli desain media

Ahli desain media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk media atau bahan ajar pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli isi materi akan tetapi ahli desain media pembelajaran merupakan dosen ahli yang harus menguasai bidang desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media yang dilakukan oleh Bapak Teguh Fachmi, M. Si. Selaku ahli desain media diperoleh hasil prosentase 84%. Prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan. Penilaian ahli desain tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek. Bentuk *puzzle* magnet, warna *puzzle*, gambar *puzzle*, dan petunjuk penggunaan permainan media *puzzle*.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *puzzle* yang berisi macam-macam bentuk tanda baca dan disertai dengan gambar-gambar yang mendukung dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Analisis hasil validasi ahli isi materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi materi yang dilakukan oleh Ibu Imas Mastroah, M. Pd selaku ahli isi materi diperoleh hasil 80%. Prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat layak atau valid digunakan. Media *puzzle* kelas II SD/MI materi pengenalan tanda baca menurut ahli isi materi sangat valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, uraian

isi pembelajaran, kejelasan paparan isi materi. Menurut validator ahli isi materi, media *puzzle* ini cukup sederhana, menarik, dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dan juga interaktif.

c. Analisis hasil validasi ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran ini merupakan salah satu pengujian tingkat kevalidan dari produk media *puzzle*. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini :

1. Guru sedang mengajar ditingkatan lembaga SD/MI
2. Memiliki pengalaman dalam mengajar
3. Bersedia sebagai pengujian serta produk bahan ajar berupa media pembelajaran *puzzle* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Eka Septia Ningsih, S. Pd. Selaku ahli pembelajaran atau guru kelas II SD Negeri Toyomerto 1 diperoleh hasil persentase 92%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan.

Dari hasil penelitian terdahulu oleh Yeni Diana Mella Sari¹ dan Isna Ari Kusuma² dalam skripsinya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat sederhana, menarik dan mudah diingat. Penelitian dari hasil peneliti di atas media pembelajaran yang dibuat terbukti membantu pada saat proses pembelajaran materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan di kelas IV SDN 2 Sukomulyo, dengan adanya media *puzzle* dalam kegiatan belajar terdapat perbedaan hasil belajar siswa. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari Nilai rata-rata *pre-test* yang sebelum menggunakan media *puzzle* yaitu 57, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan media *puzzle* ini yaitu 82.

Demikian dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi-materi dan mudah untuk mengingat saat pembelajaran dan

¹ Yeni Diana Mella Sari, "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan

Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong 01 Semarang", Skripsi, Program Strata I. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016.

² Isna Ari Kusuma, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujong Malang", Skripsi, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018

media *puzzle* juga dapat digunakan secara individu maupun kelompok.