

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART PUZZLE* SUKU KATA UNTUK  
MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS 1 SD  
NEGERI JEKETRO TEMANGGUNG**

Mei Sekar Anggun<sup>1</sup>, Ida Zulaeha<sup>2</sup>, Panca Dewi Purwati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

[1meisekaranggun772@students.unnes.ac.id](mailto:meisekaranggun772@students.unnes.ac.id), [2idazulaeha@mail.unnes.ac.id](mailto:idazulaeha@mail.unnes.ac.id)

[3pancadewi@mail.unnes.ac.id](mailto:pancadewi@mail.unnes.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop media that has been tested in terms of media experts and material experts to train students' reading skills. The type of research used is R & D (Research and Development) with the ADDIE model. Data collection methods use questionnaires, documentation and tests. The types of data used are qualitative data and quantitative data. The research subjects were grade 1 students at SD Negeri Jeketro. The general research results show that the score from the media validator obtained a percentage of 85% in the very appropriate category, the material validator score obtained a percentage of 84% in the very appropriate category and the student response score obtained a percentage of 88% in the very good category. And the change in the average score of all students from an average of 65 to 86 means that this smart syllable smart puzzle media can be used to train students' reading skills.*

**Keywords:** *reading ability, learning media, smart puzzle syllables*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang teruji dari segi ahli media dan ahli materi untuk melatih kemampuan membaca peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner, dokumentasi dan tes. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Subyek penelitian adalah siswa kelas 1 SD Negeri Jeketro. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validator media memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat layak, skor validator materi memperoleh persentase 84% dengan kategori sangat layak dan skor respon siswa memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat baik. Dan perubahan rata-rata nilai seluruh peserta didik dari rata-rata 65 menjadi 86 yang artinya bahwa media *smart puzzle* suku kata ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik.

**Kata Kunci:** *kemampuan membaca, media pembelajaran, smart puzzle suku kata*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mewujudkan suasana belajar dalam usaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu melalui pelatihan atau pembelajaran yang berlangsung di sekolah atau luar sekolah dalam rangka mempersiapkan diri dalam berbagai lingkungan hidup dimasa yang akan datang. Adanya pendidikan diharapkan mampu merubah pribadi dan tingkah laku manusia yang meliputi perubahan sikap dan perilaku ke arah yang lebih baik. Jadi pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan di sekolah atau luar sekolah untuk merubah sikap dan perilaku menjadi lebih baik dalam rangka mempersiapkan diri dikemudian hari.

Pada era modern ini, segala informasi yang kita peroleh lebih banyak disampaikan dengan kata kata dalam bentuk tulisan, yang menuntut setiap orang untuk dapat membaca. Oleh sebab itu guru di Sekolah Dasar diharapkan mampu mengajar membaca peserta didik sejak

menginjak kelas 1 Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran membaca, guru hendaknya menggunakan media dalam proses belajar membaca peserta didik, karena penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal inovatif bagi peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran berfungsi mempermudah guru dalam memberikan informasi materi pada peserta didik, sehingga komunikasi antar guru dan peserta didik dapat berjalan dengan baik.

Menurut Hamalik (dalam Erma, 2013:38) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain itu, media dalam proses pembelajaran, akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, emosi, dan perkembangan fisik.

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik di jenjang pendidikan dasar, terutama di kelas awal.

Menurut Tarigan (2008), membaca adalah proses memahami makna yang terkandung dalam tulisan dan merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Keterampilan membaca yang baik menjadi fondasi penting bagi keberhasilan siswa dalam memahami berbagai ilmu pengetahuan di tingkat pendidikan selanjutnya. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas 1 SD yang mengalami kesulitan dalam mengenal suku kata dan merangkainya menjadi kata.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa telah diungkapkan oleh Arsyad (2011), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah smart puzzle suku kata, yang berfungsi untuk melatih siswa dalam menghubungkan suku kata secara visual dan kinestetik, sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca mereka. Pengembangan media *smart puzzle* suku kata juga didukung oleh teori konstruktivisme

Piaget, yang menekankan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. *Smart puzzle* memberikan pengalaman yang menyenangkan karena siswa terlibat secara aktif dalam proses penyusunan suku kata, yang pada akhirnya membantu mereka memahami konsep membaca. Menurut Susilana dan Riyana (2008), media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan aspek visual dan interaktif dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 November 2024 dengan guru kelas 1 di SD Negeri Jeketro yang terletak di Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung, memaparkan bahwa dalam mengajarkan peserta didik membaca guru telah menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Namun media yang digunakan kurang efektif dan kurang menarik peserta didik dalam belajar membaca. Akibatnya dalam proses belajar membaca peserta didik kurang semangat dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Maka penelitian ini menetapkan suatu

alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca.

Berdasarkan karakter peserta didik kelas 1 SD yang masih suka bermain maka media *smart puzzle* merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yulianada, dkk (2019) ditemukan hasil pengembangan media pembelajaran *smart puzzle* dapat memunculkan karakteristik peserta didik dan peserta didik tertarik menggunakan media *smart puzzle* dalam proses pembelajaran.

Menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dapat membangun rasa senang, antusiasme dan semangat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian tentang media *smart puzzle* untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. *Smart smart puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *smart puzzle* suku kata. *Smart puzzle* suku kata merupakan permainan dengan menyusun potongan-potongan

gambar menjadi satu kesatuan yang utuh untuk dapat mengetahui informasi berupa tulisan dan gambar pada *smart puzzle*. Media ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik. Penggunaan *smart smart puzzle* suku kata selain untuk melatih kemampuan membaca tetapi juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah dan melatih emosi peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian pengembangan ini model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Gumanti, dkk (2016:286) model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan. Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap analisis (analisis). Adapun analisis yang dilakukan yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis materi. Tahap kedua yaitu *design*

(desain), pada tahap ini peneliti merancang kerangka dasar media pembelajaran *smart puzzle* dari segi desain dan segi materi. Tahap selanjutnya yaitu *development*, adapun tahapan yang dilakukan pada proses ini yaitu pembuatan produk, validasi ahli materi dan ahli media, dan yang terakhir revisi produk. Tahap ke-4 yaitu *implementation* (implementasi), tahap implementasi dilakukan dengan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan uji coba yang melibatkan peserta didik peneliti dapat mengetahui perubahan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media dan mengetahui menariknya media *smart puzzle* suku kata.

Tahap yang terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi), Tahapan evaluasi dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2024 di SD Negeri Jeketro yang terletak di Kecamatan Kledung Kabupaten Temanggung Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri Jeketro. subjek uji coba penelitian dilakukan dengan cara pengambilan sampel

yaitu menggunakan 14 peserta didik kelas 1 SD Negeri Jeketro. Objek penelitian ini adalah media *smart puzzle* suku kata pada materi kelas 1, bab 1 bunyi apa, tema bunyi dan pancaindra. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, test, wawancara dan kuisisioner. Terdapat dua jenis data yaitu data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media, data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, respon peserta didik dan hasil test peserta didik.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

Proses pengembangan media pembelajaran yaitu permainan *smart puzzle* ini telah dikembangkan dengan tahapan pengembangan model ADDIE. Adapun tahapan yang telah dilakukan mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis masalah dengan mewawancarai wali kelas 1 SD Negeri Jeketro dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran membaca kelas 1. Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi dilakukan analisis yang ke-2 yaitu analisis kebutuhan. Analisis

kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media yang dibutuhkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah dalam proses belajar. Setelah itu analisis materi, dilakukan untuk menganalisis materi yang akan digunakan untuk produk yang akan dikembangkan.

Tahap desain, tahap desain dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan masalah yang terjadi agar dan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1 SD. Tahap ini dimulai dari perancangan media *smart puzzle*. Pertama membuat desain awal bingkai atau alas *smart puzzle*, pada bagian alas *smart puzzle* terdapat kerangka satu bagian *smart puzzle* yang harus dipasang pertama sebagai acuan awal peserta didik menyusun *smart puzzle*. Selanjutnya pada bagian *smart puzzle* terdiri dari 4 potongan yang apabila disusun pada bagian depan *smart puzzle* akan membentuk kata tentang materi yang diajarkan dan pada bagian belakang *smart puzzle* terdapat gambar yang sesuai dengan kata pada bagian depan *smart puzzle*.

Tahap pengembangan, pada tahap ini *smart puzzle* yang sudah dirancang, dikembangkan sehingga *smart puzzle* digunakan sebagai media pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat media *smart puzzle* suku kata yaitu membuat desain media dengan menggunakan aplikasi *canva*. Setelah desain selesai dibuat lalu dicetak menggunakan kertas stiker.

Setelah desain dicetak, langkah selanjutnya yakni kertas dipotong menggunakan gunting berdasarkan pola yang telah ditentukan. Kemudian ditepelkan pada kardus dan dipotong sesuai dengan pola dari kertas stiker. Langkah terakhir yakni membuat alas media *smart puzzle*. Alas media dibuat menggunakan kardus yang dipotong sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Setelah proses pembuatan media, dilakukan validasi media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi.

**Tabel 1. Validasi Ahli Media**

No	Aspek penilaian	$\Sigma X$ / aspek	Skor max	Persentase keseluruhan	Kategori
1	Isi	30	35	85%	Sangat layak
2	Efisiensi	25	30		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase kelayakan media *smart puzzle* sebesar 85% dengan kategori “sangat layak” yang artinya bahwa media yang dibuat dapat digunakan pada saat uji coba produk karena telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah. Revisi dilakukan terhadap media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap materi yang digunakan pada media *smart puzzle* suku kata. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Validasi Ahli Materi**

No	Aspek penilaian	$\Sigma X /$ Aspek	Skor max	Persentase keseluruhan	Kategori
1	Isi	38	45	84%	Sangat layak
2	Bahasa	5	5		
3	Penyajian pendukung	5	5		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase kelayakan materi sebesar 84% dengan kategori “sangat layak” yang artinya bahwa materi dapat digunakan pada saat uji coba produk. Tahap ke-4 yaitu implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melihat

respon peserta didik kelas 1 SD Negeri Jeketro terhadap media *smart puzzle* suku kata yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil respon peserta didik terhadap media *smart puzzle* suku kata disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Respon Peserta Didik**

No	Aspek penilaian	X / spek	Skor max	Persentase keseluruhan	Kategori
1	Isi	13	15	88%	Sangat layak
2	Tampilan	40	45		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui perolehan persentase total respon peserta didik sebesar 88% dengan kategori sangat layak yang artinya media *smart puzzle* suku kata sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1 SD Negeri Jeketro.

**Tabel 4. Data Perolehan Nilai Peserta Didik**

	Pretest	Posttest
Nilai min	40	70
Nilai max	90	100
<b>Rata-rata</b>	<b>65</b>	<b>86</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat perubahan rata-rata nilai dari peserta didik dari nilai rata-rata saat *pretest* 65 menjadi 86 saat *posttest*.

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap evaluasi. Revisi dilakukan terhadap materi dan media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi ahli media dilakukan revisi pada media sesuai dengan saran dari ahli media yaitu ditambahkannya gambar pada langkah-langkah penggunaan media dan digunakannya plastik klip pada *smart puzzle* agar media *smart puzzle* tidak mudah rusak. Selanjutnya pada ahli materi terdapat beberapa revisi yang dilakukan setelah validasi ahli materi tahap satu yaitu diubahnya beberapa butir indikator pada penilaian validasi ahli materi dan ditambahkannya materi diluar dari yang terdapat pada media *media smart puzzle* suku kata.

**Tabel 5. Hasil uji t-Test**

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	65,7142 9	86,4285 7
Variance	334,065 9	117,033
Observations	14	14

Pearson Correlation	0,77250 8
Hypothesized Mean Difference	0
df	13
t Stat	-6,42313
P(T<=t) one-tail	0,00001 1
t Critical one-tail	1,77093 3
P(T<=t) two-tail	0,00002 3
t Critical two-tail	2,16036 9

Hasil uji statistik *t-Test: Paired Two Sample for Means* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* adalah 65,71, sementara nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 86,43, yang mengindikasikan adanya peningkatan performa setelah intervensi. Varians nilai *pretest* sebesar 334,07 menunjukkan adanya penyebaran data yang lebih besar dibandingkan *posttest*, yang memiliki varians lebih kecil sebesar 117,03. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih konsisten di antara peserta.

Korelasi Pearson sebesar 0,7725 menunjukkan hubungan yang kuat antara skor *pretest* dan *posttest*, yang berarti peserta yang memiliki nilai tinggi pada *pretest* cenderung

memiliki nilai tinggi pula pada posttest. Uji hipotesis nol, yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest, menghasilkan nilai *t Stat* sebesar -6,42, jauh dari nilai nol, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan.

Nilai  $P(T \leq t)$  *one-tail* sebesar 0,000011 dan  $P(T \leq t)$  *two-tail* sebesar 0,000023 keduanya jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, yang mengindikasikan bahwa hipotesis nol ditolak. Nilai *t* kritis untuk uji satu arah adalah 1,7709 dan untuk uji dua arah adalah 2,1604. Karena nilai *t Stat* melebihi *t* kritis secara absolut, hasil ini signifikan secara statistik. Terdapat peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan hasil posttest yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan performa peserta. Kekuatan hubungan antara pretest dan posttest juga memperkuat validitas hasil ini.

## **2. Pembahasan**

Pada tahap analisis, dilakukan analisis masalah dengan melakukan wawancara terhadap wali kelas 1 SD Negeri Jeketro. Masalah yang ditemukan yaitu kurang inovatifnya

media yang digunakan oleh guru dalam melatih peserta didik membaca. Guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media. Akibatnya dalam proses belajar membaca peserta didik kurang semangat dan kurang termotivasi.

Tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan. Peserta didik membutuhkan media yang menarik dan mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam melatih peserta didik membaca. Media *smart puzzle* merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi kebutuhan peserta didik terhadap kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas 1. Alfiatun, dkk (2013:177) menyatakan bahwa peserta didik merasa termotivasi dengan adanya pembelajaran menggunakan *smart puzzle*. Selanjutnya yaitu analisis materi, dilakukan untuk menganalisis materi yang digunakan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dari materi pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Tahap *design* adalah tahap merancang media *smart puzzle*. Media *smart puzzle* suku kata yang dikembangkan termasuk media yang sangat menarik karena memiliki

gambar berwarna, *smart puzzle* yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Tahap ini media didesain menggunakan *aplikasi canva*.

Media didesain sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1. Pada setiap *smart puzzle* terdiri dari 4 bagian pecahan yang dapat disusun menjadi satu kesatuan. Pada bagian depan *smart puzzle* terdapat kata yang memuat tentang materi bunyi apa? dan pada bagian belakang *smart puzzle* terdapat gambar yang diambil dari aplikasi *canva* yang sesuai dengan kata pada bagian depan *smart puzzle*. Terdapat 10 *smart puzzle* dalam 1 set *smart puzzle* suku kata. Setiap *smart puzzle* memuat kata dan gambar yang berbeda dengan *smart smart puzzle* lainnya. Gambar ini berfungsi untuk membantu peserta didik memahami tulisan yang masih bersifat abstrak dan belum bisa dipahami mengingat peserta didik yang masih dalam tahap operasional konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Batubara (2018:5) yang menyatakan bahwa kehadiran media pembelajaran dapat membantu peserta didik yang dalam tahap fase operasional konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau

kurang mampu dijelaskan menggunakan bahasa verbal atau tulisan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan media *smart puzzle* suku kata. Pada tahap ini dilakukan beberapa hal yaitu menentukan ukuran media dan menentukan bahan yang diperlukan untuk membuat media. Setelah media selesai dibuat maka tahap selanjutnya yaitu tahap uji ahli media dan uji ahli materi. Berdasarkan penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase nilai sebesar 85% dengan kategori "sangat layak" yang artinya media *smart puzzle* suku kata yang dikembangkan sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1.

Berdasarkan penilaian dari ahli media dapat diketahui bahwa aspek desain dan efisiensi sudah sangat layak digunakan untuk menarik perhatian dan memotivasi peserta didik. Hal ini senada dengan pendapat menurut Purwantoko, dkk (2010:126) dengan menggunakan media *smart puzzle* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Sedangkan pada penilaian ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali pada tahap penilaian

pertama secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori “layak” dan dapat digunakan setelah melakukan revisi. Setelah dilakukan revisi dan penilaian ulang oleh ahli materi dan diperoleh nilai persentase secara keseluruhan sebesar 84% dengan kategori “sangat layak” dan dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi materi juga diperoleh nilai yang tinggi. Ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan layak sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Media yang baik harus sesuai atau mendukung kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum Merdeka. Selanjutnya tahap implementasi ini bertujuan untuk uji coba produk media *smart puzzle* suku kata pada peserta didik kelas 1 di SD Negeri Jeketro. Berdasarkan hasil keseluruhan pada uji coba produk kepada 14 peserta didik diperoleh nilai persentase respon peserta didik sebesar 88% dinyatakan sangat layak dikarenakan pada setiap komponen indikator pernyataan sudah sesuai dengan mediadan materi dari produk yang dikembangkan. Pada tahap implementasi juga diperoleh adanya perubahan kemampuan membaca peserta didik sesudah pembelajaran

menggunakan media *smart puzzle* suku kata dari nilai rata-rata awal seluruh peserta didik 65 menjadi 86 setelah dilakukan uji coba media *smart puzzle* suku kata.

Salah satu indikator penilaian media oleh peserta yaitu terkait warna dan gambar. Penggunaan warna yang menarik pada media juga menjadi berpengaruh karena menurut Sujarwo (2017:36) mengungkapkan bahwa warna memiliki efek yang lebih kuat dibanding bentuk, warna mampu memproduksi level perhatian yang lebih tinggi dan memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan kinerja memori peserta didik.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Secara keseluruhan dari uji ahli materi, uji ahli media, respon peserta didik dan perubahan nilai peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *smart puzzle* suku kata dapat disimpulkan bahwa media *smart puzzle* suku kata sudah sangat layak digunakan. Hasil respon peserta didik terhadap media *smart puzzle* suku kata pada ujicoba kelompok terdiri dari 14 peserta didik diperoleh persentase sebesar 88%. Hasil penilaian dari ahli mediasebesar 85% dan hasil penilaian akhir dari ahli materi sebesar 84%.

Dan evaluasi hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah proses uji coba media dari nilai rata-rata 65 menjadi 86 setelah menggunakan *smart puzzle* suku kata. Maka dapat disimpulkan bahwa media *smart puzzle* suku kata dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1.

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan media *smart puzzle* suku kata ini dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *evaluation* (evaluasi). Terkait dengan media *smart smart puzzle* suku kata ini telah melalui tahap validasi dari ahli media dan ahli materi serta telah direvisi sesuai dengan saran para ahli. Validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media mencapai 85% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan materi mencapai 84% dengan kategori sangat layak. Dan tingkat seluruh respon siswa

dalam kelompok kecil mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat baik.

Dari data perolehan rata-rata nilai keseluruhan peserta didik juga memperoleh kenaikan dari sebelum penggunaan media dengan nilai rata-rata peserta didik 65 menjadi rata-rata nilai 86 setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media *smart puzzle* suku kata. Maka dapat disimpulkan bahwa media *smart puzzle* suku kata layak untuk digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Aghni, R. I. (2020). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Amatullah, A. A., & Hariyanti. (2022). *Analisis Penggunaan sSmart puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak*. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Ani Daniyati. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

- Brahmanda, I. W., & Ermiana, I. (2022). *Pengembangan Media Smart puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8(1), 773–780.
- Harefa, T. (2021). *Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 5(1), 658–664.
- Harianto, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. Jurnal Didaktika, 9(1), 2. <https://jurnaldidaktika.org/>
- Intan Nurhasana. (2021). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*. Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*. Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring), 1975, 992–997.
- Kirana, K. C. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)*. Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(6), 749–756.
- Kudisiah, H. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Peserta didik Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018*. 4(2), 195–