

PENGEMBANGAN PUZZLE HURUF TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

**Dewi Qolbi Ma'rifatus Sholikhah¹, Tri Achmad Budi Susilo², Anggralita
Sandra Dewi³.**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas PGRI Delta
Sidoarjo

lfagolbi28@gmail.com¹, trisusilostkip@gmail.com², akusandradewi@gmail.com³

ABSTRACT

This research was motivated by the low ability of students to study material presented by the teacher. Problems such as when students are not fluent in reading so that students do not dare to ask the teacher, give suggestions and input, do not dare to answer with literacy sources, so that students are unable to understand the material that has been presented by the teacher, then the existence of Letter Puzzle media is a suitable solution able to enable these problems to be resolved. The aim of this research is to determine the effect of Letter Puzzle media on students' reading skills on safety regulations at home and travel in class II elementary school. This research is research and development or Education Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. A total of 15 Grabagan Public Elementary School students took part in this research. The instruments used in this research were pretest and posttest test sheets. Media and material experts have gone through validation with this research. The average media expert validation test result was 79.5%, while the average material expert validation test result was 98.7%. Student learning outcomes during the pretest were 64.29%. And after using the Letter Puzzle learning media, the posttest scores increased with an average score of 92.31%. For this reason, the test questions used were declared valid and reliable, showing their effectiveness when used. , in accordance with the provisions of validity and reliability tests. Student learning outcomes increase when using the N-gain formula, students experience an increase in grades of 0.767, which is interpreted as high. Therefore, creating Letter Puzzle media for thematic learning in class II elementary schools is considered very appropriate to use in the educational process.

Keywords: Letter Puzzle, Reading Skills

ABSTRAK

Motivasi penelitian ini bermula dari terbatasnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Hadirnya media Puzzle Huruf menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan seperti siswa yang kurang lancar membaca sehingga menimbulkan keragu-raguan dalam meminta bantuan guru, memberikan saran dan masukan, serta menjawab pertanyaan dengan menggunakan sumber literasi. Media ini dapat membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media Letter Puzzle terhadap kemampuan membaca siswa kelas dua sekolah dasar sehubungan dengan peraturan keselamatan di rumah dan selama perjalanan. Kajian ini fokus pada penelitian dan pengembangan khususnya bidang Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dengan memanfaatkan paradigma pengembangan ADDIE. Sebanyak 15 siswa SDN Grabagan berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan lembar tes pretest dan posttest sebagai

instrumen. Penelitian ini telah mendapat konfirmasi dari ahli media dan ahli materi. Rerata nilai uji validasi ahli media sebesar 79,5%, namun rerata nilai uji validasi ahli materi sebesar 98,7%. Pretest menghasilkan hasil belajar siswa sebesar 64,29%. Setelah memanfaatkan materi pembelajaran Puzzle Huruf, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dengan rata-rata skor sebesar 92,31%. Soal tes yang digunakan dianggap valid dan reliabel, menunjukkan keefektifan sesuai dengan persyaratan uji validitas dan reliabilitas. Pemanfaatan rumus N-gain memberikan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Secara khusus, siswa melihat peningkatan substansial dalam skor sebesar 0,767, yang menunjukkan tingkat peningkatan yang tinggi. Oleh karena itu pemanfaatan media Puzzle Huruf untuk pembelajaran tematik di SD kelas II sangat cocok untuk dimasukkan ke dalam proses pendidikan.

Kata Kunci : Puzzle Huruf, Keterampilan Membaca

A. Pendahuluan

Kurikulum 2013 yang masih berlaku di Indonesia saat ini menekankan perlunya peserta didik berperan lebih aktif dalam pendidikannya. Untuk membantu siswa belajar, seorang guru memerlukan peran fasilitasi. Media pembelajaran merupakan fasilitas yang sering kita jumpai dan digunakan oleh seorang guru. Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat membantu siswa dalam pembelajarannya agar informasi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menciptakan suasana yang membuat siswa mau belajar. Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu caranya.

Diharapkan pembelajaran tematik akan melibatkan siswa secara aktif

dalam proses pembelajaran. Meskipun banyak sekolah yang masih belum menggunakan media yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar, namun kurangnya variasi tersebut menyebabkan siswa kesulitan memahami materi pelajaran yang diberikan dan kurang termotivasi selama kegiatan pembelajaran (Ery Amaliyyah, 2016).

Salah satu keterampilan utama yang harus ditanamkan sejak dini agar bisa bisa masuk ke jenjang sekolah dasar adalah kemampuan membaca. Pesan yang harus disampaikan dalam proses awal pembelajaran membaca dan menulis kepada anak adalah isi dari suatu topik pembelajaran. Pendidikan sekolah dasar pada dasarnya adalah pengajaran yang direncanakan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan

siswa secara umum atau menonjolkan setiap segi kepribadian siswa.

Kemampuan membaca dan menulis merupakan proses yang saling berhubungan, dimana keterampilan membaca mempunyai dampak langsung terhadap keterampilan menulis. Keterampilan tersebut memerlukan perolehan pengetahuan dan ide yang diperoleh dari kegiatan membaca (Silvia, 2021). Kemahiran berbahasa mencakup empat komponen utama: pemahaman pendengaran, ekspresi lisan, pemahaman membaca, dan ekspresi tertulis. Setiap keterampilan mempunyai keterkaitan erat dengan keterampilan lainnya. Keterampilan ini hanya dapat disempurnakan melalui latihan yang konsisten dan berulang-ulang. Menurut Henry Guntur Tarigan dalam Ikawati (2013), keempat keterampilan tersebut boleh dikatakan sebagai satu kesatuan. Peningkatan kemampuan berbahasa dicapai melalui pendekatan terpadu, kontekstual, dan fungsional, yang menekankan pada pengembangan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis secara siklis dan tidak terputus.

Kemampuan literasi dini mengacu pada kemampuan anak dalam membaca berbagai kombinasi huruf vokal, konsonan, campuran konsonan, dan diftong dalam kata dan kalimat dengan pengucapan yang akurat, penyampaian yang lancar, dan intonasi yang jelas. Meningkatkan keterampilan membaca melibatkan fokus pada intonasi yang tepat, penyampaian yang lancar, pengucapan yang akurat, dan artikulasi vokal yang jelas, terutama pada kata-kata dengan tantangan ejaan yang belum dikuasai. Dengan dilaksanakannya kegiatan yang berpusat pada siswa diharapkan proses mengingat dan memperbaiki kesalahan dalam membaca akan dipermudah (Hasmi Farida, 2017).

Proses pembelajaran sering kali mengalami kendala salah satu tantangan dalam pembelajaran di kelas adalah pengelolaan kelas, terutama dalam hal pengajaran membaca bagi siswa yang kurang lancar dalam membaca. Media pembelajaran Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk membantu siswa mengatasi tantangan belajarnya adalah dengan menggunakan media pendukung pembelajaran yang

disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa guna meningkatkan proses interaksi antara siswa dengan gurunya di dalam kelas. Media ini memfasilitasi kemampuan siswa dalam memahami informasi yang ingin disampaikan guru agar siswa tidak merasa bosan dan lebih semangat serta lebih aktif selama pembelajaran.

Penggunaan media *Puzzle Huruf* menurut (Haryono, 2014:4) mengharuskan pemain menyusun potongan-potongan gambar dengan urutan yang benar untuk membentuk gambar yang utuh. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar ketika media teka-teki digunakan, sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

Penggunaan media *Puzzle Huruf* pada kurikulum 2013 sangat memungkinkan untuk diterapkan. Kurikulum 2013 sangat menekankan pada media yang dapat melibatkan siswa dan menggunakannya sebanyak mungkin dalam satu atau beberapa kelas yang mencakup satu atau lebih disiplin ilmu yang terkait. Karena mereka dapat melihat dan memanfaatkan media itu sendiri, anak-anak dapat berpartisipasi lebih aktif, yang membantu mereka

membentuk ingatan jangka panjang karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan tersebut.

Menurut (Fuzidri, DKK, 2014) adapun indikator keterampilan membaca yang dinilai adalah sebagai berikut :

Tabel.1 Indikator Keterampilan Membaca

No.	Keterampilan membaca	penjelasan
1.	keterampilan menyuarakan tulisan	siswa dapat mengucapkan tulisan dengan jelas dan lancar
2.	Kewajaran lafal	Siswa melafalkan tulisan dengan baik dan benar
3.	Kewajaran intonasi	Siswa mengucapkan kata dan kalimat secara baik dan benar
4.	Kelancaran	Siswa membaca

		dengan lancar semua bacaan
5.	Kejelasan suara	Siswa membaca dengan suara jelas dan lantang sehingga dapat didengar semua siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II di SDN Grabagan Tulangan Sidoarjo pada tanggal 31 Januari 2023. Bahwasannya kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terdapat beberapa kekurangan salah satunya pemanfaatan media pembelajaran, dan beberapa siswa yang kurang lancar dalam membaca, salah satu kekhawatiran terhadap kegiatan pembelajaran masih ada. Selama ini pendidik belum menemukan media yang tepat untuk memudahkan pemberian materi pendidikan, khususnya pada tema 8 subtema 1 pelajaran 1. Akibatnya siswa mendapat nilai di bawah standar

karena cepat bosan dan kurang memahami mata pelajaran yang diajarkan. Adanya siswa tertentu yang mempunyai nilai di bawah KKM terlihat dari temuan penilaian harian siswa. Nilai KKM yang dihitung sekolah adalah 75, namun rata-rata nilai ujian kelas adalah 72,63.

Oleh sebab itu peneliti tergerak untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Puzzle Huruf* yang di khususkan untuk SDN Grabagan agar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi khususnya tema 8 subtema 1 pembelajaran ke 1 kelas II. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, mencegah kebosanan, serta meningkatkan keterampilan dalam membaca siswa.

Materi pada tema kelas II di SDN Grabagan menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini. Untuk menilai kelayakan dan validitas media pembelajaran *Puzzle Huruf* pada materi tematik kelas II SD, serta mengetahui implikasi terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Puzzle Huruf* pada materi tematik, maka peneliti mengembangkan sebuah Media

Pembelajaran *Puzzle Huruf* kelas II sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang secara khusus menyoar bidang-bidang dalam sektor pendidikan. Penelitian yang dilakukan berada di bawah bidang penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D), dengan menggunakan metodologi ADDIE. (Sugiyono, 2016) menyoroti bahwa teknik pengembangan terutama memprioritaskan penciptaan produk tertentu dan sosialisasi kemanjurannya sebelum penerapan praktisnya.

Model ADDIE dipandang lebih lengkap dan logistik dibandingkan model lainnya. Langkah-langkah atau tahapan tersebut dikategorikan ke dalam lima kategori berbeda: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Media Teka-Teki Huruf Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan-tantangan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran kelas II di SDN Grabagan. Penelitian dilakukan pada semester II tahun ajaran 2022-2023. Sebanyak lima belas siswa terdiri dari

sepuluh perempuan dan lima laki-laki dari kelas II A, B, dan C SDN Grabagan Tulangan.

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan ADDIE yang merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian menunjukkan bahwa model ini menjelaskan pendekatan pengembangan pembelajaran intruksional (Rusmulyani, 2020). Lembar soal pretest-posttest dan lembar validasi merupakan alat yang digunakan. Data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Melalui penggunaan media untuk mempelajari hasil belajar siswa dan evaluasi ahli media dan materi menerapkan skala Likert lima poin untuk setiap kriteria dalam bentuk checklist, data kualitatif dikumpulkan. Adapun data kuantitatifnya berasal dari perhitungan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan menggunakan metodologi, serta penilaian validator yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Dengan peresentase persamaan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Rincian :

P = Persentasi skor (nilai) dari ahli

N= jumlah skor maksimal

Σx = Jumlah skor jawaban yang diperoleh (Arikunto, 2008)

Tabel 2 di bawah ini memberikan gambaran praktis mengenai hasil nilai yang diperoleh dari perhitungan ini :

Tabel 2. Kualitas kelayakan

Persentase	keterangan
<21%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Dengan menggunakan SPSS 2017 versi 25, pertanyaan yang akan diberikan pretest dan posttest akan diuji validitas dan reliabilitasnya. Nilai rata-rata hasil pretest dan posttest siswa akan digunakan untuk menentukan sejauh mana peningkatan hasil pembelajaran tema 8 subtema 1 dan pembelajaran 1. Tes N-Gain yang terdiri dari 20 soal esai dan uraian dapat dilaksanakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Andzania, 2022).

$$g = \frac{S \text{ post} - S \text{ pre}}{S \text{ max} - S \text{ pre}}$$

skor max- skor pre

Tabel.3 kriteria interpretasi N-gain

Skor Gain	Interpretas
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kelayakan media puzzle huruf

Materi pembelajaran Puzzle Huruf telah ditingkatkan dalam penelitian ini. Pendistribusian media pada pembelajaran tema 8 subtema 1 di SDN Grabagan merupakan hal yang dimaksud dengan media pembelajaran ini. Tujuan dari pembuatan media pendidikan adalah untuk menginspirasi kecerdikan dan daya cipta siswa sekaligus menggugah minat mereka terhadap materi pelajaran. Media tersebut antara lain sebagai berikut :



Gambar.1 Sebelum Dikembangkan



Gambar.2 Setelah Dikembangkan

Media puzzle huruf dimanfaatkan untuk pembelajaran siswa kelas satu sekolah dasar kelas II yaitu pada tema 8 subtema 1 pada tahap pembelajaran awal di SDN Grabagn. Produk media pembelajaran puzzle huruf yang dirancang berfungsi sebagai alat untuk memudahkan sinkronisasi materi tema keselamatan di rumah dan saat bepergian di ruang kelas kelas II SD. Media puzzle huruf terbuat dari besi dan kayu berukuran 45cm x 70cm. media ini didesain secara tiga dimensi dan miniatur gambar dan huruf didesain seunik mungkin agar menarik huruf alfabet yang terbuat dari spons ati dengan warna meah, kuning, hijau, biru, ungu, dengan ukuran 5cm x 5cm x 2cm dengan jumlah huruf kapital 52biji dan huruf kecil 78biji, serta gambar peraturan keselamatan dirumah dan perjalanan yang diprint dengan kertas gambar dengan lapisan spons ati

dengan ukuran 5cm x 5cm dengan jumlah 10 gambar, adapun juga angka 0-9 yang terbuat dari spons ati dengan berbagai warna yaitu merah, kuning, hijau, biru, ungu dengan ukuran 5cm x 5cm x 2cm dengan jumlah 30 biji angka. Media ini juga dapat digunakan secara berulang-ulang. Dimana media ini dibuat dengan bahan yang tahan lama dan juga kotekstual sehingga tidak akan membahayakan peserta didik.

Setelah dikembangkan, produk media pembelajaran ditinjau dan disahkan oleh dua validator (ahli materi dan ahli media). yaitu Ery Rahmawati, S.Pd., M.Pd., dosen Universitas PGRI Delta Sidoarjo, yang merupakan validator ahli media. Sedangkan Nurul Isnaini, S.Pd., guru kelas IIA SD Grabagan Tulangan, merupakan validator ahli materi.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini untuk menilai kesesuaian dan kemandirian pengembangan media *Puzzle Huruf* untuk materi tematik. Menggunakan Lembar persetujuan berupa alat penilaian yang digunakan untuk validasi melalui penyebaran kuesioner. Berikut adalah konsekuensi yang dilakukan oleh

pakar media tercantum dalam tabel dua di bawah ini :

Tabel.4 hasil uji validasi oleh ahli media

Aspek	Persentase (%)	kategori
Fisik	90%	Sangat layak
Pemakaian	86,6%	Sangat layak
Warna	80%	Layak
Rata-rata	79,5%	Layak

Informasi mengenai tingkat kesesuaian media dapat ditemukan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh pakar media pada tabel 4. Tiga sudut pandang berbeda menjadi pertimbangan ketika melakukan evaluasi. Materi pembelajaran dinilai sangat praktis dengan persentase skor 90% pada bidang fisik. Selain itu pemanfaatan materi pembelajaran dinilai sangat praktis dengan skor persentase 86,6%. Selain itu, komponen warna pada media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 80% yang berarti dianggap cukup. Dengan demikian, berdasarkan skor rata-rata sebesar 79,5% yang diperoleh pada uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran sudah optimal terbukti layak digunakan sebagai alat bantu

pengajaran di SDN Grabagan kelas II. Produk pengembangan media *Puzzle Huruf* telah terbukti merupakan media pembelajaran yang efisien dan tepat digunakan dalam konteks pembelajaran tersebut.

Tabel.5 Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Materi

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian materi	100%	Sangat layak
Keakuratan materi	95%	Sangat layak
Kemutahiran	100%	Sangat layak
Mendorong keingintahuan	100%	Sangat layak
Rata-rata	98,7%	Sangat layak

Terlihat dari tabel tiga Kategori kelayakan digunakan untuk temuan uji validasi, berdasarkan hasil uji validasi ahli materi mempunyai empat komponen. Soal kelayakan, mendapat nilai persentase. 100% pada kategori kesesuaian, dan juga tergolong sangat sesuai. Selain itu, keakuratan materi pembelajaran memperoleh skor persentase 95% yang juga dinilai sangat layak. Selain itu dalam aspek kemutahiran materi pembelajaran dinilai sangat layak dengan persentase skor 100%. Selain itu,

materi pembelajaran memperoleh persentase skor 100% pada bidang peningkatan rasa ingin tahu yang tergolong sangat layak. Dengan demikian Berdasarkan skor rata-rata sebesar 98,7% yang diperoleh pada uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi pelajaran, Materi pembelajaran yang dioptimalkan dan ditentukan sangat layak, dapat disimpulkan. Dengan menggunakan media *Puzzle Huruf* layak digunakan sebagai alat peraga di sekolah dasar kelas II Sekolah Dasar.

2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan media pembelajaran puzzle huruf

Validitas dan reliabilitas instrumen soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai dinilai dengan menggunakan aplikasi SPSS. Penilaian ini dilakukan berdasarkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Letter Puzzle.

a. Uji Validitas Tes

Peneliti menggunakan uji validitas untuk menentukan validitas tes yang digunakan. Hal ini dapat dinilai dengan menggunakan pendekatan product moment dengan tingkat signifikansi (α)=0,05. Apabila $r_{hitung} >$

r_{tabel} maka item pertanyaan dianggap valid.

Hasil perhitungan yang dilakukan dengan SPSS 2017 versi 25 adalah sebagai berikut:

Tabel.6 hasil uji validasi test pilihan ganda dan esai

No	r_{hitung}	r_{tabel}	sig	$a(\alpha)$	Keterangan
1	0,580	0,482	0,023	0,05	Valid
2	0,580	0,482	0,03,	0,05	Valid
3	0,673	0,482	0,006	0,05	Valid
4	0,514	0,482	0,050	0,05	Valid
5	0,644	0,482	0,010	0,05	Valid
6	0,553	0,482	0,033	0,05	Valid
7	0,674	0,482	0,006	0,05	Valid
8	0,602	0,482	0,018	0,05	Valid
9	0,593	0,482	0,020	0,05	Valid
10	0,510	0,482	0,02	0,05	Valid
11	0,565	0,482	0,028	0,05	Valid
12	0,547	0,482	0,035	0,05	Valid
13	0,510	0,482	0,02	0,05	Valid

14	0,5 80	0,4 82	0,02 3	0,05	Valid
15	0,7 44	0,4 82	0,00 1	0,05	Valid
16	0,5 02	0,4 82	0,05 7	0,05	Valid
17	0,5 59	0,4 82	0,03 0	0,05	Valid
18	0,5 15	0,4 82	0,05 0	0,05	Valid
19	0,5 85	0,4 82	0,02 2	0,05	Valid
20	0,6 22	0,4 82	0,01 3	0,05	Valid

Soal ujian esai dan pilihan ganda dianggap sah berdasarkan hasil uji validasi yang ditunjukkan pada Tabel 6 karena hasilnya melampaui nilai r_{tabel} sebesar 0,482.

b. Uji Reabilitas tes

Penggunaan Uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi instrumen penelitian Jika koefisien instrument penelitian $> 0,6$ maka dianggap reliabel.

Tabel.7 Hasil Uji Reabilitas

Soal	Cronbach's alpha	N of item
Pilihan ganda dan esai	0,761	20

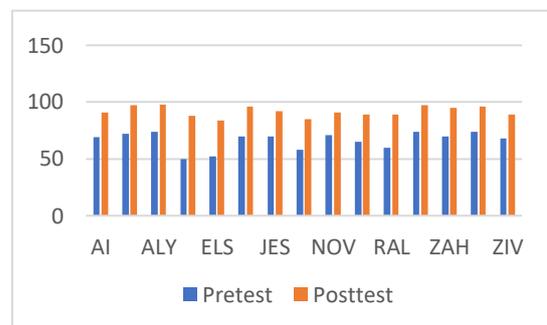
Temuan uji reliabilitas soal essay dan pilihan ganda menandakan bahwa alat penelitian yang diperiksa dianggap dapat diandalkan berkat

Cronbach alpha-nya lebih tinggi dari 0,6 yaitu 0,761.

c. Uji N-gain

Perbandingan nilai teme 8 subtema 1 untuk pretest dan posttest materi tematik menunjukkan adanya pergeseran penelitian pengembangan media *Puzzle Huruf*, khususnya peningkatan Tujuan pembelajaran bagi siswa setelah kegiatan tematik dalam proses pembelajaran berbasis media *Puzzle Huruf*. Setelah menggunakan media *Puzzle Huruf* terlihat siswa lebih memahami dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Penggunaan media telah berhasil jika hasil tes meningkat secara nyata. Hasil pretest dan posttest siswa kelas II ditampilkan pada grafik di bawah ini:

Gambar.3 Grafik Hasil Pretest dan Posttest



Rata-rata hasil tes awal menurut perhitungan data adalah 64,29%, yang menunjukkan bahwa

beberapa siswa mendapat nilai di bawah rata-rata. Selanjutnya ketuntasan belajar siswa setelah penggunaan produk media *Puzzle Huruf* mencapai persentase 92,31%. Hasilnya, terlihat adanya peningkatan sebesar 28,02% . Dari awalnya 4 siswa yang tuntas menjadi 15 siswa yang tuntas. Dari hasil dan kuantitas siswa yang menyelesaikan program terlihat jelas bahwa media *Puzzle Huruf* mendukung pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumus N-gain dapat digunakan untuk menghitung hasil peningkatan antara pretest dan posttest dengan SPSS sebagai berikut :

Tab. 8 Hasil N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-gain	Interpretasi N-gain
64,29	92,31	0,767	Tinggi

Data Tabel 8 menunjukkan rata-rata nilai pretest siswa pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas II sebesar 64,29%. Angka tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran masih harus ditingkatkan sebelum menggunakan media *Puzzle Huruf*. Setelah

diperoleh nilai rata-rata, terjadi peningkatan setelah penggunaan media *Puzzle Huruf*. pada posttest sebesar 92,31%. Hasil N-gain kelas II SD Negeri Grabagan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *Puzzle Huruf* nilai sebesar 0,767 menunjukkan tingkat perbaikan yang signifikan tinggi.

D. Kesimpulan

Kesimpulan utama penelitian adalah upaya penyempurnaan produk *Puzzle Huruf* untuk digunakan pada kurikulum sekolah dasar kelas II telah berhasil. Model ADDIE memandu proses perbaikan media, dan produk media *Puzzle Huruf* milik peneliti berkinerja keduanya dalam tes validasi yang dilakukan validator. Ahli media memberikan nilai persentase sebesar 79,5%, sedangkan ahli materi memberikan nilai 98,7%. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut dianggap praktis dan memenuhi persyaratan. Terbukti dari hasil belajar siswa yang nilai pretestnya sebesar 64,29% adalah valid. Temuan ini memberikan gambaran tentang pengetahuan dasar yang dimiliki siswa sebelum menggunakan media *Puzzle Huruf*. Selain itu, terjadi peningkatan setelah penggunaan

media *Puzzle Huruf*, memperoleh nilai rata-rata Posttest sebesar 92,31%. Dengan nilai sebesar 0,767% penggunaan media *Puzzle Huruf* Hasil belajar mengalami peningkatan berdasarkan nilai N-gain siswa kelas II SDN Grabagan. yang ditafsirkan secara cukup efektif. Hasil pembuatan *Puzzle Huruf* menurut peneliti pada materi tematik kelas II Sekolah Dasar. ini sangat praktis dan berguna untuk digunakan dalam semua proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta
- Farida Hasmi. (2017). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa Kelas II SD Negeri 001 Rimba Sekampung Dumai*. School Education Journal Pgsd Fip Unimed 7 (4).
- Fuzidri, DKK., (2014). *Jurnal bahasa, sastra dan pembelajaran*.
- Kristanto, Suharmisi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Reneka Cipta.
- Silvia, S., Pebriana, P.H., & Sumianto, S. (2021). *Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 3(1), 7-12.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Pendekatan Kualitatif R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Pendekatan Kualitatif R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Pendekatan Kualitatif R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, H, G. (2013). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung.
- Thoyyibah, E.A., Dewi, A.S., & Andjariani, E. W. (2022). *Pengembangan Media Komik Pada Kelas Iv Sekolah Dasar*. Sidoarjo : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta : Prenadamedia Grup.
- Triwiyanto, Teguh. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wedham Manu. (2022). *Pengembangan Media Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I SDN 1 Jagaraga*. Mataram : Jurnal Ilmiah Mandala Education.