



Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Book* dengan Metode SAS Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca pada Peserta Didik Kelas 1

Vio Letta Putri Maylia¹, Nyoto Harjono²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 292020090@student.uksw.edu, nyoto.harjono@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-01 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Puzzle Book;</i> <i>Reading Difficulties;</i> <i>SAS.</i>	This research aims to develop learning media in the form of <i>Puzzle Books</i> with the SAS (Structural, Analytical, and Synthetic) method to overcome reading difficulties for grade 1 students. <i>Puzzle Book</i> was developed based on the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation) and validated by media experts and linguists, obtaining an average rating of 95.55% and 94.4% showing very high eligibility. The use of <i>Puzzle Books</i> showed an improvement in students' reading ability with an average pretest score of 53,429 and posttest score of 88,571. Assessment questionnaires from teachers and students showed that <i>Puzzle Books</i> were very practical with percentages of 97.9% and 95.4%. Thus the <i>Puzzle Book</i> can be said to be very feasible to use, very practical to use and effective in overcoming reading difficulties for grade 1 students.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-01 Kata kunci: <i>Pembelajaran Sosial</i> <i>Emosional;</i> <i>Gaya Belajar;</i> <i>Gaya Belajar David Kolb;</i> <i>Kurikulum Merdeka.</i>	Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa <i>Puzzle Book</i> dengan metode SAS (Struktural, Analisis, dan Sintetis) untuk mengatasi kesulitan membaca peserta didik kelas 1. <i>Puzzle Book</i> dikembangkan berdasarkan model ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation, evaluation</i>) dan divalidasi oleh ahli media serta ahli bahasa, memperoleh rata-rata penilaian 95,55% dan 94,4% menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Penggunaan <i>Puzzle Book</i> menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan membaca peserta didik dengan rata-rata nilai pretest 53,429 dan posttest 88,571. Angket Penilaian dari guru dan peserta didik menunjukkan <i>Puzzle Book</i> sangat praktis dengan persentase 97,9% dan 95,4%. Dengan demikian <i>Puzzle Book</i> dapat dikatakan bahwa sangat layak digunakan, sangat praktis digunakan dan efektif dalam mengatasi kesulitan membaca peserta didik kelas 1.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi penting bagi perkembangan kemampuan literasi seorang anak. Salah satu aspek literasi yang paling esensial adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca menjadi landasan utama bagi penguasaan berbagai pengetahuan dan keterampilan lainnya di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, berbagai penelitian dan observasi lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik di kelas 1 SD mengalami kesulitan dalam belajar membaca. Masalah ini akan berdampak pada keberlangsungan pembelajaran. Kesulitan dalam belajar membaca sering kali disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek-aspek seperti kurangnya motivasi dan minat baca, serta keterbatasan kemampuan kognitif anak. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kurangnya dukungan media pembelajaran yang efektif dan tepat guna. Menurut observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, masalah utama yang dihadapi adalah minimnya media pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat

merangsang minat peserta didik belajar membaca. Media pembelajaran yang ada, kurang interaktif dan sering kali membosankan sehingga tidak mampu menarik perhatian dan minat peserta didik.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa *Puzzle Book* diharapkan akan mengatasi permasalahan tersebut. *Puzzle Book* adalah alat bantu pembelajaran yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Dengan *Puzzle Book*, peserta didik dapat belajar membaca sambil bermain, yang meningkatkan kemungkinan mereka untuk mempelajari materi dengan lebih efektif. *Puzzle Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang dengan metode SAS (Struktural, Analisis, dan Sintesis). Dengan metode SAS dapat membantu peserta didik mengenali dan memahami hubungan antara gambar, kalimat, kata, suku kata dan huruf. Dengan metode ini, peserta didik tidak hanya belajar membaca secara linier tetapi juga dapat memahami konteks dan makna dari kata dan kalimat yang mereka baca. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan dan

mengimplementasikan media pembelajaran berupa *Puzzle Book* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 1 SD. Dengan adanya media ini, diharapkan proses pembelajaran membaca menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan membaca pada peserta didik.

Pentingnya kemampuan membaca pada tahap awal pendidikan dasar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan pengaruh dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang efektif seperti *Puzzle Book* dapat menjadi solusi inovatif yang layak dipertimbangkan oleh pendidik dan peneliti dalam upaya mengatasi masalah kesulitan membaca pada peserta didik kelas 1 SD.

II. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2013: 407) menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran *Puzzle Book* dengan Metode SAS untuk mengatasi kesulitan membaca pada peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Model pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE yang dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Tanggung, Grobogan. Penelitian dilaksanakan 2 kali, yaitu pada 19 dan 20 Juni 2024. Subjek penelitian ini adalah 35 peserta didik dari kelas 1 SD Negeri 1 Tanggung.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah data terkait dengan objek yang diteliti. Instrumen yang digunakan adalah: 1) Angket guru, 2) Angket peserta didik, 3) Soal Pre-test dan Post-test.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan skor yang didapatkan dari penilaian ahli media, ahli bahasa, serta angket guru dan peserta didik. Dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk merumuskan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *Puzzle Book* menggunakan skala likert. Skala likert yang akan digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

No	Kategori	Skor Penilaian
1	Sangat baik / sangat sesuai / sangat layak	4
2	Baik / sesuai / layak	3
3	Kurang baik / kurang sesuai / kurang layak	2
4	Tidak baik / tidak sesuai / tidak layak	1

Hasil presentase angket dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Perhitungan Nilai: } Ps = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

Ps : Presentase sub variabel

S : Jumlah skor yang diperoleh

N :Jumlah skor maksimum

Selanjutnya untuk menghitung skor rata-rata dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum P}{N}$$

Keterangan:

P :Persentase rata-rata

$\sum P$:Jumlah presentase

N :Jumlah item pada angket

Persentase kelayakan dan keefektifan dapat dikategorikan sebagai berikut:

No	Skor	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat layak (valid)
2	51% - 75%	Layak (cukup valid)
3	26% - 50%	Kurang layak (kurang valid)
4	0% - 25%	Tidak layak (tidak valid)

Dari penilaian ahli media dan ahli bahasa, selanjutnya dilakukan perhitungan skor yang akan menentukan persentase kelayakan media *Puzzle Book*. Sedangkan penilaian dari guru dan peserta didik yang akan menentukan persentase keefektifan media *Puzzle Book*. Apabila hasil persentase 0% - 25% maka

media *Puzzle Book* dikategorikan tidak layak dan tidak efektif untuk digunakan. Jika hasil persentase 26% - 50% maka media *Puzzle Book* dikategorikan kurang layak dan kurang efektif untuk digunakan. Jika hasil persentase 51%-75% maka media *Puzzle Book* dikategorikan layak dan efektif untuk digunakan. Jika hasil persentase 76% - 100% maka media *Puzzle Book* dikategorikan sangat layak dan sangat efektif untuk digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *Puzzle Book* untuk peserta didik kelas 1 yang dikembangkan melalui model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Media pembelajaran *Puzzle Book* merupakan sebuah media pembelajaran menyusun dan menggabungkan setiap teka-teki seperti kalimat, kata, suku kata dan huruf. Peneliti mengembangkan *Puzzle Book* dikarenakan dengan adanya *Puzzle Book* akan mempermudah dan mengatasi kesulitan membaca pada peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Puzzle Book* diharapkan mampu menjadi terobosan bagi guru untuk selalu mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif akan memberikan dampak yang lebih baik terhadap proses pembelajaran berlangsung.

Puzzle Book menggunakan kertas ivory 260 dengan ukuran 30cm × 35cm. *Puzzle Book* terdapat halaman cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, 10 gambar (bola, balon, sepeda, kincir angin, layang-layang, kelereng, ember, yoyo, payung, dan mobil) dengan terdapat kalimat, kata, suku kata dan huruf dihalaman samping gambar, dan biodata penulis. Validasi ahli media yang dilakukan oleh Dani Kusuma, M.Pd. terhadap media pembelajaran *Puzzle Book* dengan hasil perolehan dari aspek tampilan 93,85% dengan kategori sangat layak, aspek warna 100% dengan kategori sangat layak, aspek kemudahan 88% dengan kategori sangat layak, dan aspek bentuk 100% dengan kategori sangat layak. Rata-rata persentase yang diberikan ahli media yaitu sebesar 95,55%, dengan demikian media *Puzzle Book* dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh Dr. Sunardi, S.Pd., M.Pd. terhadap media pembelajaran *Puzzle Book* dengan hasil perolehan dari aspek penggunaan bahasa 100% dengan kategori sangat layak, aspek kejelasan penggunaan bahasa 100% dengan kategori sangat layak, dan aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa 83,3% dengan kategori sangat layak. Rata-rata persentase yang diberikan ahli bahasa yaitu sebesar 94,4%, dengan demikian media pembelajaran *Puzzle Book* dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil pretest menunjukkan nilai terendah pretest yaitu 40 dan nilai tertinggi pretest yaitu 80. Sedangkan nilai terendah posttest yaitu 70 dan nilai tertinggi posttest yaitu 100. Nilai pretest dengan rata-rata 53,429 dan nilai posttest dengan rata-rata 88,571. Dengan demikian terdapat peningkatan antara pretest dan posttest. Jadi, media pembelajaran *Puzzle Book* dapat dikatakan efektif karena terdapat peningkatan nilai dari peserta didik.

Angket penilaian guru yang dilakukan oleh Isnaeni Setianingrum, S.Pd. SD. terhadap media pembelajaran *Puzzle Book* yang meliputi aspek kemudahan 98,3% dengan kategori sangat praktis, aspek kejelasan 100% dengan kategori sangat praktis, dan aspek pemberian umpan balik 100% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil angket penilaian guru memperoleh rata-rata persentase 97,9%, dengan demikian media pembelajaran *Puzzle Book* dinyatakan sangat praktis digunakan. Angket penilaian peserta didik yang dilakukan oleh 10 peserta didik kelas 1 terhadap media pembelajaran *Puzzle Book* yang meliputi aspek ketertarikan 96,9% dengan kategori sangat praktis, aspek kemudahan 95,6% dengan kategori sangat praktis, dan aspek bahasa 93,8% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil angket penilaian peserta didik memperoleh rata-rata persentase 95,4%, demikian media pembelajaran *Puzzle Book* dinyatakan sangat praktis digunakan. Jadi, dari seluruh penilaian validasi ahli media dan ahli bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran *Puzzle Book* sangat layak untuk digunakan. Sedangkan angket penilaian guru dan peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *Puzzle Book* sangat praktis untuk digunakan.

B. Pembahasan

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Di dalam model ini

terdapat 5 tahapan penelitian, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, terdapat 2 langkah analisis yaitu:

a) Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk menemukan dan mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas 1 Sekolah Dasar tentang kemampuan membaca dan minat baca peserta didik. Permasalahan ini muncul dikarenakan kurangnya media pembelajaran menarik yang menunjang peserta didik untuk giat membaca. Selain itu, guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional atau ceramah. Sehingga, peserta didik kurang minat membaca dan berpengaruh terhadap kemampuan membaca.

b) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan, diperlukan media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan membaca dan membantu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar membaca. Solusi dari permasalahan ini yaitu dengan mengembangkan poster baca menjadi media pembelajaran *Puzzle Book* dengan Metode SAS. Guru dan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran *Puzzle Book* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran akan berjalan lebih efektif.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan merancang produk media pembelajaran *Puzzle Book* untuk peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Peneliti membuat draft gambar benda-benda disekitar yang disertai kalimat, kata, suku kata, dan huruf abjad yang akan dijadikan puzzle sesuai dengan capaian pembelajaran. Judul *Puzzle Book* yaitu "Benda disekitarku". Pemilihan warna yang full colour pada media pembelajaran *Puzzle Book* akan terlihat lebih menarik. Selanjutnya menentukan kalimat kata, suku kata, dan huruf abjad yang sesuai dengan gambar. Font huruf yang digunakan yaitu childos arabic. *Puzzle Book* berukuran 30 cm x 35 cm. Bahan yang digunakan yaitu kertas ivory ukuran 260.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan media pembelajaran *Puzzle Book* yang akan diimplementasikan sesuai dengan draft yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran *Puzzle Book* selesai dibuat, langkah selanjutnya dilakukan validasi oleh dua ahli/pakar untuk mengetahui kelayakan *Puzzle Book*. Validasi kelayakan *Puzzle Book* dilakukan oleh ahli media dan ahli bahasa yang merupakan dosen Universitas Kristen Satya Wacana yang berkompeten dalam bidangnya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran *Puzzle Book* divalidasi oleh ahli/pakar media dan ahli/pakar bahasa, maka tahap selanjutnya implementasi atau uji coba. Uji coba luas dengan pemberian soal pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Puzzle Book*. Uji coba luas dengan jumlah 35 peserta didik. Setelah uji coba selesai, dilakukan uji kepraktisan oleh guru untuk mengetahui kepraktisan *Puzzle Book* melalui angket yang telah dibuat peneliti.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu evaluasi terhadap media pembelajaran *Puzzle Book* untuk kelas 1 Sekolah Dasar. Hasil evaluasi akan mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran *Puzzle Book*. Evaluasi oleh ahli/pakar, guru, dan peserta didik meliputi perbaikan produk, perbaikan bahasa dan revisi desain. Sehingga media pembelajaran *Puzzle Book* dapat digunakan guru maupun peserta didik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Puzzle Book* yang menerapkan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). *Puzzle Book* dikembangkan dengan metode membaca SAS (Struktural, Analisis, dan Sintetik). *Puzzle Book* menggunakan kertas ivory 260 dengan ukuran 30cm x 35cm. *Puzzle Book* memuat halaman cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, 10 gambar (bola, balon, sepeda, kincir angin, layang-layang, kelereng, ember, yoyo, payung, dan mobil) dengan terdapat kalimat,

kata, suku kata dan huruf dihalaman samping gambar, dan biodata penulis.

Hasil penilaian validator media memperoleh persentase 95,55%, dengan kategori sangat layak digunakan. Sedangkan hasil penilaian validator bahasa 94,4% dengan kategori sangat layak digunakan. Dari kedua validator tersebut dapat dinyatakan bahwa media *Puzzle Book* sangat layak digunakan. Hasil pretest menunjukkan nilai terendah pretest yaitu 40 dan nilai tertinggi pretest yaitu 80. Rata-rata pretest 53,429. Sedangkan nilai terendah posttest yaitu 70 dan nilai tertinggi posttest yaitu 100. Rata-rata 88,571. Dengan demikian terdapat peningkatan antara pretest dan posttest. Jadi, media pembelajaran *Puzzle Book* dapat dikatakan efektif karena terdapat peningkatan nilai dari peserta didik. Hasil angket penilaian guru memperoleh persentase 97,9%, dengan kategori sangat praktis digunakan. Hasil angket penilaian 10 peserta didik guru memperoleh persentase 95,4% dengan kategori sangat praktis digunakan. Dari respon guru dan 10 peserta didik dapat dinyatakan bahwa media *Puzzle Book* sangat praktis digunakan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, Melalui penggunaan media pembelajaran *Puzzle Book* memberikan hal baru bagi peserta didik untuk belajar membaca. Selain itu, diharapkan bagi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar membaca.
2. Saran bagi guru, Media pembelajaran *Puzzle Book* dapat dijadikan referensi bagi guru untuk selalu berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif untuk dapat menunjang proses pembelajaran berlangsung.
3. Saran bagi peneliti, Melalui pengembangan media pembelajaran *Puzzle Book* dapat menambah pengalaman, pengetahuan dan wawasan bagi peneliti. Selain itu dapat menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle Book* dengan metode yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul, W. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.

Dwi Pratiwi, R., Tika Damayani, A., & Agustini, F. (2022). Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Pada Siswa Kelas Ii Di Sd Negeri Harjosari 01. *Jurnal Malih Peddas*, 1(2), 1–12.

Futihat, S., Wahyu Wibowo, E., Mastoah, I., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN Development of Letter Puzzle Media to Improve Students 'Ability in Reading Beginnings. *Desember*, 7(2), 135–148.

Mochamad, A., Muhammad, L., Raihan Paqih, Siti, N., Nurhadi, Usep, S., & Yustika, N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4.

Mufidatul Helwah, D., Arisati, K., & Mufidah, N. Z. (2023). Metode SAS Sebagai Solusi Guru Dalam Meningkatkan Membaca di Kelas Pemula Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1–9.

Nuraini, E., Oktrifianty, E., & Fathurrohman, Y. (2021). Analisis Faktor-faktor Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri Poris Pelawad 2. *Yasin*, 1(1), 88–95.

Oktadiana, B. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 5(2), 143–164.

Rafiq. (2020). Metode Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 2366–2372.

Sa'diyah, Z., Suttriso, S., Rofi'ah, F. Z., & Muntiin, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Siswa Sekolah Dasar. *AtThullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 18.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K.,
Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023).
Pentingnya Media Pembelajaran dalam
Proses Belajar Mengajar. *Journal on
Education*, 5(2), 3928–3936.