Available online at http://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/index

PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)

PEJ, 9 (1), Juni 2025

Copyright © 2020, PEJ, e-ISSN : 2598-2206
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(https://creativescommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

INOVASI MEDIA PUZZLE KALIMAT DARI BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Rizki Anwar Rianti[1], Selvi Pradani[2], Tita Sofian[3], Johri Sabaryati[4]
[1,2,3]Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram
[4]Prodi Studi Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Mataram

Email: riskianwarrianti@gmail.com

Abstrak
Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa pada tahap awal pendidikan dasar. Namun, berdasarkan observasi di SDN 34 Mataram, banyak siswa kelas III yang menghadapi kesulitan dalam membaca kalimat sederhana. Pemanfaatan barang bekas sebagai bahan dasar media pembelajaran dapat menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mendukung program pendidikan berwawasan lingkungan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa puzzle kalimat berbahan dasar barang bekas sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III di SDN 34 Mataram. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, dan ramah lingkungan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle kalimat berbahan barang bekas efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kemampuan membaca siswa dari pretest ke posttest. Media ini juga memperoleh tanggapan positif dari siswa dan guru, yang mengapresiasi aspek keberlanjutan, kreativitas, dan manfaat pedagogisnya

***Kata kunci*:** *Puzzle, Barang Bekas, Membaca*

Abstract:
Reading is a fundamental skill that students must master in the early stages of elementary education. However, observations at SDN 34 Mataram show that many third grade students have difficulty reading simple sentences. Using used goods as base materials for learning media can be a creative solution to increase interest in learning while supporting environmentally friendly educational programs. Therefore, this research aims to develop innovative learning media in the form of sentence puzzles made from used goods to improve the reading skills of third grade students at SDN 34 Mataram. These media are intended to provide an interactive, creative and environmentally friendly learning experience. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research results show that sentence puzzle media made from used goods is effective in improving students' reading skills. This is evidenced by the increase in students' average reading skills from pre-test to post-test. This medium also received positive responses from students and teachers who appreciated its sustainability, creativity and educational benefits

Keywords: *Problem Based Learning model, Learning Education Pancasila in Elementary School*

Copyright © 2017, PEJ, e-ISSN:2598-2206

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. di dalamnya. Pendidikan memainkan peran penting dalam perkembangan masyarakat Indonesia karena menciptakan orang yang lebih berpengetahuan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sesuai dengan Pasal 1Ayat 1 dari Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan prosedur dan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya

Pendidikan saat ini mengalami kemajuan. Hal ini terlihat dari penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, guru dituntut untuk menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan (Riskyka et al., 2023). Pembelajaran merupakan bagian integral dari dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Nadia et al., 2023).

Media adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan berupa pembelajaran kepada siswa dan dapat mempermudah guru menyampaikan pembelajaran (Musabihatul & Mijahamuddin, 2020). Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas sebuah makna pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang berupa perangkat, bahan (materi), peralatan, dan pengaturan yang digunakan guru untuk memfasilitasi belajar siswa dalam menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran (Oktaviani et al., 2023)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) (Neteria et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah penggunaan puzzle. Puzzle bukanlah permainan yang asing bagi anak-anak. Biasanya anak suka menyusun dan mencocokkan bentuk dengan tempatnya dari berbagai gambar (Indrasari et al., 2023).

Media puzzle merupakan salah satu permainan edukasi yang seru, menyenangkan, dan dapat melatih perkembangan otak. Dalam permainan puzzle ini diperlukan gaya dan pemikiran dalam menyusun pola yang dapat menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan menyenangkan sehingga memudahkan pemahaman dalam pembelajaran (Perdana & Budiningsih, 2020). Media puzzle merupakan media permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran dimana media ini disajikan dalam bentuk gambar yang terpecah sehingga siswa belajar bagaimana mengidentifikasi objek, memasangkan suatu bentuk dan dapat merangsang imajinasi dan kemampuan menalar (Tobing et al., 2023). Media puzzle merupakan wadah permainan yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan kognitif anak (Ramlah et al., 2022).

Media Puzzle adalah suatu jenis alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang terdiri dari dua atua tiga permainan bongkar pasang. Sedangkan media puzzle adalah alat permainan edukatif yang menyerupai benda model tiruan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya (aini et al., 2023).

Menurut (Tedy et al., 2023) media puzzle membawa murid kepada fokus sekaligus stimulus untuk mengambil keputusan dalam format bermain dan belajar. Ranah kognitif, melalui media puzzle menjadi penting, tidak hanya membuat murid senang bermain, namun membantu anak untuk menghafal dan/atau

mengingat kejadian atas mereka melalui permainan puzzle. Media ini dianggap paling mudah dipahami siswa karena dapat menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Ardiyanti et al., 2021). Menurut Khomsoh (dalam Permana, 2017:2) mengemukakan bahwa Puzzle adalah suatu gambar yang terbagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Fithroh et al., 2019).

Menurut (F & Wibawa, 2024) puzzle efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, puzzle dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran agar peserta didik termotivasi dan terlibat terlibat aktif dalam pembelajaran karena dapat dimainkan menurut kreativitas peserta didik. puzzle ini berfungsi untuk: 1) Mengasah otak, 2). Melatih koordinasi mata dan tangan, 3). Melatih nalar, 4) (Fitriana, 2014). Melalui teka-teki, anak bisa mengasah kemampuan otaknya dengan cara mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, dan memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan potongan puzzle secara mandiri dengan benar (Giyartini, 2020) Terdapat beberapa manfaat dalam permainan puzzle, diantaranya: 1) Untuk mengasah konsentrasi, 2) Melatih ketelitian serta kesabaran anak, 3) Mengasah kelincahan tangan dan mata, 4) Menguatkan daya ingat anak, 5) Mengenalkan pada anak hubungan konsep, 6) Memilih bentuk dan gambar sehingga bisa melatih anak untuk berpikir (Arifin et al., 2023). Pemilihan media puzzle selain menarik dan mampu memusatkan perhatian siswa juga akan menambah proses pembelajaran akan lebih menarik karena dengan menggunakan puzzle siswa dalam pembelajaran berpartisipasi aktif dan manfaat puzzle bagi anak melatih konsentrasi, kesabaran dan dapat melatih anak berpikir (Hasna et al., 2021).

Solusi bagi guru untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca peserta didik agar dapat antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media belajar yang menarik yaitu puzzle. Media puzzle merupakan salah satu cara belajar membaca dan menunjang pembelajaran agar siswa merasa senang dalam membaca (Nurfebriyani et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media puzzle dapat memberikan dampak baik bagi siswa maupun pendidik dalam proses pembelajaran. Media puzzle melatih keterampilan kognitif seperti konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah. Keunggulan ini menjadikan media puzzle sangat cocok digunakan dalam pembelajaran, terutama di Sekolah Dasar (Marfilinda & Akhiyar, 2024)

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa pada tahap awal pendidikan dasar. Namun, berdasarkan observasi di SDN 34 Mataram, banyak siswa kelas II yang menghadapi kesulitan dalam membaca kalimat sederhana. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pemanfaatan barang bekas sebagai bahan dasar media pembelajaran dapat menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mendukung program pendidikan berwawasan lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media puzzle kalimat berbahan barang bekas sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif.

Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirannya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya (Fish, 2020).

Kemampuan membaca di sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting sebagai landasan keberhasilan kegiatan belajar siswa. Jika siswa tidak bisa membaca, berakibat fatal dan tidak dapat berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran. Sehingga kemampuan Membaca sangat penting dimiliki

peserta didik (Nurfebriyani et al., 2024). Penerapan media puzzle interaktif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan mengembangkan kemandirian dalam belajar (Ramlah et al., 2022).

Puzzle berbasis barang bekas adalah jenis media pembelajaran yang memanfaatkan barang bekas sebagai alat yang bermanfaat untuk belajar. Guru tidak hanya dapat mengurangi sampah, mereka juga dapat mengajar siswa mereka mengembangkan kemampuan kreatif dan motorik halus peserta didik melalui keterampilan mereka dalam mengubah barang bekas menjadi barang yang bermanfaat. Tujuan umum media puzzle menurut Sanaky (2011) dalam Moch Eko Riadi, antaranya: mempermudah proses pembelajaran: meningkatkan efisensi proses pembelajaran: menjaga relevansi materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran: membantu konsentrasi pembelajaran atau siswa dalam proses pembelajaran: melatih strategi dalam berkerja sama antar siswa: menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa; dan menghibur para siswa.

Barang bekas, juga dikenal sebagai sampah, adalah sisa dari aktivitas rumah tangga, pasar, kota, hotel, dan penginapan, antara lain. Sampah adalah hasil dari aktivitas manusia yang sudah terpakai. Barang bekas ini dapat digunakan sebagai alat atau media pembelajaran yang bermanfaat selama proses belajar.Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti membuat media puzzle kalimat yang terbuat dari barang bekas untuk membantu siswa belajar membaca dan menambah keragaman pembelajaran mereka. Peneliti ingin menyelidiki masalah ini dengan melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di kelas II SDN 34 Mataram. Penelitian ini menggunakan puzzle sebagai media untuk meningkatkan kemampuan peserta didik di kelas II Sekolah Dasar untuk membaca kalimat. Puzzle yang digunakan dalam penelitian ini adalah puzzle kalimat.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.

1. **Analisis:** Mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kendala pembelajaran membaca.
2. **Desain:** Merancang media puzzle kalimat berbahan barang bekas.
3. **Pengembangan:** Membuat dan menguji coba media pembelajaran.
4. **Implementasi:** Menerapkan media pada siswa kelas II SDN 34 Mataram.
5. **Evaluasi:** Menilai efektivitas media berdasarkan hasil belajar siswa dan tanggapan pengguna.

Gambar 1. Contoh metode ADDIE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan mengevaluasi kualitasnya.Barang yang dibuat selama penelitian ini adalah media Puzzle Kalimat dengan Bahan Dasar Barang Bekas digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca Model penelitian pengembangan untuk peserta didik Model ADDIE yang digunakan sangat cocok untuk pengembangan puzzle kalimat berbasis media barang bekas dari langkah-langkah penelitian disusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengontrol tindakan yang tepat.

Model proses terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Menurut (Gumanti dkk:2016), model ADDIE adalah desain pembelajaran sistematis yang sederhana dan mudah dipelajari dan memiliki lima tahap yang mudah dipahami. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar, permainan, video, dan panduan buku dapat menjadi lebih mudah. Dalam penelitian ini, tahap pertama adalah analisis (analisis).

Analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis material adalah analisis yang dilakukan. Tahap kedua adalah desain (desain). Pada tahap ini, peneliti merancang struktur dasar media. pembelajaran puzzle dari perspektif desain dan materi. Tahap selanjutnya, pengembangan (pengembangan), terdiri dari pembuatan produk, validasi ahli materi dan ahli media, dan terakhir revisi produk. Tahap keempat, implementasi (implementasi), dilakukan dengan menguji media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan uji coba yang melibatkan peserta didik peneliti untuk mengetahui perubahan dalam kemampuan mereka untuk membaca set. Tahap terakhir, evaluasi, dilakukan untuk memulai produk yang telah dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023 di SDN 34 Mataram yang terletak di Jl Terusan Bung Hatta Kelurahan Monjok Kecamatan Selaparang Kota Mataram adalah sebuah kota di provinsi Nusa Tenggara barat. Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas II SDN 34 Mataram sebagai subjek uji coba produk skala. Objektif penelitian ini adalah media puzzle kalimat pada materi kelas 2 pembelajaran pertama, subtema 4 (merawat hewan dan tumbuhan), dan tema 6 (merawat tumbuhan dan hewan).

Objektif penelitian ini adalah media puzzle kalimat pada materi kelas 2 pembelajaran pertama, subtema 4 (merawat hewan dan tumbuhan), dan tema 6 (merawat tumbuhan dan hewan). Data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Saran dan masukan kualitatif dari ahli media dan ahli materi selama tahap validasi produk, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Peneliti hanya menggunakan uji coba kelompok besar dengan 20 siswa di kelas II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran inovatif berupa *puzzle* kalimat berbahan barang bekas berhasil dikembangkan dengan memanfaatkan bahan sederhana seperti kardus bekas, kertas warna, dan lem. Pemilihan bahan ini didasarkan pada pertimbangan ramah lingkungan, ketersediaan yang mudah, serta biaya yang terjangkau, sehingga dapat diaplikasikan secara luas di berbagai kondisi sekolah, termasuk yang memiliki keterbatasan fasilitas. Desain media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, dengan fokus pada pengembangan kemampuan membaca siswa.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media *puzzle* ini memberikan dampak signifikan pada peningkatan kemampuan membaca siswa. Secara kuantitatif, terdapat peningkatan kemampuan membaca sebesar 25% dibandingkan sebelum penggunaan media. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan belajar berbasis permainan dapat mendorong minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, metode ini juga melatih keterampilan motorik halus siswa melalui kegiatan menyusun *puzzle*, sehingga memberikan manfaat tambahan dalam pengembangan aspek fisik dan kognitif.

Keberhasilan ini tidak hanya menunjukkan potensi media *puzzle* berbahan barang bekas dalam dunia pendidikan, tetapi juga memberikan contoh nyata penerapan prinsip keberlanjutan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan barang bekas, media ini turut mendukung pengurangan limbah serta memberikan edukasi kepada siswa mengenai pentingnya daur ulang. Ke depan, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan variasi yang lebih beragam untuk menyesuaikan kebutuhan belajar siswa di berbagai tingkatan dan mata pelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas II SDN 34 Mataram, penelitian ini mengembangkan Media Puzzle Kalimat yang terbuat dari barang bekas. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan penelitian: analisis (analisis), desain (desain), pengembangan (pengembangan), penerapan (penerapan), dan evaluasi (evaluasi).

3.1 Analisis (Pengamatan)

Analisis masalah, analisis kebutuhan, dan evaluasi materi. Pada tahap pertama, wali kelas II SDN 34 Mataram diwawancarai untuk mengetahui masalah yang dihadapi sekolah terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Pada tahap kedua, analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang media yang dibutuhkan sehingga siswa lebih tertarik dan proses lebih mudah.

Tahap ketiga adalah analisis materi. Ini dilakukan dengan materi yang digunakan dalam teka-teki kalimat. Peneliti menggunakan materi dari Muatan Bahasa Indonesia, khususnya tema 6 (merawat hewan dan tumbuhan), subtema 4 (merawat tumbuhan di sekitar saya), dan pembelajaran pertama.

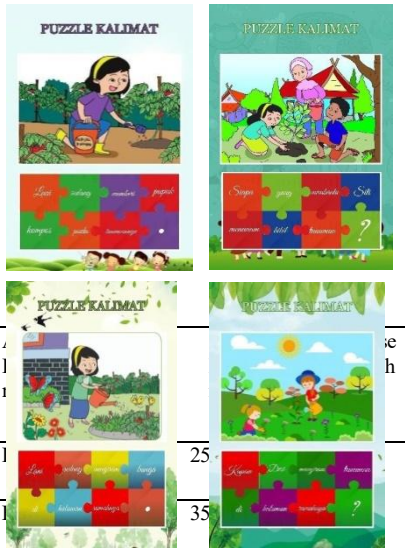
3.2. Desain

Tahap desain adalah tahap atau proses merancang media produk yang menyerupai kalimat teka-teki . Digunakan Adobe Ilustrator untuk mendesain media puzzle kalimat. Produk

akhir akan berukuran 30 cm x 20 cm dan dibuat

No	Data	Aspek Penilaian	∑X Peraspek	Skor Maksimal	Persentase Keseluruhan	Kategori
1	Uji Coba Terbatas	Isi	75	75	96%	Sangat Layak
2	Uji Coba Terbatas	Tampilan	98	100		

plek, kardus, kain, dan barang bekas lainnya. Desain puzzle kalimat berdasarkan huruf dan kata, manual dengan instruksi dan bahan, gambar berbagai objek, puzzle , dan buku panduan adalah beberapa bagian dari media yang akan dibuat kegiatan mengimplementasikan bentuk media yang telah dikembangkan (Istiningsih, S, dkk., 2021).



No	Data	Aspek Penilaian	∑X Peraspek	Skor Maksimal	Persentase Keseluruhan	Kategori
1	Uji Coba Terbatas	Isi	25			Sangat Layak
2	Uji Coba Terbatas	Tampilan	35			

Gambar 2. Desain

3.3 Tahap Pengembangan

Menurut Mulyatingsih (2019:200), tahap pengembangan dalam model ADDIE mencakup kegiatan merealisasikan rancangan produk yang telah diubah berdasarkan masukan dan saran.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui presentase tingkat pencapaian kelayakan media *puzzle* kalimat sebesar 93% yang menunjukkan kategori sangat layak.

Tabel 2. Uji Ahli Materi

Persentase kelayakan material sebesar 96% berada dalam kategori "sangat layak", yang berarti bahwa material dapat digunakan selama uji coba, seperti yang ditunjukkan dalam tabel diatas.

3.4 Implementasi

Tahap ini mencakup pengujian media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah melalui proses revisi oleh ahli media dan ahli materi (Istiningsih, dkk., 2021). Semua rencana media yang telah dibuat kemudian diubah dan diterapkan pada tahap implementasi, menurut Walid (2017:80). Produk penelitian harus diuji melalui proses ilmiah, menurut Rayanto & Sugianti (2020:36-37) untuk mengetahui keefektifan dan validitasnya. Pada tahap implementasi, uji coba kelompok besar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana siswa kelas II SDN 34 Mataram menyikapi media puzzle kalimat yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. Data Perolehan Nilai Peserta Didik

No	Indikator	Nilai
1	Nilai rata-rata *prestest*	68
2	Nilai rata-rata *postest*	87

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata siswa

berubah dari 68 saat pretest menjadi 87 saat post test.

3.5 Evaluasi

Akhir dari pengembangan model ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat sesuai untuk digunakan dalam pendidikan dasar (Istiningsih et al., 2021). Uji coba validasi ahli media, ahli materi, dan kelompok kecil dan besar diperoleh dari evaluasi data . Hasil validasi ahli media mencapai 93%, dengan kategori "sangat layak". Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dosen menunjukkan bahwa kalimat puzzle yang terbuat dari barang bekas memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli materi, tes, dan tanggapan peserta didik, menyimpulkan bahwa media puzzle kalimat ini sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar 34 Mataram.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang pengembangan media puzzle kalimat yang didasarkan pada barang bekas berada pada tingkat kualifikasi yang sangat layak. Sehubungan dengan teka-teki media, kalimat ini telah divalidasi oleh ahli media dan materi dan kemudian diubah sesuai dengan rekomendasi para ahli. Validasi ahli materi menunjukkan kelayakan materi mencapai 96% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli media menunjukkan kelayakan media mencapai 93% dengan kategori sangat layak.

Tingkat seluruh respon siswa juga mencapai 96% dengan kategori sangat layak. Dari data yang dikumpulkan, nilai rata-rata peserta didik berkisar antara 68dan87.
Secara keseluruhan, hasil penilaian puzzle kalimat berdasarkan barang bekas yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena memenuhi tingkat kualifikasi yang valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, zuhrotul, Maritasari, D. B., & Kudsiah, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Geometri Datar Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, *8*(2), 205–212. https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i2.10713

Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(1), 29–33. https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191

Arifin, B., Permoni, D., Ayu Putri Hapsari, M., Nur Elisa, S., & Fakhriyah, F. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidiksn Berkarakter*, *1*(3), 101–114. https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.309

F, C., & Wibawa, S. (2024). Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Puzzle Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/475), 4549–4560.

Fish, B. (2020). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析 Title*. *2507*(February), 1–9.

Fithroh, F., Murtono, M., & Utaminingsih, S. (2019). *Development of Learning Models Make A Match Assisted Media Puzzle to Improve Thinking Skills of Class Fourth Elemetary School Studests* `. https://doi.org/10.4108/eai.20-8-2019.2288142

Fitriana, R. (2014). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Procedia Manufacturing*, *1*(22 Jan), 1–17.

Giyartini, R. (2020). Puzzles as A Learning Media In Dance Education for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Primary Education*, *4*(2), 232–237. https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i2.29376

Hasna, H. R., Fajriyah, K., & Saputra, H. J. (2021). The Effect of Blended Learning Based on The Problem-Based Learning Model Assisted by Puzzle Media on The Critical Thinking Skills of Fifth Grade Students on Ecosystem Themes. *Journal of Education Technology*, *5*(1), 14. https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.29770

Indrasari, M., Subiyantoro, S., & Hastuti, D. (2023). Application of Problem-Based Learning Models and Puzzle Media to Improve Students' Learning Outcomes. *Cognitive Development Journal*, *1*(1), 28–36.

Jonassen, D. H. (2000). Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking. Prentice Hall.

Marfilinda, R., & Akhiyar, M. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(4), 4763–4776. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692

Musabihatul, K., & Mijahamuddin, A. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, *3*(2), 102–106. http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning . Cambridge University Press.

Nadia, N., Fatmawati, R. A., & Nurcahyo, M. A. (2023). Pengembangan Media Puzzle Sugaka pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, *1*(1), 70–79. https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.85

Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(4), 82–90. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809

Nurfebriyani, S., Putri, C. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2024). Studi Literatur : Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(3), 1857–1863. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2442

Oktaviani, D. T., Rohana, S., Intiana, H., & Hakim, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(Special Issue), 300–305. http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index_____

_____

Papert, S. (1993). The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer. Basic Books.

Perdana, M. A., & Budiningsih, A. (2020). *Improving the Third Graders' Speaking Skill Using Puzzle Media in Elementary School*. *440*(Icobl 2019), 207–210. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.046

Ramlah, R., Riana, N., & Abadi, A. P. (2022). Fun Math Learning For Elementary School Students Through Interactive Puzzle Media. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, *6*(1), 25–34. https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5775

Riskyka, Lubis, R. R., & Yusnita, N. C. (2023). Development of Media Puzzle Using Game Based Learning Approach to Improve Learning Outcomes Student Mathematics in Elementary School. *Journal of Elementary School Education*, 188–194. https://doi.org/10.62966/joese.v1i3.338

Tedy, T., Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani, Y. (2023). Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 187–196. https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891

Tobing, M. T., Pasaribu, E., & Purba, N. (2023). the Effect of Letter Card Media on Learning Outcomes in Elementary Learning. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, *3*(1), 29–44. https://doi.org/10.53768/sijel.v3i1.121

.