

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUKOTA (PUZZLE
KOSAKATA) PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
KOSAKATA KELAS II SDN PUNCU 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

ROESMAWATI WINDI KURNIA SARI

NPM: 2114060299

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

ROESMAWATI WINDI KURNIA SARI

NPM: 2114060299

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUKOTA
(PUZZLE KOSAKATA) PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI KOSAKATA KELAS II
SDN PUNCU 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2025

PEMBIMBING I



RIAN DAMARISWARA, M.Pd
NIDN. 0728129001

PEMBIMBING II



Drs. AGUS BUDIANTO, M.Pd
NIDN. 0022086508

Skripsi oleh:

ROESMAWATI WINDI KURNIA SARI

NPM. 2114060299

Judul:

**PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PUKOTA (PUZZLE KOSAKATA) PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA MATERI KOSAKATA KELAS II SDN PUNCU 2**

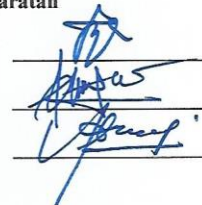
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 18 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd
3. Penguji II : Drs. Agus Budianto, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Roesmawati Windi Kurnia Sari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Kediri, 01 Januari 2003

NPM : 2114060299

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 12 Juli 2025

Yang menyatakan,


Roesmawati Windi K.S

NPM. 2114060299

MOTTO

“ Allah Tidak Mengatakan Hidup Ini Mudah, Tetapi Allah Berjanji, Bahwa
Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“Untuk apapun yang terjadi, aku hanya ingin menjadi sebaik-baiknya manusia.
Bahkan disaat titik terburuk ku dalam hidup, aku selalu ingin bermanfaat bagi
banyak orang dari lingkungan sekitar ”

-Siti Fauziah-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan rasa bangga dan bahagia penulis ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas izin dan karunia-Nyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Sarmidi dan pintu surgaku Ibu Tri Utami. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, melangitkan doa baiknya serta memberi dukungan dalam memperjuangkan masa depan dan kebahagiaan puterinya.
3. Kedua kakakku, Wahyu Adhi dan Kristina Monyta (dan keponakanku, Keenandra). Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, doa, cinta yang selalu diberikan kepada penulis.
4. Teruntuk sahabat-sahabat tercinta, Yuana, Sinta, Aprilia, Eka, Trisna, Mei dan Oni terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu mejadi garda terdepan di masa-masa sulit penulis. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian. *See you on top guys!*
5. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Roesmawati Windi terimakasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika-liku kehidupan, terimakasih pada hati yang tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya, pada jiwa dan raga yang masih kuat hingga saat ini. Saya bangga pada diri saya sendiri! Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

ABSTRAK

Roesmawati Windi Kurnia Sari: Pengembangan Media Pembelajaran (PUKOTA) Puzzle Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosakata Kelas II SDN Puncu 2 Tahun Ajaran 2024/2025, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Puzzle Kosakata

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan di SDN Puncu 2. Dari hasil penelitian diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru menyajikan materi hanya menggunakan buku paket atau lks yang disediakan oleh sekolah sebagai sumber belajar dengan metode ceramah. Kurangnya inovasi dalam penyampaian materi menyebabkan siswa kurang memahami dan menguasai materi kosakata. Sehingga kegiatan pembelajaran akan monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

Tujuan pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini meliputi: 1) Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran *puzzle* kosakata pada materi kosakata kelas II 2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *puzzle* kosakata saat kegiatan pembelajaran berlangsung 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran *puzzle* kosakata pada materi kosakata kelas II terhadap hasil belajar peserta didik

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research And Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: 1. *Analysis* 2. *Design* 3. *Development* 4. *Implementation* 5. *Evaluation*.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah : 1) Hasil kevalidan dari validator ahli media diperoleh presentase sebesar 80% dan validator ahli materi diperoleh presentase sebesar 78% jika diakumulasikan menjadi 79 sehingga uji kevalidan media dikategorikan valid, 2) Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh presentase 92% dan hasil uji kepraktisan angket respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh presentase 86% dan uji coba luas memperoleh 95% sehingga media dapat dikategorikan sangat praktis, 3) Hasil uji keefektifan pada uji

coba terbatas diperoleh presentase klasikal sebesar 83,3% dan hasil uji keefektifan pada uji coba luas diperoleh presentase secara klasikal 93,75% sehingga media sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle kosakata dinyatakan valid, sangat efektif dan sangat praktis untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas kehendak-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran PUKOTA (*Puzzle Kosakata*) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosakata Kelas II SDN Puncu 2”**

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Rian Damariswara, M.Pd. dan Drs. Agus Budianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Kedua orang tua, Keluarga dan temanku yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri

7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 29 Juni 2025



ROESMAWATI WINDI

NPM: 20114060299

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12

2. Media <i>Puzzle</i>	16
3. Bahasa Indonesia.....	20
4. Kosakata	24
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir	33
BAB III	35
METODE PENELITIAN.....	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan.....	36
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	40
1. Lokasi Penelitian	40
2. Subyek Penelitian	41
D. Uji Coba Model atau Produk	41
1. Desain Uji Coba	41
2. Subyek Uji Coba	41
3. Validasi Model atau Produk	42
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV	55
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	55
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	55
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	60
3. Desain Awal Produk	61
B. Pengujian Model Terbatas	64

1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	64
2. Uji Coba Lapangan (Uji coba terbatas).....	67
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	70
C. Pengujian Model Perluasan	71
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Skala Luas (Uji Coba Luas).....	71
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	77
D. Validasi Model	77
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	77
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	83
3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model	84
4. Desain Akhir Model	86
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	89
1. Spesifikasi Model.....	89
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	89
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	90
BAB V.....	92
SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN.....	92
A. Simpulan.....	92
B. Implikasi	93
C. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 pengembangan ADDIE (Branch, 2009)	36
Gambar 4. 1 Desain media puzzle.....	62
Gambar 4. 2 Desain media leafflet.....	63
Gambar 4. 3 Revisi Dari Ahli Media	79
Gambar 4. 4 Revisi Ahli Materi	82
Gambar 4. 5 Warna Background Awal.....	86
Gambar 4. 6 Warna Background Akhir	87
Gambar 4. 7 Kualitas Gambar Awal.....	87
Gambar 4. 8 Kualitas Gambar Akhir.....	87
Gambar 4. 9 Pilihan Gambar Awal.....	88
Gambar 4. 10 Kualitas Gambar Akhir	88
Gambar 4. 11 Halaman Depan	88
Gambar 4. 12 Halaman Belakang	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Elemen dan Capaian Pembelajaran	24
Tabel 4. 1 Need Assessment Guru.....	57
Tabel 4. 2 Angket Need Assessment Siswa	59
Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Guru.....	65
Tabel 4. 4 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	66
Tabel 4. 5 Hasil Pre-Test Uji Coba terbatas	67

Tabel 4. 6 Hasil Post-Test Uji Coba Terbatas.....	68
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Pre Test Uji Coba Luas	71
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Post Test Uji Coba Luas.....	73
Tabel 4. 9 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	76
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Media	78
Tabel 4. 11 Revisi Dari Ahli Media.....	80
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Materi	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Pengajuan Judul	100
Lampiran 2. Lampiran Berita Acara.....	102
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 4 Surat Telah Melakukan Penelitian	105
Lampiran 5. Validasi Ahli Media	107
Lampiran 6. Validasi Materi.....	111
Lampiran 7. Angket Respon Guru	115
Lampiran 8 Angket Respon Siswa Terbatas	117
Lampiran 9. Angket Respon Siswa Luas	118
Lampiran 10. Hasil Pretest Terbatas	119
Lampiran 11. Post Test Uji Coba Terbatas	123
Lampiran 12. Post Test Uji Coba Luas	131

Lampiran 13. Modul Pembelajaran.....	135
Lampiran 14. Bahan Ajar	139
Lampiran 15. LKPD.....	146
Lampiran 16. Pretest	151
Lampiran 17. Soal post Test.....	153
Lampiran 18. Foto.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki dalam (Ali, 2020), di sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan diantara lain adalah agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tulisan, sesuai dengan etika yang berlaku, serta dapat menghargai dan bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan nasional.

Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Bahasa adalah alat komunikasi, belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya yaitu: memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional peserta didik.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan karakter berbahasa dan budaya santun, mengemukakan pendapat dengan baik, serta meningkatkan kemampuan analisis dan imajinatif. Menurut (Putri Ningrat et al., 2018), Bahasa Indonesia mencakup empat komponen keterampilan yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki berbagai materi diantaranya adalah Kosakata. Kosakata merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah mempunyai peranan yang sangat penting sebagai dasar bagi siswa untuk menguasai mata pelajaran bahasa Indonesia dan menguasai mata pelajaran lainnya. Menurut (Hilaliyah, 2018) Kosakata adalah dasar untuk mengenali dan mempelajari bahasa. Pemerolehan kosakata juga berperan dalam pengembangan konseptual, memperkuat proses berpikir kritis siswa, dan memperluas wawasan siswa. Pembelajaran dan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan meningkatkan keterampilan berbahasa dan komunikasi siswa (baik lisan maupun tulisan).

Menurut (Rahim, 2023), Kosakata adalah semua kata dalam suatu bahasa. Kosakata adalah bagian penting dari bahasa. Mempelajari kosakata dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa seseorang. Demikian pula kemampuan individu dalam menggunakan dan mempelajari bahasa sangat dipengaruhi oleh kosa kata. Bahasa dapat berguna apabila seseorang meningkatkan kemampuan bahasanya. Keterampilan berbahasa seseorang dapat meningkat seiring dengan meningkatnya kuantitas dan kualitas kosakatanya. Menurut (Novie Rahmawati, 2023) Permasalahan terbesar dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya kreativitas dalam metode dan media pengajaran, sehingga menyebabkan peserta didik bosan saat mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Menurut (Udin Prasetya, 2022) pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dengan tujuan mengubah perilaku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, berkembanglah suatu konsep pengembangan media pembelajaran seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar bukanlah hal yang baru. Banyak pendidik sudah mengetahui bahwa media bisa sangat membantu kegiatan pembelajaran. Menurut (Hasan et al., 2021), Media menawarkan sesuatu yang baru kepada peserta didik, namun tidak semua pendidik mengetahui cara mengimplementasikan media dengan baik, sehingga terkadang media tidak membantu peserta didik belajar, melainkan mengganggu proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik untuk memperoleh konsep, keterampilan, dan kemampuan baru. Media pembelajaran bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan dan seluruh kegiatan pembelajaran peserta didik. Menurut (Hasan et al., 2021), Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab, mengontrol pembelajarannya sendiri, dan mengambil perspektif pembelajaran jangka panjang.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu yang menunjang proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan peserta didik serta memperlancar proses belajar (Ali, 2020). Oleh karena itu, dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu menarik perhatian

peserta didik serta merangsang pikiran dan emosinya guna mendorong terciptanya proses belajar aktif.

Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media yang digunakan (Hasan et al., 2021). Beberapa temuan dalam penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebagai bagian penting dari pembelajaran di kelas atau sebagai sarana utama pembelajaran langsung mempunyai dampak positif.

Di era digital, pendidik harus mempunyai ide kreatif tentang media pembelajaran. Pendidik tidak bisa lagi beralasan bahwa media pembelajaran tidak berperan dalam proses pembelajaran. Hal ini menuntut para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan penting kepada peserta didik. Menurut (Hasan et al., 2021) Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran dan mencegah peserta didik dari rasa bosan saat belajar. Selanjutnya peserta didik juga merasa puas dengan media pembelajaran tersebut karena media dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajarnya. Media pembelajaran yang tepat digunakan pada proses pembelajaran akan memberikan hasil yang memuaskan, termasuk perubahan perilaku peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas II SDN Puncu 2, terlihat bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Pendidik juga cenderung meninggalkan peserta didik setelah menyampaikan materi dilanjutkan dengan memberikan tugas, dan kembali ke kelas apabila sudah mendekati

jam istirahat. Tidak hanya itu berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemui bahwa banyak peserta didik yang belum memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik baik materi kosakata maupun materi lain yang diberikan. Hal ini sangat terlihat saat peserta didik beberapa kali menanyakan materi yang telah disampaikan. Banyak peserta didik yang kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan penulis mengenai materi kosakata.

Berdasarkan hasil angket pertanyaan yang telah dijawab oleh guru kelas II SDN Puncu 2 diketahui bahwa pendidik belum menggunakan media pembelajaran selama kegiatan berlangsung baik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia maupun pada mata pelajaran lain. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata pun juga belum tercapai dengan maksimal. Hal ini dikarenakan pendidik belum mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui hasil angket ini juga terlihat media pembelajaran yang pernah dibuat oleh pendidik belum dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik belum maksimal mengembangkan media pembelajaran sehingga belum dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil angket pertanyaan yang telah dijawab oleh peserta didik, diketahui bahwa peserta didik merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terlalu monoton sehingga mempengaruhi minat dan antusias belajar peserta didik. Menurut peserta didik, mereka pernah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran namun hanya beberapa kali dan pada pembelajaran bahasa Indonesia belum pernah menggunakan media pembelajaran. Melalui angket ini juga dapat diketahui

bahwasannya peserta didik merasa kesulitan ketika pendidik menjelaskan materi kosakata karena tidak ada media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Peserta didik menginginkan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran juga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan menurut peserta didik.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas II SDN Puncu 2 diketahui bahwa pendidik tidak menggunakan media pembelajaran ketika menyampaikan materi kosakata. Tidak hanya materi kosakata, banyak materi yang disampaikan oleh pendidik namun tidak menggunakan media pembelajaran. Menurut pendidik, media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik namun sejauh ini pendidik belum menggunakan media pembelajaran pada setiap materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan belum adanya inovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan. Pendidik pernah menggunakan media pembelajaran namun berupa tayangan youtube.

Hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan beberapa peserta didik kelas II SDN Puncu 2 diketahui bahwa peserta didik bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton. Kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran namun hanya menggunakan buku paket tema yang berasal dari sekolah. Pendidik juga kurang berinteraksi dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga membuat peserta didik pasif dan lebih banyak bermain dengan temannya daripada memperhatikan pendidik yang sedang mengejar di kelas. Menurut

peserta didik, mereka akan semangat belajar jika kegiatan pembelajaran menggunakan hal baru yang belum pernah dilakukan.

Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal ini akan menurunkan motivasi peserta didik dalam belajar di kelas dan menghambat peserta didik dalam memahami isi materi. Selain itu, pendidik cenderung kurang terlibat dalam pembelajaran peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih pasif dalam pembelajarannya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendidik dapat memberikan media pembelajaran kepada peserta didik di sekolah dengan membuat permainan dalam bentuk media pembelajaran semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media yang diberikan kepada peserta didik juga harus memenuhi kebutuhan dan tujuan belajarnya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media *Puzzle*. Permainan *puzzle* ini dapat diartikan sebagai permainan edukasi yang dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dan meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Permainan ini dimainkan dengan cara bongkar pasang sesuai dengan pasangannya.

Media *Puzzle* adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dan peserta didik dapat memainkannya dengan membongkar *puzzle* dan menyusun potongan-potongan *puzzle*. Menurut (Ayu & Sobri, 2024) melalui permainan *puzzle* ini peserta didik melakukan aktivitas bermain sambil belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang memadukan potongan gambar, huruf, kata, dan kalimat menjadi gambar utuh, serta memerlukan kemampuan

psikomotorik dan berpikir peserta didik pada saat menyusun *puzzle*. Sedangkan untuk pengembangan media pembelajaran, dari sudut pandang sekolah, *puzzle* kosakata yang digunakan dalam penelitian ini berbasis manual. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kosakata diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemahaman membaca awal peserta didik (Tastin et al., 2021).

Pemilihan media *puzzle* sesuai dengan karakteristik peserta didik yang suka mencoba hal baru yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya, sehingga sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas II SDN Puncu 2. Peserta didik senang bermain, senang bergerak, peserta didik senang bekerja dalam kelompok dan peserta didik senang melakukan kegiatan secara langsung. Menurut (Bitu et al., 2024) pendidik perlu mengembangkan pembelajaran yang mencakup unsur bermain, memungkinkan siswa bergerak atau bekerja secara berkelompok, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajarannya.

Media *puzzle* ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik kelas II SDN Puncu 2. Media pembelajaran permainan *puzzle* ini menarik bagi peserta didik khususnya yang berada pada tingkat sekolah dasar, sehingga diharapkan melalui permainan ini peserta didik akan lebih cepat menghafal materi yang disampaikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran selama pembelajaran

Bahasa Indonesia

2. Pendidik belum memiliki inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran
3. Pendidik cenderung meninggalkan kelas setelah memberikan materi dan tugas, kembali ke kelas jika sudah mendekati jam istirahat
4. Pendidik kurang berinteraksi dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga membuat peserta didik pasif dan lebih banyak bermain dengan temannya
5. Peserta didik belum memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik, baik materi kosakata maupun materi lain
6. Peserta didik merasa kesulitan ketika pendidik menjelaskan materi kosakata karena tidak ada media pembelajaran yang digunakan menunjang kegiatan pembelajaran.
7. Peserta didik bosan akibat kegiatan pembelajaran yang monoton

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *puzzle* kosakata pada materi kosakata kelas II?
2. Bagaimana kepraktisan media *puzzle* kosakata pada materi kosakata kelas II saat kegiatan pembelajaran berlangsung?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *puzzle* kosakata terhadap hasil belajar peserta didik peserta didik pada materi kosakata kelas II saat kegiatan pembelajaran berlangsung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran *puzzle* kosakata pada materi kosakata kelas II
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *puzzle* kosakata saat kegiatan pembelajaran berlangsung
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *puzzle* kosakata pada materi kosakata kelas II terhadap hasil belajar peserta didik

E. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru terhadap pembelajaran dengan permainan, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

2. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan motivasi kepada pendidik dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran, termasuk media pembelajaran *puzzle*.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan sumbangan pemikiran positif tetapi juga memberikan masukan terhadap upaya sosialisasi

penggunaan media pembelajaran *puzzle* yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif khususnya dalam bidang penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Akbar, S. D. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran
- Ambo Dalle, dan. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar 18 *Eralingua : Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume. 1*(1).
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. 3(1), 201–210. <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., Patty, N. S., Pgpaud, P. S., Loura, K., Sumba, K., Daya, B., & Timur, N. T. (2024). PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA PENDAHULUAN Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar m. 5(2), 193–198.
- Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pai Untuk Meningkatkan Minat Siswa Sd Kelas Iv. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3914>
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202–2212.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2363>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata Dan Kecerdasan Interpersonal Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v3i2.5237>
- Ikhfa Soraya Al-Imamah. (2021). Kontribusi Layanan Sistem Open Library Terhadap Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa. *BAB III Metodologi Penelitian, Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*, 33–46.
- Made Intan Asri Devi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Narutama, Y. A. (2022). Pengembangan Media Scrapbook “Petualangan Luar Angkasa” Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 11–23.
- Novie Rahmawati. (2023). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(2), 13–19. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i2.149>
- Putri Ningrat, S., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Rahim, A. R. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Piaud Stai Darul Ulum Kandungan Dalam Keterampilan Berbicara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 414–425. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.521>
- Safitri, Q. (2023). Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa

Pada Materi Tubuhku Kelas 1 Sd Negeri Blang Kucak.

- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *FITK UIN-SU Medan*, VII(1), 88–100.
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157–168. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>
- Wati, E. R. (2018). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran*. 129.
- Zahro, U. A., & Dkk. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 187–198. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13675>