

Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar

Deva Sagita, Odien Rosidin, Rina Yuliana

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
2227160126@untirta.ac.id

Article History

received 12/5/2021

revised 19/5/2021

accepted 28/5/2021

Abstract

Elementary school age students still have difficulty in determining vocabulary, words, sentences due to a lack of learning media so it is necessary to develop learning media to determine vocabulary, words and sentences. Development can be realized through android-based puzzles on preliminary writing skills. This study aims to develop android-based puzzle learning media on the initial writing skills of grade 1 elementary school students with my family material. The research method used is research and development research and development (R&D) in the form of quantitative and qualitative. Quantitative data were obtained based on the results of expert test assessments and student responses. Qualitative data were obtained based on the results of observations, interviews, and comments from the media, material, and language validators. The results of this study resulted in a product in the form of an android based puzzle game on pre-writing for Elementary School I Grade Students that could facilitate students in determining words, vocabulary, sentences and understanding the material / information of a family introduction story text that they read individually / in groups.

Keywords: Learning Media, Android-Based Puzzles, On Beginning Writing Skills

Abstrak

Peserta didik usia sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menentukan kosakata, kata, kalimat disebabkan kurangnya media pembelajaran sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran untuk menentukan kosakata, kata dan kalimat. Pengembangan tersebut dapat diwujudkan melalui puzzle berbasis android pada keterampilan menulis permulaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle berbasis android pada keterampilan menulis permulaan siswa dikelas 1 sekolah dasar dengan materi keluargaku. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil penilaian uji ahli dan respon peserta didik. Data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan komentar dari validator media, materi, dan bahasa. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan puzzle berbasis android pada menulis permulaan untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar yang dapat memudahkan peserta didik dalam menentukan kata, kosakata, kalimat dan memahami materi/informasi sebuah teks cerita pengenalan keluarga yang dibacanya baik secara individu/kelompok.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzzle Berbasis Android, Pada Keterampilan Menulis Permulaan.



PENDAHULUAN

Dalam kurikulum 2013 sistem penilaian yang dilakukan dengan menggunakan penilaian yang menekankan peserta didik untuk mendemostrasikan pengetahuan yang dimiliki secara nyata dan bermakna. Menurut Permendikbud dalam penilaian kurikulum 2013 yaitu salah satunya pola pembelajaran satu arah (guru- peserta didik) tetapi menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru- peserta didik- masyarakat- lingkungan alam, serta sumber/media lainnya) (Shobirin, 2016).

Pendidikan Dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan keterampilan, salah satu keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik dari sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Hal itu sesuai pendapat (Ahmad Susanto, 2016) bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas rendah, ada empat aspek dalam keterampilan berbahasa yang dipelajari yakni membaca, menyimak, menulis, berbicara. Bahasa memiliki fungsi yang sangat penting, yakni sebagai alat komunikasi. Hal ini dapat kita sadari bahwa komunikasi sama dengan interaksi. Segala macam kegiatan dalam bermasyarakat menggunakan bahasa dan tidak ada kegiatan yang tidak menggunakan bahasa (Dadan, 2011). Senada dengan pernyataan (Andayani, 2015) bahwa bahasa Indonesia memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari, bahasa juga memiliki nilai historis, politis, sosiologis, dan nilai estetis yang tidak dapat dilepas dari keberadaan bangsa Indonesia.

Biasanya bahasa berkaitan erat dengan memberikan komunikasi satu sama lain serta saling bermanfaat dengan lainnya. Pada hakikatnya, bahasa Indonesia dipelajari untuk belajar berkomunikasi yang mengarah dalam meningkatkan keterampilan melalui berkomunikasi, baik secara lisan ataupun tulis. Hal itu sesuai pendapat (Dalman, 2016), mengemukakan bahwa belajar bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa melalui berkomunikasi dengan bahasa lisan ataupun tulis.

Salah satu pembelajaran yang terdapat pada siswa sekolah dasar yaitu pembelajaran bahasa Indonesia yang biasanya belajar menulis. Menulis merupakan kegiatan penyampaian ide atau gagasan dengan melalui tulisan. Menulis adalah kegiatan komunikasi bahasa yang penggunaan bahasa sebagai medianya. Menulis pada umumnya bukan hanya tentang menulis isi ide menjadi kata-kata, tetapi merupakan proses kreatif dalam mempraktikkan ide sehingga orang dapat dengan mudah membaca, memahami, serta menarik minat orang lain. Keterampilan menulis tidak hadir begitu saja, ini membutuhkan latihan yang terus menerus jadi harus benar-benar mengerti apa yang akan ditulis. Sejalan dengan itu, tujuan menulis pembelajaran yaitu siswa yang terampil mengkomunikasikan ide secara tertulis melalui proses yang bermakna, memadai dan berkelanjutan. Siswa harus dapat memilih kata dengan tepat, kompilasi paragraf dengan baik, dan menggunakan ejaan dengan benar (Munirah, 2015).

Menulis adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan perihal menulis. Sedangkan, Menulis adalah kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan. Dengan hal itu dilakukan secara media lebih mudah untuk mendukung pembelajaran atau media yang dapat menunjang keterampilan menulis tercapai. Menulis juga dapat menghasilkan suatu tulisan. Tulisan terdiri dari serangkaian huruf yang bermakna dengan simbol tertulis lengkap seperti ejaan dan tanda baca. Dengan hal itu dilakukan dengan menggunakan media lebih mudah untuk mendukung pembelajaran atau media yang dapat menunjang keterampilan menulis tercapai. Selain itu dengan massa sekolah siswa diajari hal-hal yang mudah, seperti menggunakan media gambar *bola*. Lalu, guru akan meminta siswa untuk menulis bagaimana tulisan *bola*. Hal itu dapat mempermudah siswa dalam proses kegiatan menulis. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran yang dapat mendorong peserta didik semangat untuk belajar, karena media pembelajaran sebagai komponen dalam lingkungan peserta didik untuk semangat belajar (Kosasih, 2010)

Seiring berjalannya waktu, siswa akan beradaptasi terhadap kemampuannya dengan baik. Jika anak mampu menulis, anak dapat menuangkan gagasan dengan melalui tulisan. Meskipun telah diwujudkan bahwa penguasaan bahasa tertulis mutlak diperlukan dalam kehidupan modern, pada kenyataannya keterampilan belajar menulis kurang perhatian. Pelajaran mengarang sebagai salah satu aspek pelajaran bahasa Indonesia kurang ditangani dengan serius. Akibatnya, keterampilan menulis siswa tidak memadai. Keterampilan menulis adalah salah satu bentuk keterampilan bahasa yang sangat penting bagi pembaca, selain mendengarkan serta menyimak isi cerita, keduanya merupakan salah satu langkah belajarnya dengan menguasai keterampilan menulis di sekolah. Menulis merupakan salah satu dari keterampilan bahasa (Zulela, 2013).

Guru diharuskan untuk menjadi kreatif dalam memilih strategi pembelajaran menulis, dan media pembelajaran dan tidak terpaksa dengan kurangnya waktu yang diberikan dan tuntutan target kurikulum. Guru merupakan pendidik formal di sekolah yang bertugas membelajarkan siswa sehingga memperoleh keterampilan, pengetahuan, nilai dan sikap yang semakin sempurna dalam kedewasaan pribadi (Hamzah Uno., 2016). Salah satu terobosan yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah membuat media pembelajaran dengan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar yang disebut dengan media berbasis multimedia. Sejalan dengan itu, kegiatan pengajaran dan pembelajaran perlu dilakukan dengan menerapkan pendekatan langsung atau pendekatan yang dapat membuat siswa lebih aktif (Munadi, 2010). Hal itu sesuai (Andri, 2015), bahwa Media berbasis multimedia merupakan alat bantu yang penggunaan komputer ataupun *software*. Adapun pengertian yang sesuai pendapat (Muhammad, 2018) bahwa media pembelajaran dapat berupa visual, audio, audiovisual, bahkan media pembelajaran dapat dirancang dengan menggunakan teknologi yang sumber belajarnya melalui *website*.

salah satu media yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yaitu internet. Bahkan *website* dapat dirancang sebagai permainan, salah satu permainan yang dirancang dengan menggunakan *website* ialah permainan puzzle. puzzle merupakan sebuah permainan yang menyatukan kepingan gambar yang hilang. (Nunuk, 2018).

Berdasarkan pengamatan peneliti di masa pandemi Covid 19, ketika membantu kegiatan belajar peserta didik sekolah dasar peneliti menemukan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu menulis kata, kosakata, kalimat secara benar. Hal serupa berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas I SD Ciruas 01 Serang . hal ini disebabkan karena tidak ada latihan dalam menulis sehingga siswa belum mampu menulis secara benar, sehingga pendidik harus mengembangkan proses pembelajaran.

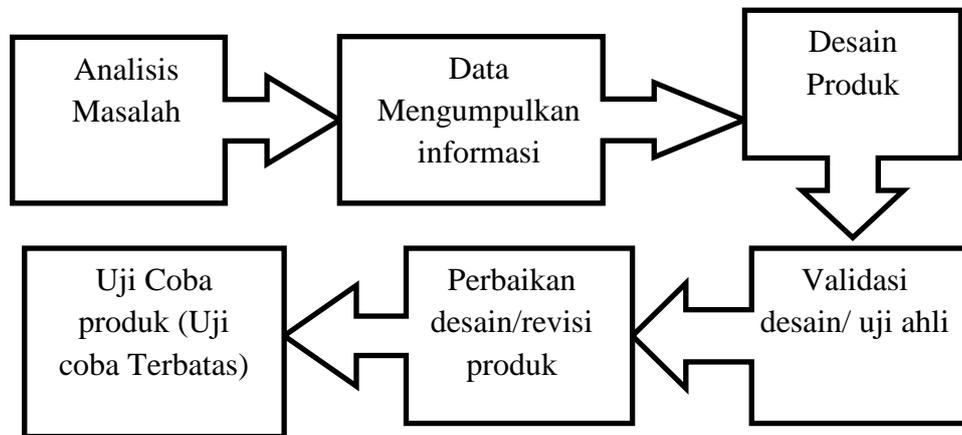
Upaya tersebut dilakukan agar peserta didik mampu menentukan kata, kosakata, dan kalimat sehingga peserta didik dapat mengetahui informasi yang disampaikan pada cerita sederhana secara benar dan menyeluruh.

Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini ialah bagaimana proses pengembangan, tingkat kelayakan, serta respons peserta didik terhadap pengembangan puzzle berbasis android pada keterampilan menulis permulaan. Sementara yang menjadi tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan, serta respons peserta didik terhadap pengembangan puzzle berbasis android pada keterampilan menulis permulaan.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Ciruas 01 Serang dengan subjek penelitian yaitu 16 peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode R&D (Sugiyono, 2013). Berdasarkan latar belakang pengembangan media ini dilakukan untuk mengatasi masalah pada keterampilan menulis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu observasi tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur, angket, dan dokumentasi. Angket penelitian pengembangan ini berupa angket validasi ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang peneliti kembangkan dari segi desain, bahasa, dan

materi. Sementara itu, dokumentasi dijadikan sebagai bukti bahwa penelitian pengembangan ini benar dilakukan. Teknik analisis dan keabsahan data penelitian pengembangan ini berdasarkan analisis skala *Likert* skor 1-5 untuk menghitung analisis kelayakan dari tim ahli dan skala *Guttman* skor 1 dan 0 untuk menghitung respons peserta didik.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Ciruas 01 Serang yang letaknya di kab. Serang, Provinsi Banten. Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan berdasarkan pada 6 tahapan menurut Borg and Gell. Berdasarkan 6 tahapan yang telah dilakukan maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli/ Kelayakan Produk

Tahap validasi ahli bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti berdasarkan penilaian dari tim ahli meliputi validasi ahli materi, media, dan bahasa.

a. Validasi Materi

Hasil penilaian oleh tim ahli disajikan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Skor Validasi Materi

Aspek Penilaian	Skor		Total
	Materi I	Materi II	
Materi	30	31	61
Jumlah	30	31	61
Np	30: 35x 100% = 86%	31: 35x 100% = 88 %	61: 70x 100% = 87 %
Rata-rata Nilai	87 %		
Kategori Nilai	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 1, skor yang diberikan oleh ahli media I, yaitu 30 dari 7 pernyataan dengan persentase nilai 86 % dan skor yang diberikan oleh ahli media II, yaitu 30 dari 7 pernyataan dengan persentase 88% dan berkategori "sangat layak" menurut (Purwanto, 2013).

b. Validasi Media

Hasil penilaian oleh tim ahli media disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Skor Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor		Total
		Ahli Media I	Ahli Media II	
1.	Fisik	17	22	39
2.	Penggunaan	14	17	31
3.	Warna	9	13	22
4.	Ilustrasi	10	15	25
5.	Huruf	9	12	21
	Jumlah	59	79	138
	NP	59: 90 x 100% = 66%	79: 90 x 100% = 88%	138: 180 x 100 = 77%
	Rata-Rata	77%		
	Kategori Nilai	Layak		

Berdasarkan tabel 2, skor yang diberikan oleh ahli media I, yaitu 59 dari 90 pertanyaan dengan persentase nilai 66 % dan skor yang diberikan oleh ahli media II, yaitu 79 dari 90 pertanyaan dengan persentase 88% dan berkategori "sangat layak" menurut (Purwanto, 2013).

c. Validasi Bahasa

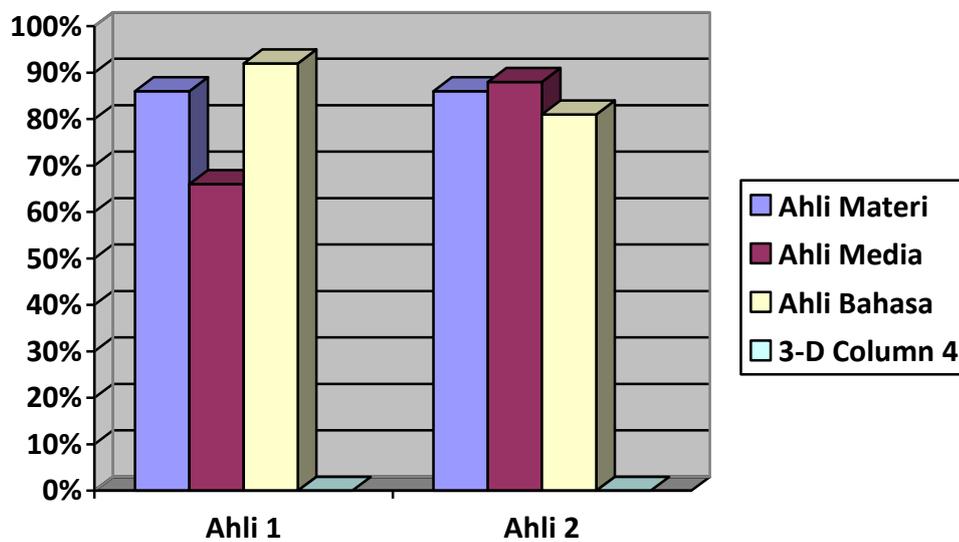
Berikut dibawah ini hasil penilaian tabel 3 .

Tabel 3. Skor Validasi Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor		Total
		Ahli Bahasa I	Ahli Bahasa II	
1.	Ketepatan Materi	24	20	44
2.	Tampilan Media	33	29	62
3.	Bahasa Indonesia	21	20	41
	Jumlah	78	69	147
	NP	78: 85x 100% = 92%	69: 85x 100% = 81%	147:170 x100% = 86%
	Rata-Rata	86 %		
	Kategori	Sangat Layak		

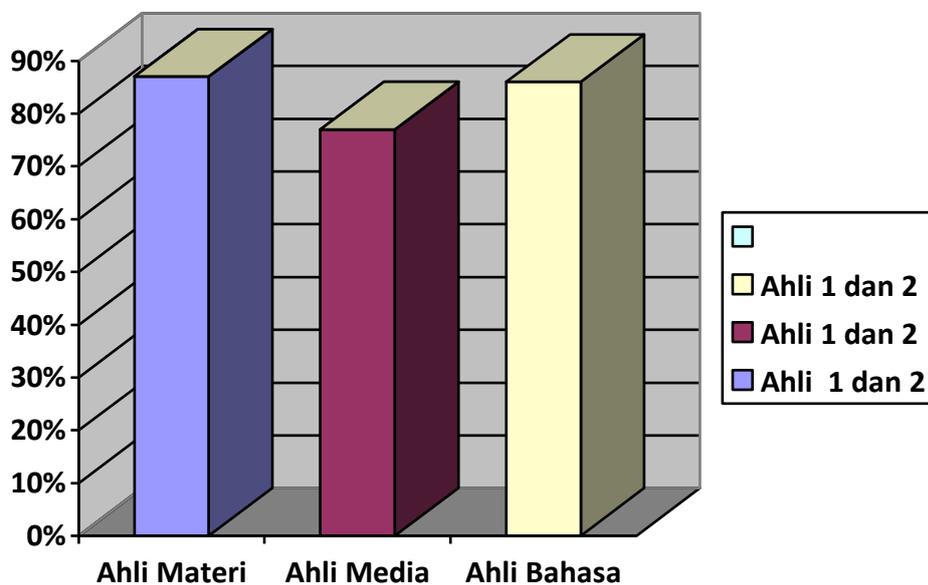
Berdasarkan tabel 3 di atas, skor yang diberikan oleh ahli bahasa I, yaitu 78 dari 85 pernyataan memperoleh hasil nilai 92 % serta skor yang diberikan oleh ahli bahasa II, yaitu 69 dari 85 pernyataan dengan persentase 81 % dan berkategori " sangat layak" menurut (Purwanto, 2013).

Berdasarkan beberapa hasil dari ahli materi, media, dan bahasa yang sudah dipaparkan di atas, diperoleh hasil rekapitulasi dari nilai uji validasi sebagaimana gambar 2.



Gambar 2. Hasil Rekapitulasi Dari Nilai Uji Validasi

Selain terdapat perbedaan persentase pada uji validasi produk, perbedaan juga terdapat pada rata-rata nilai dibawah ini gambar 3.



Gambar 3. Perbedaan Persentase Pada Uji Validasi

Produk akhir penelitian dan pengembangan ini yaitu puzzle berbasis android untuk menentukan kata, kosakata, kalimat dari sebuah teks perkenalan keluarga dengan judul “pengembangan puzzle berbasis android pada keterampilan menulis permulaan” dengan

Tema 4 keluargaku Subtema 1 anggota keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar". Media Puzzle berbasis android di dalamnya mengintegrasikan dua muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, dan PPKn, yang dikemas dalam sebuah cerita perkenalan keluarga yang terdapat pada puzzle berbasis android tersebut. sehingga peserta didik tidak hanya mampu mengetahui bagaimana cara menentukan Kosakata, kata, kalimat, bahkan mampu mengetahui informasi yang terkandung pada sebuah cerita tersebut. Dalam penerapan pembelajaran puzzle berbasis android ini.



Gambar 4. Produk Akhir Puzzle Berbasis Android

Pada saat melakukan uji coba menggunakan media puzzle berbasis android, peneliti menemukan temuan penelitian saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Peserta didik mampu bekerja dengan baik, peserta didik yang satu dengan yang lainnya saling bercerita tentang anggota keluarganya serta saling membantu untuk bersama-sama menentukan kata, kosakata, dan kalimat dengan tepat. Selain itu, dengan menggunakan puzzle berbasis android ini dapat meningkatkan antusias peserta didik untuk mempelajarinya serta meningkatkan hasil belajar dimana pada saat uji coba produk, peserta didik mampu mengerjakan soal dengan benar. Penelitian yang pernah dilakukan (Mufti, Asrori., dan Dian, 2018) dan (Ricyono et al., 2019), bahwa puzzle memiliki beberapa manfaat seperti: (1) melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, (2) memperkuat daya ingat, (3) siswa dilatih untuk berpikir matematika (otak kiri) dalam pemilihan bentuk dan untuk merangsang daya pikir anak-anak usia dini untuk berlatih awal dalam berfikir dan belajar memahami, dan merangsang bentuk jenis permainan. Dalam penelitian tersebut dengan menggunakan media puzzle ini siswa dapat menulis kosakata, kata, kalimat, dan paragraf dengan tepat, dikarenakan materi yang disajikan mudah dimengerti karena ada teks bacaan.

Penelitian ini pernah dilakukan (Retno, 2017), mengungkapkan bahwa puzzle dapat diterapkan sebagai permainan saja. Namun, kini puzzle juga dapat merangsang daya pikir anak usia dini yang menunjukkan fungsi dari puzzle yakni (1) siswa memiliki keterampilan kognitif yang meningkat; (2) siswa dilatih dalam menerampilkannya motorik halus; (3) siswa dilatih dalam menalar serta berkonsentrasi; (4) siswa dilatih dalam sabar dan telitinya; dan (5) siswa dilatih bekerjasama dalam menanamkan rasa dihargai antar siswa saat puzzle disusun secara berkelompok maupun individu (Faisal, 2018). Hal ini pun senada dengan

(Sunarti, 2017), menunjukkan “bahwa permainan bongkar pasang dapat menghasilkan kemampuan berpikir anak sehingga anak lebih aktif, interaktif, termotivasi, serta maksimal dalam belajar.

SIMPULAN

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media pembelajaran puzzle berbasis android pada keterampilan menulis permulaan siswa dikelas 1 sekolah dasar pada tema 4 subtema 1 KD 4.9 dengan materi Keluargaku dan Pancasila didapatkan hasil pencapaian dari ahli bahasa, media dan materi. Tingkat kelayakan media memperoleh sebesar 77% dengan kategori “layak”, dan tingkat kelayakan materi yadapt diperoleh sejumlah 87% “sangat layak” pada kategori ini, dan tingkat kelayakan bahasa diperoleh sejumlah 86% dengan kategori “sangat layak”.
2. Responden siswa kepada media pembelajaran puzzle berbasis android pada keterampilan menulis permulaan siswa dikelas 1 sekolah dasar yang dilakukan pada uji coba terbatas yang melibatkan 16 siswa memperoleh presentase sebesar 91,63% dengan kategori “sangat layak”

Pengembangan media puzzle berbasis android pada keterampilan menulis ini diharapkan dapat digunakan pendidik sebagai referensi dan bahan ajar mendukung dalam pembelajaran menentukan kosakata, kata, dan kalimat serta dapat digunakan untuk belajar dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Andayani. (2015). *Problema dan Aksioma dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Andri. S. (2015). *Membuat Media Pembelajaran Untuk Menulis Permulaan*. Jakarta: Grasindo.
- Dadan, D. (2011). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagakerjaan.
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Faisal, A. K. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Kelas 1 Sekolah Dasar*.
- Hamzah Uno., B. (2016). *Tugas Guru Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kosasih, A. (2010). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Mufti, Asrori., dan Dian, I. (2018). Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Menulis di SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 1–9.
- Muhammad, Y. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Makassar: Kencana.
- Munadi. (2010). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Nunuk, S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Retno, Uly Nevyanti., Hodidjah., R. R. (2017). Media Puzzle Suku Kata dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Kelas I Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 188–198.
- Ricyono, A., Arifin, Z., & Kridalaksana, A. H. (2019). Game Ed-Puzzle Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique. *Prosiding*

- Seminar Nasional Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 91–96.
- Shobirin, M. (2016). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarti., dan A. D. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1).
- Zulela, M. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.