

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori dalam penelitian ini terdiri dari empat bagian teori, yakni, media pembelajaran, media *puzzle*, menulis, media yang digunakan dalam hal ini adalah media *puzzle*, serta karangan narasi.

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara harfiah, kata media memiliki arti perantara atau pengantar.¹ *Association or Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian pembelajaran hakikatnya merupakan suatu usaha sadar guru/pengejar untuk membantu siswa atau peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.²

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.³

b) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

¹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS Press, 2009), hlm. 1.

² Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 5

³ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran...* hlm. 8

1) Media Visual

Media visual merupakan sajian yang mengandung pesan yang menyampaikan melalui indera penglihatan.⁴ Media visual disebut juga media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Media bentuk visual berupa gambar, diagram, peta, bagan, model, grafik, dan berbagai jenis papan.⁵

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengar, di mana pesan yang disampaikan dituangkan dalam kata-kata atau bahasa lisan.⁶ Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indera pendengaran. Beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio ini antara lain: radio, piringan hitam, audio siaran, telepon, dan audio kaset.⁷

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang terdiri atas paduan foto dan suara, paduan *slide* dan suara, serta film suara.

Media audio-visual berkaitan dengan dua indera, yaitu indera

⁴ Ibrahim dan Suparni, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008), hlm. 112

⁵ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS Press, 2009), hlm. 7

⁶ *Ibid.* hlm. 37-40

⁷ *Ibid.* hlm. 49

penglihatan dan indera pendengar. Contoh media audio-visual antara lain: *slide* suara, televisi, dan film.⁸

4) Media Berbasis Komputer

Media berbasis computer merupakan media yang ara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-*processor*.⁹ Computer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan menggunakan media computer.¹⁰ Contoh dari media berbasis computer antara lain: presentasi *Power Point*, CD, DVD, dan multimedia pembelajaran interaktif.

c) Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton, terdapat delapan dampak positif dari penggunaan media pembelajara, yakni: *pertama*, penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku; *kedua*, pembelajaran lebih menarik; *ketiga*, pembelajaran lebih interaktif; *keempat*, lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, *kelima*, kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan; *keenam*, pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja; *ketujuh*, sikap positif peserta didik dapat tingkatkan; dan *delapan*, peran guru dapat berubah kea rah yang lebih positif.¹¹

⁸ *Ibid.* hlm. 52

⁹ Cecep Kustandi. *Media Pembelajaran...* hlm. 30

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 96

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 7

Hal lain yang dirasakan guru bila menggunakan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran sebagai berikut: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan media pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peserta didik dapat semakin banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memerankan, dan lain-lain.¹²

Berbeda seperti yang diuraikan oleh Azhar Arsyad, bahwa secara praktis manfaat dari penggunaan media pengajaran di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

¹² *Ibid.* hlm. 2

- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum ataupun kebun binatang.¹³

Hal yang penting dalam belajar adalah perubahan perilaku, dan itu dapat terjadi target dari proses belajar. Dengan belajar seseorang yang tadinya tidak hanya pada pengetahuan yang bersifat konseptual, melainkan juga hal – hal yang menyangkut keterampilan serta sikap pribadi yang mempengaruhi perilaku seseorang. Ada empat area yang biasa berkenaan dengan belajar yaitu:¹⁴

(a) Citra diri dan perkembangan kepribadian

(b) Latihan keterampilan hidup

(c) Cara berpikir atau pola pikir

(d) Kompetensi atau kemampuan yang bersifat akademik, fisik, dan artistik.

(e) Area yang bersifat rohani, yang menyangkut pengenalan seseorang terhadap Tuhan.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 26-27

¹⁴ *Ibid.* hlm. 29

Sehubungan dengan media dalam proses pembelajaran, maka media pendidikan sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan proses belajar mengajar juga mempunyai aneka ragam jenis dan karakteristik masing-masing. Maka dari itu dalam memilih media hendaknya diikuti dengan cara memilihnya secara tepat dan cermat. Pada prinsipnya, media belajar berguna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks.¹⁵ Media belajar setidaknya tidak harus mahal, namun dapat diperoleh dari benda-benda yang tidak terpakai.

Sudjana dan Rifai mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (a) Ketepatan dengan tujuan pengajaran
- (b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran adanya media, bahan pelajaran lebih mudah dipahami siswa
- (c) Media yang digunakan mudah diperoleh, murah, sederhana dan praktis penggunaannya
- (d) Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran
- (e) Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi anak didik selama pengajaran berlangsung dan sesuai dengan taraf berpikir siswa, dan juga memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai

¹⁵Slamet Suyatno, *Strategi Pendidikan Anak* (Yogyakarta: Hikayat Publising, 2008), hal.67.

dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.¹⁶

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampainya pesan dari komunikator ke komunikan sehingga dapat merangsang pola pikiran, perasaan, minat bagi pendengar.

d) Alat Peraga Bagian dari Media Pembelajaran

Alat peraga dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu alat yang digunakan untuk menggunakan sesuatu yang riil sehingga memperjelas pengertian peserta didik.¹⁷ Alat bantu merupakan salah satu komponen yang mendukung proses belajar mengajar.

Menurut Oemar Hamalik, alat bantu atau alat peraga fungsinya tidak bisa disamakan dengan media pembelajaran. Alat bantu atau alat peraga dalam penggunaannya masih memerlukan manusia (guru) untuk menyampaikan pesan atau informasi sesuai dengan tujuan pembelajarannya, sedangkan media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri karena sudah meliputi pesan atau mengandung informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan

¹⁶Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*(Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagakerjaan,2006), hal.103

¹⁷ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* hlm. 4

tanpa melibatkan manusia (guru) lagi. Dengan kata lain, alat bantu merupakan bagian dari media pembelajaran.

Dengan alat bantu/peraga yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, maka akan diperoleh gambaran yang lebih jelas dalam proses belajarnya terutama untuk anak-anak yang masih sekolah di tingkat dasar. Hal tersebut karena pada dasarnya anak belajar melalui tahapan yang konkrit.

Untuk memahami konsep abstrak (konsep-konsep yang mana peserta didik belum memiliki gambaran nyata) maka diperlukan benda-benda konkrit sebagai perantara atau visualisasi konsep abstrak dicapai melalui tingkat-tingkat belajar yang berbeda-beda. Bahkan orang dewasa umumnya sudah dapat memahami konsep abstrak dalam keadaan tertentu masih saja sering memerlukan visualisasi. Belajar akan meningkat bila ada motivasi karena itu dalam mengajar pun diperlukan faktor-faktor yang dapat memotivasi belajar, bahkan untuk mengajar misalnya sikap guru dan penilaiannya, suasana sekolah yang menyenangkan dan sebagainya. Konsep abstrak yang baru dipahami ini, selanjutnya akan mengendap, melekat, dan tahan lama bila peserta didik belajar melalui perbuatan dan pengertian, bukan hanya mengingat-ingat fakta.¹⁸

¹⁸ Oemar Hamalik, *Media untuk Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 96

2. Media *Puzzle*

Media *puzzle* dirancang untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenali bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan, dan perbedaan dalam suatu media itu sendiri.¹⁹ *Puzzle* dapat berupa *jigsaw* atau bentuk 3 dimensi, mengantu asas potongan homogeny ataupun acak, bisa berupa kepingan besar atau kecil, atau gabungan keduanya. *Puzzle* juga dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang harus digabungkan, serta dapat pula disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu.²⁰

Pada umumnya, *puzzle* dapat dirancang sebagai mainan atau hiburan. Akan tetapi, *puzzle* juga dapat digunakan untuk tes kecerdasan. Pada potongan *puzzle* terdapat teka-teki yang harus dipecahkan. Teka-teki dibuat berdasarkan pada proses penyelidikan dan penemuan dalam rangka menemukan solusi yang diinginkan. Jika ingin menemukan solusi, seseorang perlu mengenali pola terlebih dahulu dan menciptakan urutan tertentu. Terdapat banyak macam kecerdasan yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan permainan edukatif dengan media *puzzle* dengan bentuk bola (salah satu contoh) juga dapat merangsang kecerdasan anak dalam aspek matematis logis, visual, intra-personal, dan interpersonal.²¹

¹⁹ Dianne Miller Nielsen, *Mengelola Kelas untuk Guru Tk*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm. 98

²⁰ Dianne Miller Nielsen, *Mengelola Kelas untuk Guru Tk*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm. 98

²¹ Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, (Yogyakarta: Power Books, 2009), hlm. 213

Menurut Nisak, media *puzzle* memiliki tujuan: (a) membentuk jiwa bekerjasama ataupun gotong-royong terhadap peserta didik, karena media ini bisa dikerjakan secara kelompok. (b) peserta dapat konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan (c) melatih kecerdasan logis matematis peserta (d) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa (e) menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa (e) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa. Pada dasarnya, oleh Nisak, *puzzle* menjadi stimulus pada anak ataupun peserta didik untuk lebih meluangkan konsentration aktivitas otak kanan yang dalam kehidupan nyata salah satunya termasuk tulis-menulis.²²

Suciaty menjelaskan manfaat dari media *puzzle* adalah untuk mengasah otak, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. Manfaat lainnya adalah melatih nalar, pada bagian ini *puzzle* memiliki keterkaitan dengan proses peserta didik dalam mengarang narasi karena dalam proses mengerjakan tugas tulis menulis dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan daya imajinasi yang kuat. Melatih kesabaran serta menumbuhkan pengetahuan yang variatif termasuk salah satu dampak positif daripada media *puzzle* terhadap peserta didik itu sendiri. Karena dalam media *puzzle* ini (termasuk *puzzle* yang akan peneliti gunakan) peserta didik akan diberikan gambar untuk kemudian dinarasikan dalam bentuk tulisan.²³

²² ²²Raisatun Nisak, *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 37

²³ Suciaty Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya* (Yogyakarta: Diva Press, 2010), hal. 41

Sejalan dengan yang diteorikan Nisak dan Suciaty di atas, bagi peneliti kemampuan mengarang narasi atau menulis adalah kemampuan menggunakan gagasan, pendapat, atau perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung oleh ketepatan bahasa yang digunakan, selain komponen kosakata yang gramatikal, ketepatan berbahasa juga sebaiknya didukung oleh konteks dan penggunaan ejaan.

3. Menulis

a) Pengertian Menulis

Seperti halnya keterampilan berbahasa pada umumnya, keterampilan menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa lainnya juga mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan menulis seseorang dapat menyampaikan pikiran dan gagasan untuk menyampaikan tujuan tertentu. Menulis bisa disebut juga sebagai cara untuk menuangkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang tersebut.²⁴

Didalam setiap keterampilan itu erat pula berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa-bahasa seseorang mencerminkan pikiranya. Semakin trampil seseorang berbahsaa, semakin cerah dan

²⁴Henry Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa Indonesia*, (Bandung : Angkasa Bandung, 2008), hal.22.

jelas pula jalan pikiranya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikiranya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Disamping itu menulis merupakan upaya seseorang yang bermaksud mengungkapkan gagasan dan menyampaikan nilai bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami.

Di lain tempat, menulis merupakan proses berpikir yang berkesinambungan, mulai dari mencoba dan sampai menulis kembali.²⁵ Dalam suatu gagasan untuk mencapai maksud tertentu, menulis adalah menuangkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang tersebut.²⁶ Dalam bentuk yang lain, menulis merupakan segenap rangkaian kegiatan seseorang, yang mengungkapkan suatu gagasan dan menyampaikan suatu nilai bahasa tulis untuk semua pembaca sehingga mudah dipahami. Yang terakhir, menulis adalah proses berpikir yang berkesinambungan, mulai dari mencoba, dan sampai dengan mengulas kembali apa yang dipikirkan dan menulis.²⁷

²⁵Saleh Abas, *Pengembangan Bahasa Indonesia Yang Aktif Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Depdiknas, 2006), hal. 127

²⁶Henry Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Bandung: Angkasa Bandung, 2008), hal. 22

²⁷Shaleh Abas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Aktif Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), hlm.127

Menulis bisa juga dimaknai aktivitas pengekspresian ide, gagasan, perasaan dan pikiran seseorang yang dituangkan kedalam lambang-lambang kebahasaan(bahasa tulis).

b) Proses menulis

Secara keseluruhan, proses penelitian terdiri dari lima tahap, yaitu pramenulis, menulis, merevisi, mengedit, dan mempublikasikan suatu gagasan.²⁸

(1) Pramenulis

Pramenulis merupakan suatu tahap persiapan. Tahap ini seorang peneliti melakukan berbagai kegiatan seperti menemukan ide gagasan, menentukan judul karangan,tujuan dan memilih bentuk jenis tulisan, membuat kerangka dan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dijadikan dalam bentuk karangan.²⁹

(2) Menulis

Dalam menulis biasanya dimulai dengan menjabarkan ide kedalam suatu bentuk tulisan. Ide-ide itu dituangkan dalam bentuk kalimat dan paragraf. Selanjutnya, paragraf-paragraf itu dirangkai menjadi satu karangan narasi yang utuh.³⁰

(3) Merevisi

Pada tahap revisi dilakukan koreksi terhadap keseluruhan karangan. Koreksi dilakukan terhadap berbagai aspek, misalnya struktur karangan dan kebahasaan.

(4) Mengedit

²⁸Haryadi Dan Zamzani, *Peningkatan Keterampilan Berbahasa* (Yogyakarta: Depdiknas 1997), hal. 78-81

²⁹ *Ibid.* hlm. 79

³⁰ *Ibid.* hlm. 80

Apabila suatu karangan sudah dianggap sempurna, dapat dilanjutkan dengan pengeditan atau bisa juga diartikan dengan penyempurnaan.

c) Ragam Tulisan

Menurut Nugrheni, mengutip Oka dan Suparno, ragam tulisan dibagi menjadi dua kriteria: *pertama*, berdasarkan cara penyajiannya, tulisan ada lima kategori, (1) deskriptif, yaitu tulisan yang berusaha mendeskripsikan suatu objek sesuai dengan visi penulis, (2) naratif, yaitu tulisan yang berusaha mengungkapkan hal-hal yang telah mengalami proses imajinasi, (3) ekspositoris, yaitu tulisan yang menjelaskan suatu objek tertentu dengan didukung penjelasan secara objektif, (4) argumentatif, yaitu tulisan yang memberikan argument terhadap pendapat tertentu sekuat mungkin, dan (5) persuasif.³¹

Kriteria ke dua berdasarkan pemerian wacana dalam sebuah tulisan, bagian ini terdiri dari empat kategori, (1) tipe naratif, yaitu tulisan penceritaan, (2) tipe ekspositoris, adalah tulisan yang berfungsi untuk menjelaskan sesuatu, (3) tipe hortatoris, adalah tulisan yang berfungsi untuk mengajak, menyuruh, serta memerintah, dan (4) tipe prosedural, yaitu tulisan yang menggambarkan prosedur dalam membuat sesuatu.³²

d) Mengarang

Mengarang adalah sebuah kegiatan yang sangat kompleks.

Mengarang dapat kita pahami sebagai keseluruhan rangkaian

³¹ Aninditya Sri Nugraheni, *Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*, (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 201), hlm. 183

³² *Ibid.* hlm. 184

seseorang yang mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tertulis kepada pembaca untuk dipahami dengan tepat seperti yang dimaksud pengarang (peneliti).³³ Menulis itu sendiri menurut Suherder adalah proses perubahan bentuk pikiran, angan-angan perasaan dan sebagainya menjadi sebuah wujud, lambang, tanda baca dan tulisan.³⁴

e) Kemampuan mengarang menggunakan tanda baca, huruf kapital dan diksi/kata.

1) Kemampuan penggunaan tanda baca

Kemampuan yang dituntut dalam menggunakan ejaan dalam proses mengarang berdasarkan media *puzzle* antara lain ,kemampuan tanda baca, penelitian kata, pemakaian huruf.³⁵

2) Kemampuan menggunakan huruf kapital

Penelitian menggunakan huruf kapital pertama petikan berlangsung dipakai gelar kehormatan, nama bangsa, suku dan bangsa, nama tahun, bulan, hari, peristiwa sejarah, nama resmi, nama buku, surat kabar judul karangan, hubungan kekerabatan.

3) Kemampuan memilih kata/ diksi

Mengarang biasanya disediakan bacaan kata yang cukup banyak, Bahkan boleh dikatakan lebih dari cukup. Sudah tentu peneliti akan mencari kata-kata terbaik untuk menyampaikan sesuatu dalam

³³Widyamataya ,*Seni Menuangkan Gagasan*(Yogyakarta: Kanisius, 1990), hal.9

³⁴Burhan Nur Giyanto, *Penilaian dalam Pengajaran Bhasa dan Sastra*(Bandung:Angksa, 1993), hal.23

³⁵ A. Hadi Nafiah, *Aku Ingin Jadi Pengarang* (Surabaya: Usaha Nasional, 1989), hal.21

penuturanya. Kata yang dikatakan terbaik apabila tepat dengan arti dan tempatnya, maka seksama dengan apa yang akan dikatakan sangat lazim dipakai dalam bahasa umum. Jadi tepat, seksama dan lazim merupakan pedoman untuk memilih kata dalam mengarang.³⁶

Dalam mengarang gerdapat enam manfaat mengarang yaitu antara lain:

1. Sarana untuk pengungkapan diri
2. Sarana untuk memahami sesuatu
3. Sarana untuk mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan dan rasa harga diri.
4. Sarana untuk meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan sekeliling.
5. Sarana untuk melibatkan diri dengan penuh semangat
6. Sarana untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.³⁷

Berdasarkan enam manfaat mengarang diatas ada beberapa alasan yang dapat dikemukakan mengenai pentingnya mengarang atau menulis antara lain sebagai berikut:

- a. Sarana untuk menemukan sesuatu
- b. Memunculkan ide baru
- c. Melatih kemampuan mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep atau ide

hal.16 ³⁶ WJS. Purwadarminta, *Karang Mengarang* (Yogyakarta: UP Indonesia, 1984),

³⁷ Nursito, *Penuntun Mengarang* (Yogyakarta: Adicata Karya Nussa,1999), hal.5-6

- d. Melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang
- e. Membantu untuk menyerap dan memproses informasi, dan
- f. Melatih untuk berpikir aktif³⁸

e) Tingkatan Menulis

Seperti tingkatan kelas dalam Sekolah Dasar (SD), dalam menulis pun terdapat tingkatannya berdasarkan kemampuan peserta didik. Adapun tingkatan tersebut dipilah menjadi dua, tingkat pemula dan menengah. Pendapat lama³⁹ mengatakan jika pengajaran mengarang atau menulis itu baru diterapkan kepada anak didik di kelas V Sekolah Dasar (SD) dengan pertimbangan beratnya proses belajar yang akan dihadapi dan dikuasai terlebih dahulu peserta didik itu sendiri seperti ejaan bahasa, susunan kalimat, isi, tanda baca, dlsb. Namun, kini mengarang ataupun menulis sudah mulai disiapkan untuk peserta didik kelas I dan, karena inilah, disebut sebagai tingkat pemula. Dalam tingkat ini model karangan berupa menggambar bebas untuk kemudian dinarasikan sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Bentuk-bentuk gambar yang digunakan bisa menggunakan yang disediakan oleh guru ataupun peserta didik menggambar sendiri. Proses pembelajaran selanjutnya, setelah berangsur-angsur menerapkan metode di muka, adalah mengarang dengan menggunakan unsur spontanitas dan keberanian. Artinya, dari

³⁸ *Ibid.* hlm. 7

³⁹ Ngilim Purwanto, *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* (Jakarta: Rosda Karya, 1997), hal. 59-61

menggambar spontan kemudian ditulis pula secara spontan dengan dituntun oleh guru.

Tingkat selanjutnya adalah lanjutan, di mana peserta didik dalam proses kepenulisannya sudah tidak menggunakan gambar bebas dan menentukan sendiri tema karangan. Tingkat ini bisa diberikan kepada peserta didik umumnya untuk kelas IV⁴⁰. Beberapa metodenya adalah dengan mengasah keterampilan kepenulisan dengan menentukan sendiri tema-tema yang akan menjadi objek tulisan, setelah ini berangsur dan sering dilakukan peserta didik, boleh bila dilanjutkan ke tahap selanjutnya yakni, sebagai contoh, dengan menyertakan beberapa karangan narasi yang disediakan guru untuk kemudian melengkapi paragraf yang telah dihilangkan atau dikosongkan dari awal atau dengan membuat karangan tanpa judul pada awalnya hingga akhirnya judul ditentukan bersama setelah proses membuat karangan selesai.

4. Karangan Narasi

a) Pengertian Karangan Narasi

Menurut Keraf,⁴¹ narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Dengan kata lain, narasi berusaha menjawab sebuah pertanyaan “apa yang telah terjadi”. Bentuk karangan ini berusaha

⁴⁰Ngalm Purwanto, *Metodologi Pengajaran Bahasa...* hal. 66

⁴¹Gorys Keraf, *Argumentasi dan Narasi* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 136

mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa yang seolah-olah pembaca dapat melihat dan dapat mengalami peristiwa itu. Unsur yang penting dalam narasi ini adalah perbuatan atau tindakan dan rangkaian waktu peristiwa itu terjadi.

Dalam pengertian yang lain, narasi merupakan salah satu karangan yang dikategorikan berdasarkan bentuknya, selain karangan deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Karangan narasi sering disebut juga cerita. Karangan narasi adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, merangkai, tidak tanduk, perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau yang berlangsung dalam suatu kesatuan waktu.⁴² Selain itu karangan narasi adalah karangan yang berupa rangkaian peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu.⁴³ Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu bentuk kejadian atau peristiwa sehingga terlihat tampak jelas bahwa pembaca benar-benar mengalami peristiwa itu sendiri.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karangan narasi adalah suatu bentuk tulisan yang berupa rangkaian peristiwa atau kejadian secara kronologis yang dalam satu kesatuan waktu sehingga pembaca tampak melihat seakan akan mengalami peristiwa atau peristiwa sendiri.

b) Bentuk-Bentuk Narasi

⁴²Yuni Pratiwi, *Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal.6

⁴³Goyss Keraf, *Argumentasi Dan Narasi* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama: 2001), hal. 17

Narasi bisa dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Narasi Ekspositoris

Narasi ekspositoris pada dasarnya bertujuan untuk mengubah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Narasi juga dapat menyampaikan suatu informasi mengenai berlangsungnya peristiwa. Narasi ekspositoris mempersoalkan tahap-tahap kejadian dan rangkaian perbuatan kepada para pembaca atau pendengar. Runtun kejadian atau peristiwa yang disajikan itu dimaksudkan untuk menyampaikan informasi untuk memperluas pengetahuan atau pengertian pembaca.⁴⁴

2) Narasi sugesif

Seperti halnya dengan narasi ekspositoris narasi, narasi sugesif juga berhubungan dengan tindakan atau perbuatan yang dirangkaiakan dalam suatu kejadian atau peristiwa. Seluruh rangkaian kejadian tersebut berlangsung dalam suatu kesatuan waktu. tetapi pada dasarnya tujuan atau sasaran utamanya bukan memperluas pengetahuan seseorang, namun berusaha memberi makna kejadian peristiwa itu sebagai pengalaman. Karena sasarannya adalah makna peristiwa atau kejadian itu. Maka karangsn narasi sugesif melibatkan daya khayal atau imajinasi.⁴⁵

Sehubungan dengan media dalam proses pembelajaran, maka media pendidikan sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan proses belajar mengajar juga mempunyai aneka ragam jenis dan karakteristik masing-

⁴⁴ *Ibid.* hlm. 137

⁴⁵ *Ibid.* hlm. 138

masing. Maka dari itu dalam memilih media hendaknya diikuti dengan cara memilihnya secara tepat dan cermat. Pada perinsionya, media belajar berguna untuk memudahkan anak didik dalam memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks.⁴⁶ Media belajar setidaknya tidak harus mahal, namun dapat diperoleh dari benda-benda yang tidak terpakai.

Sudjana dan Rifai mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Ketepatanannya dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran adanya media, bahan pelajaran lebih mudah dipahami siswa
- c. Media yang digunakan mudah diperoleh, murah, sederhana dan praktis penggunaannya
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi anak didik selama pengajaran berlangsung dan sesuai dengan taraf berpikir siswa, dan juga memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.⁴⁷

⁴⁶Slamet Suyatno, *Strategi Pendidikan Anak* (Yogyakarta: Hikayat Publising, 2008), hal.67.

⁴⁷Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*(Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagakerjaan,2006), hal.103

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampainya pesan dari komunikator ke komunikan sehingga dapat merangsang pola pikiran, perasaan, minat bagi pendengar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Demi menjaga kemungkinan kesamaan tema penelitian, maka dalam hal ini peneliti akan mengurai serta menyebutkan beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan tema penelian yang akan peneliti lakukan, terdapat sebelas pustaka yakni:

Skripsi yang berjudul, *“Pembelajaran Dengan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang,”* oleh Anita Rahmawati. Dalam skripsi ini, Rahmawati mencoba menggunakan puzzle sebagai medium untuk mengeksplorasi hasil belajar anak didik kelas IV (tingkatan yang sama dengan objek yang peneliti pilih). Puzzle, yang dijadikan sebagai media sugestif tersebut, digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Arab.⁴⁸

Selanjutnya skripsi Nur Rohmah, *“Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Paren Ketangi Kaliangkrik Magelang Melalui Strategi Puzzle,”* dalam skripsi tersebut diuraikan tentang media puzzle yang memiliki dampak terhadap motivasi serta keaktifan peserta didik. Tentu,

⁴⁸ Anita Rahmawati, ”Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang”, *Skripsi* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

dampak tersebut berbentuk positif yang secara konkrit dapat diaplikasikan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dua pengembangan ini, yakni yang berbentuk motivasi serta keaktifan siswa, merupakan perspektif kajian yang berbeda dengan skripsi sebelumnya. dalam penelitian ini, pun memiliki perbedaan yang jelas.⁴⁹

Skripsi karya Erni Rusnawati yang berjudul, *“Implementasi Cooperative Learning Melalui Media Software Dan Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur’an Siswa Kelas V SD Seropan,”* skripsi ini memiliki perbedaan dengan referensi yang peneliti jadikan rujukan terletak pada aspek *cooperative learning* meskipun medium yang digunakan adalah puzzle (dan juga media software). Secara objektif, skripsi ini menggunakan pembelajaran Al-Qur’an sebagai objek mata pelajarannya. Rusnawati, dalam skripsi ini, lebih menekankan serta memosisikan puzzle menjadi media partisipatif yang secara bersamaan menghasilkan motivasi dan hasil belajar daripada peserta didik kelas V SD Seropan.⁵⁰

Dengan bentuk yang sama, skripsi yang berjudul, *“Penerapan Strategi Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran SKI Kelas III MI Muhammadiyah I Gading Santren, Belangwetan, Klaten Utara, Klaten,”* yang dilakukan oleh Silfia Herni Rahmawati ini pun menggunakan puzzle dalam penelitian tindakan kelasnya

⁴⁹ Nur Rohmah, “Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Paren Ketangi Kaliangkrik Magelang Melalui Strategi Puzzle” *Skripsi* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2011.

⁵⁰ Erni Rusnawati, “Implementasi Cooperative Learning Melalui Media Software Dan Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur’an Siswa Kelas V SD Seropan,” *Skripsi* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2013

sebagai media untuk mengoptimalisasi peningkatan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar ataupun pembelajaran di kelas. Meskipun, dalam skripsi ini, terdapat beberapa kemiripan dengan penelitian yang sebelumnya, sisi-sisi perbedaannya tidak luput dari uraian dalam skripsinya.⁵¹

Dari keseluruhan judul skripsi yang peneliti sebutkan di atas, kesemuanya memiliki relevansi ataupun keterkaitan dengan tema penelitian yang penulis ambil. Titik perbedaannya adalah target serta lokasi penelitian yang dipilih dari judul-judul tersebut. Mereka, peneliti yang telah disebutkan di muka, sama-sama memposisikan *puzzle* sebagai media penelitian yang diterapkan terhadap subjek penelitian, yakni anak didik, dan medium kajiannya pun menggunakan *puzzle* (meskipun ada beberapa varian *puzzle* oleh salah satu skripsi di atas dipadukan secara komparatif penggunaannya dengan media software). Hal lain yang sangat mencolok titik perbedaannya adalah terletak pada metodologi penelitian yang dipilih. Skripsi yang peneliti sebutkan di atas tidak menggunakan metodologi seperti yang akan peneliti pilih, yakni menggunakan metodologi *Research & Development* (R&D). Alasan peneliti menyebut semua penelitian di atas adalah untuk mendudukan permasalahan tema kajian yang akan peneliti lakukan untuk tidak memiliki kesamaan secara plagiatif dengan skripsi yang sudah-sudah.

C. Hipotesa Tindakan

⁵¹ Silfia Herni Rahmawati, "Penerapan Strategi Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran SKI Kelas III MI Muhammadiyah I Gading Santren, Belangwetan, Klaten Utara, Klaten," *Skripsi* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2011

Penggunaan media *puzzle* pada proses pembelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi sisiwa kelas empat.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model dan Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research & Development* (R&D). Borg and Gall mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dikembangkan dalam penelitian. Model penelitian ini termasuk strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik,¹ menemukan atau menciptakan produk baru yang memiliki keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi, dan produktivitas.²

Lebih lanjut, Sugiyono, mendefinisikan model penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) ini sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan dalam prosesnya memberikan pengujian atas efektivitas produk yang digunakan.³

Model pengembangan dapat berupa model procedural, model konseptual, dan model teoritik. Model procedural adalah model yang

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 164

² Nusa Putra, *research & Development*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), hlm. 67

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 407

bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara terperinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang mengembangkan kerangka berpikir berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik.⁴

Model penelitian pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model procedural. Model procedural merupakan model deskriptif yang menggambarkan langkah-langkah procedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga akhir.⁵

2. Penelitian Pengembangan

Dewasa ini, penelitian dengan corak atau dengan menggunakan metode penelitian pengembangan jamak digunakan dalam dunia pendidikan. Dalam ruang lingkup dunia pendidikan tersebut, bahan kajian yang dikembangkan rerata menggunakan bidang desain model pembelajaran, model bahan ajar maupun media pembelajaran. Pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini

⁴ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 127-128

⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 200

mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.⁶

Penelitian pengembangan berakhir pada produksi media. Melalui proses yang bertahap-tahap perubahan dalam kemampuan pengembangan media ini berakibat pada perubahan kawasan. Produk dari penelitian pengembangan dapat berupa teknologi visual, teknologi audio visual, teknologi berbasis computer, dan media. Model-model penelitian pengembangan dapat memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Model tersebut dibagi menjadi dua, yaitu model konseptual dan model prosedural.⁷

Model konseptual memperlihatkan hubungan antar-konsep yang satu dengan yang lain. Dalam hal ini, konsep-konsep tersebut tidak memperlihatkan urutan secara bertahap, konsep yang satu tidak lebih awal dari konsep yang lain. Model ini kita jumpai dalam model rancangan R2D2, contohnya pada hubungan antar-komponen kurikulum, yang urutannya bersifat terbuka dan fleksibel. Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu.

⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana 2010), hlm. 184-185

⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan...* hlm. 200

Model ini biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap. Model-model tersebut diantaranya adalah model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carey, Borg & Gall, dan sebagainya.⁸

Sedangkan menurut TIM Puslitjaknov, model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan, dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan prosuk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen prosuk, menganalisis komponen secara rinci, dan menunjukkan hubungan antrakomponen yang dikembangkan. Model teoritik adalah model yang mengembangkan kerangka piker yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik.⁹

Pemilihan model pengembangan tentu saja perlu memperlihatkan jenis atau desain apa yang akan dikembangkan sehingga akan lebih tepat dalam penggunaannya, misalnya dalam duni pendidikan khususnya focus pada pengembangan media pembelajaran yang sering adalah model prosedural.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media puzzle mata pelajaran Bahasa Indonesia ini, prosedur pengembangan yang diterapkan adalah model Borg & Gall (1983). Dalam model tersebut, ada 10 tahapan prosedural pengembangan.

⁸ Punaji Setyosari, *Metode Peneltian Pendidikan...* hlm. 2002

⁹ Nusa Putra, *Research & Development (R&D): Penelitian Tindakan dan Kualitatif*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2012), hlm. 133.

Namun yang diterapkan oleh peneliti hanya sampai tahapan ketujuh, yaitu revisi produk, sebagai produk akhir setelah diujicobakan di lapangan atau ujicoba dalam skala kecil. Hal ini dikarenakan pengembangan produk hanya untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan sehingga tidak untuk diimplementasikan ataupun diproduksi massal.¹⁰

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu model Borg & Gall, yang tahapan prosedurnya sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustakan dan pengamatan atau observasi. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan.

2. Perencanaan

Perencanaan, yang mencakup perumusan tujuan dan desain produk yang akan dikembangkan

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format produk awal ini merupakan pembuatan produk yang dikembangkan sesuai perencanaan yang telah ditetapkan sebelumnya dan pembuatan perangkat evaluasi

4. Uji Coba Awal (Validasi Ahli dan *Peer Reviewer*)

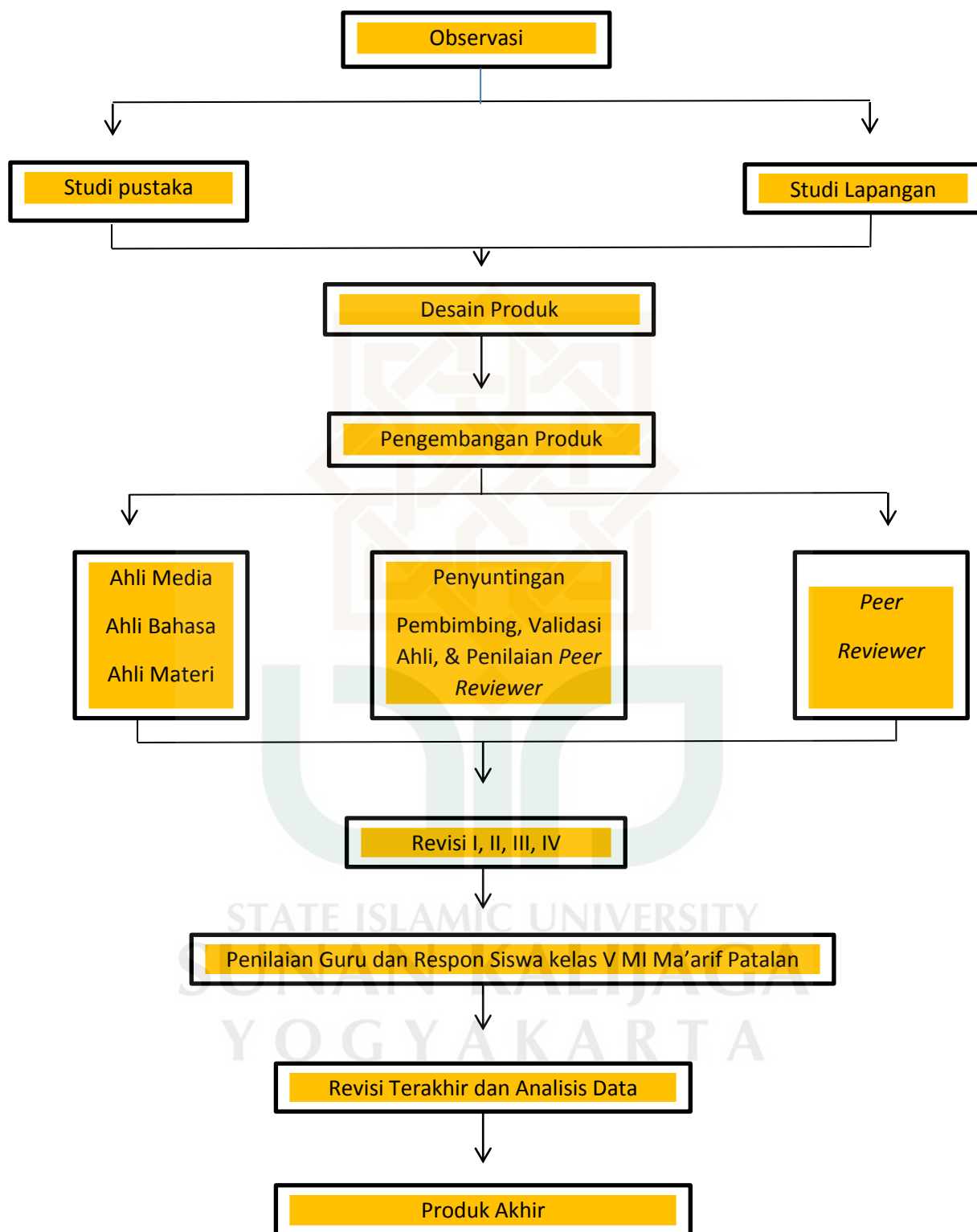
¹⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan...* hlm. 207

Uji coba awal ini hanya untuk memvalidasi produk awal yang telah dikembangkan. Validasi ahli terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta penliain dari 2 *peer reviewer*.

5. Revisi Produk

Revisi produk yang dihasilkan berdasarkan uji coba awal. Dari hasil uji coba awal tersebut diperoleh informasi mengenai produk yang dikembangkan apakah masih perlu revisi ataukah tidak.





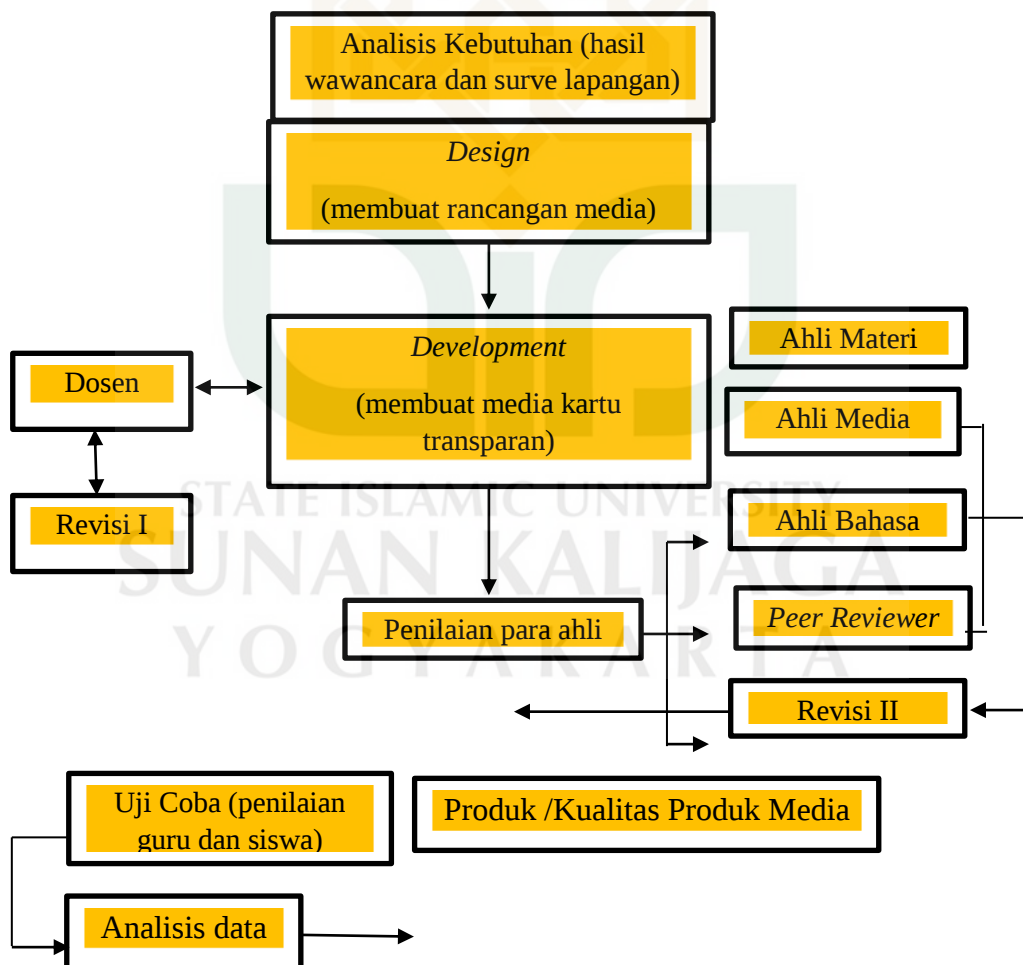
Gambar 1. Tahap Prosedur Penelitian

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini merupakan desain penilaian produk. Penilaian produk dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dibuat untuk kemudian dapat dilakukan perbaikan kekurangan-kekurangan yang masih terdapat dalam produk yang dibuat, yang dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai media puzzle.

Berikut ini adalah gambaran desain uji coba yang dimaksud:



Gambar 2. Desain Uji coba

2. Subjek Coba

Subjek penelitian/subjek coba merupakan salah satu muasal sumber data diperoleh, di sini berupa orang/responden, benda bergerak atau proses atas sesuatu.¹¹ Subjek coba untuk penelitian media *puzzle* ini adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa, *peer reviewer*, dan guru MI Ma'arif Giriloyo. Adapun subjek penilai untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, *peer reviewer*, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Drs. H. Sedyo Santosa, SS. M.Pd. adalah salah satu dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang spesialisasinya sebagai ahli materi dalam uji validasi instrument penilaian ahli materi. Pada tanggal 23 Juni 2017, peneliti menyerahkan media *puzzle*, beliau memberikan penilaian bahwa media yang peneliti buat sudah sesuai dengan tema dan materi Bahasa Indonesia tema jenis-jenis pekerjaan yang akan diujikan terhadap peserta didik MI Ma'arif Giriloyo 1.¹²

Pada tanggal 21 Mei 2017, peneliti melakukan penilaian terhadap Ahli Media, yang dalam hal ini Bapak Zainul Muzakki yang juga menjadi dosen di almamater yang sama memang ahli dalam bidang media (oleh karenanya, berdasarkan keahlian tersebut, peneliti memilih yang bersangkutan menjadi ahli media pada uji validasi yang peneliti buat). Adapun tanggapan dari beliau bahwa media yang dibuat cukup menarik

¹¹ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 102

¹² Hasil penilaian terhadap ahli materi Sedyo Santosa

dan pantas untuk dijadikan bahan ajar untuk peserta didik kelas IV MI Ma'arif Giriloyo 1.¹³

Sedangkan Luluk Maulu'ah, M.Si. juga termasuk salah satu dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, beliau dipilih karena bagi peneliti sangat layak menjadi ahli bahasa dalam uji validasi instrumen yang peneliti buat. Baginya, penulisan dan kalimat yang terdapat di media *puzzle* memenuhi kriteria bahasa yang baik dan sesuai dengan kaidah kebahasaan.¹⁴ Selanjutnya peneliti meminta pendapat guru kelas IV MI Ma'arif Giriloyo 1 untuk melakukan penilaian terhadap media yang sudah peneliti buat sebelum diajarkan kepada peserta didik nantinya. Ibu Siti Nur Hidayati selaku guru kelas mengatakan bahwa belum ada pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* untuk menulis sebuah narasi. Menurut beliau media yang saya buat sudah cukup untuk diajarkan kepada peserta didik.¹⁵

Setelah penilaian para ahli serta guru, peneliti meminta teman sejawat, Novia Utami dan Istiwi untuk memberi penilaian dengan mengisi angket yang sudah peneliti buat. Dari hasil penilaian tersebut, media yang peneliti buat sudah cukup menarik sehingga memudahkan peserta didik untuk menulis narasi.¹⁶

¹³ Hasil penilaian terhadap ahli media Muhammad Zainul Muzakki

¹⁴ Hasil penilaian terhadap ahli bahasa Luluk Maulu'ah

¹⁵ Hasil wawancara dengan guru kelas Siti Nur Hidayati

¹⁶ Hasil wawancara dengan teman sejawat

Setelah melakukan penilaian, peneliti melakukan uji coba terhadap peserta didik Mi Ma'arif Giriloyo 1 kelas IV. Adapun daftar nama peserta didik yang mengikuti pembelajaran melalui media *puzzle* sebagai berikut:

Tabel 1, Daftar Nama Siswa Kelas IV Mi Ma'arif Giriloyo 1

NO	Nama
1	Aista Linda N. H.
2	Ahsin Aknaana
3	Amalina Idzni A.
4	Anisa Septiana R.
5	Anggita Titanika P.
6	Muhammad Hilmi Farid
7	Muhammad Roiq Rafidain
8	Jenan Arsyad Setyawan
9	Muhammad Faisal Hanif
10	Taza Miftakhul Aufa

3. Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang menunjukkan kualitas atau mutu sesuatu yang ada, baik keadaan, proses, peristiwa/kejadian dan lainnya yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan atau berupa kata-

kata.¹⁷ dalam hal ini, data kualitatif berupa wawancara dan angket. Untuk angket, di dalamnya juga terdapat testimoni dari siswa yang isinya, salah satunya, adalah saran ataupun kritik dari siswa yang bersangkutan, yakni MI Ma'arif Giriloyo 1.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berwujud angka-angka sebagai hasil observasi atau pengukuran. Data ini diperoleh dari pengukuran langsung maupun dari angka-angka yang diperoleh dengan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif bersifat objektif dan bias ditafsirkan oleh semua orang.¹⁸ Dalam penyusunan guna mendapatkan data kuantitatif ini, peneliti mengambil dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, *peer reviewer*, guru dan juga respon siswa. Data kuantitatif berupa skor penilaian, yaitu **SB=5, B=4, KB=3, TB=2, STB=1**.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, instrument yang digunakan peneliti dalam penyusunan ini adalah kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹⁹

¹⁷ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 18

¹⁸ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen...* hlm. 21

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung Alfabeta, 2010), hlm. 142

Lembar angket yang digunakan adalah dalam bentuk *check list*. Angket yang diberikan ini terdiri dari angket yang digunakan untuk validasi produk ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan *peer reviewer*, serta guru, lalu menggunakan skala *likert* dan juga angket untuk pemberian respon dari siswa menggunakan skala *guttman*.

Aspek kriteria penilaian media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu aspek penyajian materi, evaluasi belajar, penampilan media *puzzle*, kualitas tampilan, dan kualitas cetakan. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang berisi tentang kualitas produk media *puzzle* yang ditinjau dari beberapa aspek, yaitu:²⁰

- a. Aspek Penilaian untuk Ahli Materi, Ahli Media, Ahli bahasa, *Peer Reviewer* dan Guru MI Ma'arif Giriloyo.
 - 1) Aspek Efisiensi Alat
 - 2) Aspek Ketahanan Alat
 - 3) Estetika atau Tampilan
 - 4) Keamanan Bagi Siswa
 - 5) Keterkaitan dengan Bahan Ajar
 - 6) Keterkaitan dengan Materi Pelajaran
 - 7) Keakuratan Alat Peraga
- b. Aspek Penilaian (Respon) untuk Siswa kelas V MI Ma'arif Giriloyo
 - 1) Aspek kemudahan pemahaman
 - 2) Aspek kemandirian belajar

²⁰ Lihat di halaman lampiran

- 3) Aspek Keaktifan dalam Belajar
- 4) Aspek Minat terhadap Media *Puzzle*
- 5) Aspek Penyajian *Puzzle*

Aspek-aspek yang telah peneliti jabarkan di atas merupakan medium penilaian yang diterakan dalam angket. Adapun yang berikut ini merupakan aspek-aspek yang dinilai sesuai dengan kompetensi masing-masing penilai:

a. Ahli materi

Dalam penilaian ini, aspek yang digunakan peneliti oleh ahli materi adalah aspek penyajian media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi materi pelajaran Bahasa Indonesia, aspek kurikulum, dan aspek evaluasi belajar.

b. Ahli Media

Aspek yang digunakan pada bagian ini, yakni ahli media, adalah aspek tampilan media *puzzle*, penampilan, ketahanan alat, efisiensi serta estetika.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa, dalam hal ini, menilai aspek kebahasaan yang digunakan dalam pengembangan media *puzzle*. Yang menjadi penekanan penilaian juga, selain aspek kebahasaan *an sich*, adalah interaksi ataupun dampak daripada media *puzzle* terhadap peserta didik.

d. Peer Reviewer dan Guru

Aspek yang digunakan dalam penilaian oleh *peer reviewer* dan guru adalah mencakup keseluruhan aspek upaya peningkatan kemampuan menulis karangan narasi menggunakan media *puzzle*.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk menilai produk serta mengetahui tanggapan dari guru dan peserta didik kelas IV MI Ma'arif Giriloyo. Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis melalui dua tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Teknik Analisis Data I

Teknik analisis data I yaitu dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, *peer reviewer*, dan guru adalah sebagai berikut:

- 1) Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan angket.
- 2) Data kualitatif yang diperoleh dari ahli media, *peer reviewer*, dan guru yang diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan yang tertera pada tabel sebagai berikut:²¹

Tabel 2. Aturan Pemberian Skor

Keterangan Kriteria	Skor Kriteria
STB (Sangat Tidak Baik)	1
TB (Tidak Baik)	2
KB (Kurang Baik)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

²¹ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen...* hlm. 109

- 3) Setelah data terkumpul, skor setiap aspek dihitung dengan rumus sebagai berikut:²²

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir kriteria}}$$

- 4) Mengubah nilai tiap aspek dalam masing-masing komponen menjadi nilai kualitatif sesuai dengan klasifikasi kriteria penilaian ideal, dengan ketentuan sebagai berikut:²³

Klasifikasi kriteria kualitatif tersebut berdasarkan jumlah jawaban responden pada tiap aspek akan diperoleh:

$$\text{Skor tertinggi ideal} = 5$$

$$\text{Skor terendah ideal} = 1$$

$$\text{Kelas interval} = 5$$

$$\begin{aligned} \text{Jarak kelas interval} &= \frac{\text{jumlah skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{kelas interval}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0,80 \end{aligned}$$

Tabel 3. Klasifikasi Kriteria Kualitatif

No	Rata-Rata Skor Jawaban	Klasifikasi Kategori Kriteria Penilaian Kualitatif
1	$X \geq (X + 2.SD)$	Sangat Baik
2	$(X + 1 . SD) \leq X \leq (X + 2 . SD)$	Baik
3	$(X - 1 . SD) \leq X \leq (X + 1 . SD)$	Kurang Baik
4	$(X - 2 . SD) \leq X \leq (X - 1 . SD)$	Tidak Baik
5	$X \leq (X - 2 . SD)$	Sangat Tidak Baik

b. Teknik Analisis Data II

²² Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen...* hlm. 113

²³ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen...* hlm. 111-113

Teknik analisis data II yaitu dari hasil respon siswa yang berupa nilai kualitatif diubah menjadi nilai kuantitatif, kemudian dihitung dalam bentuk persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Hasil respon peserta didik MI Ma'arif Giriloyo yang masih dalam bentuk huruf diubah dengan ketentuan yang dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:²⁴

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

No	Keterangan	Skor
1	Tidak	0
2	Ya	1

- 2) Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata tiap aspek dan seluruh aspek dari hasil respon yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:²⁵

$$\hat{A} = \frac{\sum A}{N}$$

Keterangan: $\hat{A}$ = skor rata-rata

$\sum A$ = jumlah skor

N = jumlah siswa

- 3) Menghitung presentase respon tiap siswa terhadap produk media puzzle yang dikembangkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase respon tiap siswa} = \frac{\text{skor respon siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- 4) Mengubah presentasi menjadi kategori respon positif-positif dengan ketentuan yang tertera pada tabel sebagai berikut:

²⁴ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen...* hlm 16

²⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 109

Tabel 5. Kategori Respon Positif-Negatif

No	Presentase Skor Tiap Siswa	Kategori
1	51-100%	Positif
2	0-5-%	Negatif

5) Menghitung presentase respon seluruh siswa dengan rumus sebagai berikut:

a) Persentase peserta didik yang merespon positif terhadap media *puzzle* yang dikembangkan.

Persentasi respon positif =

$$\frac{\Sigma \text{peserta didik yang merespon positif}}{\Sigma \text{Seluruh siswa}} \times 100\%$$

b) Persentase peserta didik yang merespon negative terhadap media *puzzle* yang dikembangkan.

Persentase respon negative =

$$\frac{\Sigma \text{peserta didik yang merespon negatif}}{\Sigma \text{Seluruh siswa}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Data Uji Coba

1. Penyusunan Media Puzzle

Prosedur penyusunan media dalam penelitian ini, yakni media *puzzle*, menggunakan teori model Borg & Gall seperti yang telah dijelaskan pada prosedur pengembangan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi studi pustaka dan observasi lapangan dengan maksud untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam penelitian. Studi pustaka mengenai pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi matapelajaran Bahasa Indonesia ini dilakukan dengan mempelajari, mengamati, serta mengelaborasi berbagai media pengembangan yang terkait. Studi pustaka peneliti diperoleh dari hasil pengamatan dari segi bahan materi dan sumber belajar atau media pengembangan yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, baik yang ada di sekolah yang pernah peneliti (meskipun, sebagaimana yang diungkapkan guru yang bersangkutan) kunjungi maupun dalam bentuk lainnya.

Gambar 3. Media Puzzle

Setelah mempertimbangkan apa yang peneliti temui, baik dalam studi pustaka maupun observasi tersebut, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pengembangan menulis karangan narasi dengan media *puzzle*. Media *puzzle* yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini terdiri dari satu gambar media yang isinya meliputi proses sederhana dalam memanen daun teh berdasarkan informasi hasil wawancara tentang jenis-jenis pekerjaan serta kegiatan ekonomi koperasi dengan bantuan guru dan teman dalam Bahasa Indonesia.

Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Jenis-Jenis Pekerjaan

Kompetensi Dasar	Indikator
Menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi dengan bantuan guru dan teman dalam Bahasa Indonesia secara lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa-kata	Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis pekerjaan dan menuliskan kembali dalam bentuk karangan

Oleh peneliti, proses memanen daun teh ini dibagi menjadi empat bagian: bagian *pertama*, gambar petani yang sedang memetik daun teh, bagian *kedua*, terlihat bahwa petani sedang memproses melayukan daun teh, *ketiga*, gambar diisi dengan petani yang sedang melakukan

proses penggilingan daun teh yang telah dilayukan sebelumnya dan, yang *keempat*, merupakan proses yang terakhir, yakni pengemasan daun teh.

Untuk selanjutnya, dari media gambar *puzzle* yang telah peneliti jelaskan isinya di atas, akan diberikan kepada peserta didik untuk kemudian dinarasikan dalam bentuk karangan narasi. Pada titik inilah, materi pelajaran Bahasa Indonesia menemui garis relevansinya. Dengannya, media *puzzle*, peserta didik diharapkan bisa menerapkan materi Bahasa Indonesia yang telah diperoleh dengan menggunakan sarana *puzzle* yang telah peneliti sediakan.

c. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format produk awal merupakan pembuatan produk media *puzzle* yang peneliti kembangkan sesuai perencanaan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada bagian ini, secara material peneliti membuat produk media *puzzle* dengan cara memesan kepada ahli media yang telah mumpuni di bidangnya. Namun, abstrak ataupun isi daripada media *puzzle* tersebut penulis sendiri yang membuat serta merencanakannya dari awal. Peneliti sengaja memilih isi media *puzzle* dalam bentuk proses memanen daun teh bukan tanpa alasan yang rasional dan relevan.

Proses memanen tersebut tentu sedikit banyak telah diketahui oleh peserta didik, baik diketahui ketika sedang menerima mata pelajaran Bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran yang lain. Hal lainnya

adalah, karena proses memanen daun teh tersebut merupakan kegiatan sehari-hari dan identik di Indonesia itu sendiri sebagai Negara agraris yang dipenuhi oleh berbagai macam pertanian.

d. Uji Coba Awal

Pada tahap ini, setelah media *puzzle* telah dibuat, maka peneliti memasuki tahap uji coba awal. Di sini, hasil dari pembuatan *puzzle* peneliti serahkan kepada pihak-pihak terkait. Darinya, didapat beberapa validasi dalam bentuk saran-saran, masukan, serta suntingan daripada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan selanjutnya dinilai oleh *peer reviewer* yang telah peneliti tentukan. Beberapa saran atau masukan dari pihak-pihak yang telah peneliti sebutkan di atas, adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Saran dan Masukan dari Ahli Materi

No	Bagian	Saran/Masukan	Tindak Lanjut
1	Penyajian Isi Materi	Ukuran media <i>puzzle</i> diperkecil	Sudah dilakukan
2	Evaluasi Belajar	Materi atau tema harus sesuai dengan kemampuan beajar peserta didik	Sudah dilakukan
3	Keterlaksanaan	Ditambah media <i>puzzle</i> di RPP	Sudah dilakukan
4	Kebahasaan	Menggunakan huruf yang baik yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	Sudah dilakukan

Tabel 8. Saran dan Masukan dari Ahli Media

No	Bagian	Saran/Masukan	Tindak Lanjut
1	Ukuran	Ukuran media <i>puzzle</i> diperkecil	Sudah dilakukan
2	Bentuk	Bentuk media <i>puzzle</i> dibuat perkotak	Sudah dilakukan

3	Tata Letak	Judul di setiap bagian media <i>puzzle</i> diletakkan di bagian atas dan dalam	Sudah dilakukan
4	Tambahan	Survey mainan <i>puzzle</i> toko mainan yang bersangkutan	Sudah dilakukan

Tabel 9. Saran dan Masukan dari Ahli Bahasa

No	Bagian	Saran/Masukan	Tindak Lanjut
1	Media <i>Puzzle</i>	Perlu semacam buku prosedur penggunaan yang memuat aturan/urutan pemakaian media	Sudah dilakukan
2	Aspek C, Dialogis dan Interaktif	Apakah sudah temuat dalam panduan mengenai bagaimana Guru berbicara/menjelaskan proses penggunaan media	Sudah dilakukan
3	Tambahan	RPP harus memuat penggunaan media yang bersangkutan	Sudah dilakukan

Tabel 10. Saran dan Masukan dari Guru

No	Bagian	Saran/Masukan	Tindak Lanjut
1	Guru	Media ini, <i>puzzle</i> , bagus dan menarik. Namun, masih perlu diberikan pengarahan tentang petunjuk penggunaan terhadap peserta didik supaya menghasilkan karangan yang baik, runtut, dan kreatif	Sudah dilakukan

Tabel 11. Saran dan Masukan dari *Peer Reviewer*

No	Bagian	Saran/Masukan	Tindak Lanjut
1	Isi media	Lebih baik disertakan petunjuk penggunaan media <i>puzzle</i> secara tertulis agar mudah digunakan oleh peserta didik ataupun orang lain	Sudah dilakukan

e. Revisi Produk

Selanjutnya adalah revisi produk. Pada tahap ini, saran/masukan dari ahli media, guru, serta *peer reviewer* terhadap media *puzzle* yang peneliti buat, ditindaklanjuti sebagai berikut:

1) Ahli Materi

- a) Saran dan masukan Ahli Materi pada nomor 1 sudah dilaksanakan, yaitu dengan membuat materi yang sesuai dengan kriteria peserta didik yang bersangkutan.
- b) Saran dan masukan Ahli Materi pada nomor 2 sudah dilaksanakan, yaitu dengan menggunakan materi yang sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik guna dijadikan sebagai bahan evaluatif.
- c) Saran dan masukan Ahli Materi pada nomor 3 sudah dilaksanakan, yaitu dengan langsung menambah media *puzzle* sesuai dengan RPP.
- d) Saran dan masukan Ahli Materi pada nomor 4 sudah dilaksanakan, yaitu dengan membuat tulisan pada media *puzzle* yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Saran dan masukan Ahli Materi pada nomor 4 sudah dilaksanakan, yaitu dengan survey langsung ke beberapa toko yang menjual mainan

2) Ahli Media

- a) Saran dan masukan Ahli Media pada nomor 1 sudah dilaksanakan, yaitu dengan langsung memperkecil ukuran media *puzzle* yang telah ditentukan sebelumnya.
- b) Saran dan masukan Ahli Media pada nomor 2 sudah dilaksanakan, yaitu dengan langsung mengubah bentuk media *puzzle* menjadi kotak
- c) Saran dan masukan Ahli Media pada nomor 3 sudah dilaksanakan, yaitu dengan langsung meletakkan judul tiap bagian gambar media *puzzle* di bagian atas.
- d) Saran dan masukan Ahli Media pada nomor 4 sudah dilaksanakan, yaitu dengan survey langsung ke beberapa toko yang menjual mainan yang sama.

e) Ahli Bahasa

Khusus untuk Ahli Bahasa, pengembangan media *puzzle* yang peneliti gunakan tidak menemui saran ataupun kritik. Dalam hal ini, Ahli Bahasa sebatas mengisi instrument penilaian yang peneliti berikan.

f) Guru

- g) Saran dan masukan Guru pada nomor 1 sudah dilaksanakan, yaitu dengan memberikan petunjuk guna memperjelas media *puzzle* dalam bentuk pengerahan ketika dilakukan atau diberikan kepada peserta didik.

h) *Peer Reviewer*

- a) Saran dan masukan *peer reviewer* pada nomor 1 ini hampir sama sifat dan bentuknya dengan saran dan masukan yang diberikan oleh Guru. Oleh karenanya, solusi yang peneliti lakukan adalah dengan memberi petunjuk secara verbal terhadap peserta didik secara langsung.

f. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini terlebih dahulu melalui tahap penilaian media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru kelas yang bersangkutan. Pada bagian ini, peneliti lebih banyak berkomunikasi langsung dengan guru tersebut untuk lebih mengetahui prasyarat apa saja yang perlu peneliti lakukan sebelum media *puzzle* ini diujicobakan kepada peserta didik di MI Ma'arif, kelas IV, Giriloyo.

Awal komunikasi peneliti tentang media *puzzle* dengan guru kelas IV tersebut, yakni Siti Nur Hidayati, menuai banyak saran serta masukan yang tidak memiliki relevansi dengan media secara *an sich*. Namun, beliau memberikan beberapa cara bagaimana seharusnya yang peneliti lakukan ketika melakukan proses uji coba media terhadap peserta didik. Salah satunya adalah dengan, bagaimana caranya peserta didik memiliki ketertarikan terhadap peneliti secara personal serta media *puzzle* yang akan disosialisasikan. Hal lainnya,

yakni terkait media *puzzle* itu sendiri, adalah saran berupa tambahan untuk memberikan petunjuk tentang penggunaan, proses memahami, serta kemudahan agar supaya menghasilkan bentuk karangan narasi dari peserta didik yang baik, runtut, dan kreatif.

g. Revisi Produk

Secara konkrit, pada bagian revisi produk ini tidak banyak yang diberikan oleh Siti Nur Hidayati, sebagai guru tempat penelitian ini dilangsungkan. Beberapa hal, sebagaimana telah peneliti jelaskan di bagian sub bab di atas, bahwa Hidayati secara *an sich* tidak banyak memberi saran—apalagi mengkritik, terhadap media *puzzle* ini. Beliau hanya memberikan tatacara teknis kepada peneliti untuk dilakukan ketika prosesi berinteraksi dengan peserta didik di kelas IV, MI Ma'arif, Giriloyo.

2. Data Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional memiliki nilai efektivitas serta kelayakan untuk digunakan dan diterapkan terhadap peserta didik yang diinginkan. Dalam hal ini, peneliti memilih beberapa yang kompeten dalam bidangnya masing-masing, yakni ahli media, *peer reviewer*, dan guru Bahasa Indonesia.

Pengembangan media *puzzle* yang diterapkan guna meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi materi pelajaran Bahasa Indonesia ini ditinjau dan divalidasi melalui beberapa tahap. Adapun tahapan-

tahapan tersebut yaitu oleh ahli materi Bapak Sedyo Santosa; ahli media Bapak Zainul Muzakki; Ibu Nur Hidayati, S.Pd. sebagai guru kelas IV MI Ma'arif Giriloyo, Novia Utami dan Istiwi sebagai *peer reviewer*; dan juga direspon oleh keseluruhan peserta didik kelas IV MI Ma'arif Giriloyo.

Untuk selanjutnya, berdasarkan teknis analisis data yang peneliti gunakan, maka data-data yang didapat dari ahli media, *peer reviewer*, guru Bahasa Indonesia, serta peserta didik tersebut berupa data kuantitatif yang kemudian akan dikonversi dalam bentuk kualitatif. Data kuantitatif tersebut ditabulasi dan dianalisis pada tiap aspek penilaiannya. Berdasarkan pedoman (yang secara referensial telah peneliti jelaskan di bagian teknik analisis data) dapat diperoleh kualitas pengembangan media *puzzle* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis dalam bentuk karangan narasi. Adapun hasil daripada kualitas pengembangan media *puzzle* ini adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Kualitas Media *Puzzle* Berdasarkan Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Penyajian Isi Materi	5	Baik
2	Evaluasi Belajar	5	Baik
3	Keterlaksanaan	4,75	Kurang baik
4	Kebahasaan	5	Baik

Tabel 13 Kualitas Media *Puzzle* Berdasarkan Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Efisiensi Alat	4,67	Sangat Baik
2	Ketahanan Alat	5	Sangat Baik
3	Estetika atau Tampilan	4	Baik
4	Keamanan Bagi Siswa	5	Sangat Baik

Tabel 14 Kualitas Media *Puzzle* Berdasarkan Penilaian Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Lugas	4,67	Baik
2	Komunikatif	4	Kurang Baik
3	Dialogis dan Interaktif	4	Kurang Baik
4	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	Sangat Baik
5	Keurutan dan keterpaduan alur pikir	4,5	Kurang baik Baik
6	Penggunaan istilah, symbol	5	Sangat Baik

Tabel 15. Kualitas Media *Puzzle* Berdasarkan Penilaian Guru Bahasa Indonesia

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Keterkaitan dengan Bahan Ajar	4,34	Kurang baik Baik
2	Keterkaitan dengan Materi	4	Kurang Baik
3	Keakuratan Alat Peraga	4	Kurang Baik
4	Efisiensi Alat	4,34	Kurang Baik
5	Ketahanan Alat	4	Kurang Baik
6	Estetika atau Tampilan	4,75	Kurang Baik

Tabel 16. Kualitas Media *Puzzle* Berdasarkan Penilaian *Peer Reviewer*

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Keterkaitan dengan Bahan Ajar	4,5	Kurang Baik
2	Keterkaitan dengan Materi	5	Kurang Baik
3	Efisiensi Alat	4	Baik
4	Estetika atau Tampilan	5	Sangat Baik

Tabel 17. Hasil Penilaian dari Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Kemudahan Pemahaman	1	Positif
2	Kemandirian Belajar	1	Positif
3	Keaktifan dalam Belajar	1	Positif
4	Minat terhadap <i>Puzzle</i>	1	Positif
5	Penyajian Media <i>Puzzle</i>	1	Positif

B. Analisis Data

Penentuan kualitas pengembangan media *puzzle* ini didasarkan pada penilaian yang dilakukan oleh ahli media, guru kelas, *peer reviewer*, serta keseluruhan peserta didik di kelas IV MI Ma'arif Giriloyo. Penilaian dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian kualitas pengembangan media *puzzle* yang berbentuk *check list* yang telah disediakan peneliti berdasarkan lembar aspek penilaian kualitas media pengembangan media *puzzle* dengan penjabaran kriteria yang dijadikan sebagai indikator dalam penilaian terhadap media *puzzle* yang peneliti sediakan.

Berdasarkan teknik analisis data yang dipilih serta peneliti gunakanan, maka data yang diperoleh dari penilaian ahli media, guru kelas, *peer reviewer*, dan kemudian direspon oleh keseluruhan peserta didik kelas IV MI Ma'arif Giriloyo berupa data kuantitatif yang kemudian peneliti ubah ke dalam bentuk kualitatif. Data-data kuantitatif yang ada tersebut, peneliti tabulasikan untuk kemudian dianalisis pula setiap aspek penilaian. Tabulasi data dapat dilihat di lampiran 1,2,3, dan 4 skor terakhir yang diperoleh dan dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dengan pedoman pedoman menurut kriteria kategori penilaian, baik dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli

bahasa, guru kelas, *peer reviewer*, dan nilai untuk respon dari keseluruhan peserta didik.

1. Kualitas Pengembangan Media *Puzzle* menurut Penilaian Ahli Materi

a. Penilaian Keseluruhan Aspek A, B, C, dan D

Penilaian pengembangan media *puzzle* di sini yang dilakukan oleh ahli materi dengan mengisi lembar angket yang telah peneliti sediakan. Lembar penilaian ahli materi tersebut terdiri dari empat aspek beserta 10 kriteria penilaian penjabarannya. Pada bagian ini, penilaian berbentuk data kuantitatif untuk kemudian ditabulasi serta dianalisis guna menemukan, menentukan kualitas pengembangan media *puzzle* ini.

Skor kuantitatif yang diperoleh dari penilaian ahli materi dapat dilihat pada lampiran.1 Skor dari keseluruhan aspek tersebut dicari persentasenya (rata-rata), kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dan mendapat kategori “ kurang Baik” dengan rata-rata skor 3,5 yang merupakan kualitas dari pengembangan media *puzzle* yang telah dikembangkan

b. Kualitas Per Aspek Menurut Ahli Materi

1) Aspek A

Aspek A ini memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas “Baik”. Aspek A meliputi kriteria nomor 1,2, 3, dan 4 yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 18. Aspek A dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Penyajian Isi Materi	1. Materi dalam media <i>puzzle</i> dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis narasi 2. Sistematika penyajian materi media <i>puzzle</i> mudah dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan pengetahuan peserta didik 3. Kedalaman materi jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik 4. Materi jenis-jenis pekerjaan mengacu pada keterampilan menulis narasi menggunakan media <i>puzzle</i>

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian ahli materi di atas, maka dapat dinarasikan sebagai berikut:

- a) Materi media *puzzle* yang peneliti gunakan berguna untuk menunjang pembelajaran menulis narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b) Bentuk atau sistematika penyajian serta kedalaman materi media *puzzle* tentang jenis-jenis pekerjaan sengaja peneliti

memepertimbangkan tingkat perkembangan pengetahuan peserta didik untuk mempermudah dalam proses meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi.

- c) Acuan daripada materi jenis-jenis pekerjaan yang peneliti tentukan adalah menyesuaikan dengan keterampilan peserta didik kelas IV MI Ma'arif Giriloyo 1.

2) Aspek B

Aspek B memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas “Baik”.

Aspek B ini meliputi kriteria nomor 5 seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 19. Aspek B dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
B	Evaluasi belajar	5. Gambar sesuai dengan materi teks jenis-jenis pekerjaan dan dapat membantu siswa dalam menulis narasi dalam materi pembelajaran

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian ahli materi, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a) Media dan tema yang dipilih dalam media penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guna membantu peserta didik dalam menulis narasi dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

3) Aspek C

Aspek C memiliki rata-rata skor sebesar 4 dengan kualitas “Baik”. Aspek C ini meliputi kriteria nomor 6 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 20. Aspek C dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
C	Keterlaksanaan	6. Gambar yang mudah dipahami dan mudah disusun

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian ahli materi, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Secara bentuk, media *puzzle* telah dimodifikasi peneliti agar berbentuk sederhana, simpel, serta mudah disusun sehingga akan membentuk pemahaman peserta didik yang mumpuni.

4) Aspek D

Aspek D memiliki rata-rata sebesar 3 dengan kualitas “Kurang Baik”. Aspek D ini meliputi kriteria nomor 7, 8, 9, 10, dan 11 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 21. Aspek D dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
D	Kebahasaan	7. Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami 8. Menggunakan istilah umum 9. Menggunakan bahasa yang bermakna untuk mendorong proses perkembangan kemampuan menulis narasi 10. Huruf dan tanda baca sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia

		11. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan penguasaan peserta didik
--	--	--

Adapun analisis data yang telah dilakukan pada penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwa:

- a) Dari sekian banyak penilaian daripada aspek serta kriteria media *puzzle* ini, mungkin di bagian inilah yang sangat perlu diperhatikan oleh peneliti manapun. Karena, bila ini lolos dari kewaspadaan, justru akan menimbulkan gagalnya pemahaman daripada peserta didik yang bersangkutan. Aspek yang dimaksud adalah kebahasaan, bahwa dalam penelitian ini peneliti menggunakan bahasa yang mudah dipahami, umum, tanda baca yang sesuai kaidah, serta memiliki makna yang persuasif guna mendorong keingintahuan peserta didik sehingga akan membentuk pemahaman yang komprehensif.

2. Kualitas Pengembangan Media *Puzzle* menurut Penilaian Ahli Media

a. Penilaian Keseluruhan Aspek A, B, C, dan D

Penilaian pengembangan media *puzzle* di sini yang dilakukan oleh ahli media dengan mengisi lembar angket yang telah peneliti sediakan. Lembar penilaian ahli media tersebut terdiri dari empat aspek beserta 10 kriteria penilaian penjabarannya. Pada bagian ini, penilaian berbentuk data kuantitatif untuk kemudian ditabulasi serta dianalisis guna menemukan, menentukan kualitas pengembangan media *puzzle* ini.

Skor kuantitatif yang diperoleh dari penilaian ahli media dapat dilihat pada lampiran.2 Skor dari keseluruhan aspek tersebut dicari persentasenya (rata-rata), kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dan mendapat kategori “Baik” dengan rata-rata skor 4,5 yang merupakan kualitas dari pengembangan media *puzzle* yang telah dikembangkan .

b. Kualitas Per Aspek Menurut Ahli Media

1) Aspek A

Aspek A ini memiliki rata-rata sebesar 4,67 dengan kualitas “kurang Baik”. Aspek A meliputi kriteria nomor 1,2, dan 3 yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 22. Aspek A dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Efisiensi Alat	6.Media <i>puzzle</i> gambar berseri memudahkan pembelajaran 7.Mudah Dipahami 8.Media <i>puzzle</i> mudah digunakan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian ahli media di atas, maka dapat dinarasikan sebagai berikut:

- a) Media *puzzle* yang peneliti gunakan terhadap peserta didik kelas IV MI Ma’arif Giriloyo dikategorikan sebagai sarana dalam memahami serta melakukan proses pembelajaran di sekolah.

- b) Dengan gambar yang sangat sederhana, media *puzzle* dalam proses pengembangannya dalam meningkatkan karangan narasi peserta didik sangat mudah dipahami dan,
- c) Dari betapa mudahnya dalam membuat media *puzzle* tersebut tersirat fungsi yang beragam terhadap meningkatnya mengarang narasi peserta didik.

2) Aspek B

Aspek B memiliki rata-rata sebesar 5 dengan kualitas “Baik”.

Aspek B ini meliputi kriteria nomor 5 dan 6 seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 23. Aspek B dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
B	Ketahanan Alat	d) Mudah disimpan e) Tidak mudah patah, berubah bentuk/hancur bila digunakan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian ahli media, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a) Media yang dipilih dalam penelitian ini memiliki elastisitas dalam konteks penyimpanannya. Karena, sebagaimana namanya, *puzzle* ini bisa disusun dari bagian yang terkecil hingga menjadi utuh satu-kesatuan.

- b) Dalam penggunaannya, media *puzzle* ini sangatlah kooperatif, dalam artian bahwa bisa digunakan (tentunya oleh peserta didik) di tempat-tempat yang rawan merusak *puzzle* dalam bentuk apapun.

3) Aspek C

Aspek C memiliki rata-rata skor sebesar 4,00 dengan kualitas “kurang baik”. Aspek C ini meliputi kriteria nomor 6,7,8, dan 9 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 24. Aspek C dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
C	Estetika atau Tampilan	12. Puzzle memiliki bentuk yang simple dan tidak berbahaya 13. Puzzle memiliki daya tarik terhadap siswa untuk meningkatkan menulis 14. Fisik puzzle sesuai dengan kompetensi fisik siswa (dapat dilihat, diperagakan, atau dipindah oleh siswa) 15. Ukuran atau warna gambar

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian ahli media, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Secara bentuk, media *puzzle* telah dimodifikasi peneliti agar berbentuk sederhana, simple, serta tidak berbahaya sebagaimana ahli media itu sendiri.
- b) Bahwa media *puzzle* harus memiliki daya tarik terhadap peserta didik menjadi tumpuan utama peneliti itu sendiri. Dalam hal ini,

ahli media memberikan uraian bila nilai ketertarikan tersebut sudah lumayan bagus.

- c) Selanjutnya, penyesuaian terhadap peserta didik pun melibatkan kualitas fisiknya, dan dalam hal ini ahli media pun merespon positif bahwa memenuhi kriteria.
- d) Seperti pada poin paling atas, bahwa ukuran menjadi perhatian peneliti juga, bahwa *puzzle* telah direncanakan untuk adaptif terhadap kemampuan peserta didik, dan ini pun sudah masuk kategorinya.

5) Aspek D

Aspek D memiliki rata-rata sebesar 5 dengan kualitas “Sangat Baik”. Aspek D ini meliputi kriteria nomor 10 saja yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 25. Aspek D dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
D	Keagamanan Bagi Peserta Didik	16. Aman digunakan siswa (tidak tajam, berat, dan lain-lain)

Adapun analisis data yang telah dilakukan pada penilaian ahli media dapat disimpulkan bahwa:

- a) Dari sekian banyak penilaian daripada aspek serta kriteria media *puzzle* ini, mungkin di bagian inilah yang sangat perlu diperhatikan oleh peneliti manapun. Karena, bila ini lolos dari kewaspadaan, justru akan menimbulkan hal-hal di luar dugaan serta tidak

diinginkan. Alhamdulillah, dari penilaian ahli media, media *puzzle* telah “aman” dan siap pakai.

3) Kualitas Pengembangan Media *Puzzle* menurut Penilaian Ahli Bahasa

1) Aspek A

Aspek A memiliki rata-rata sebesar 4,67 dengan kualitas “kurang Baik”. Aspek A meliputi kriteria 1,2, dan 3 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 26. Aspek A dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat 2. Keefektifan kalimat 3. Kebakuan istilah

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Pengembangan media *puzzle* dalam aspek ketepatan struktur dan keefektifan kalimat mencapai kualitas yang maksimal dengan nilai Sangat Baik sehingga tidak ditemukan kekeliruan dalam *puzzle* tersebut.
- b) Yang perlu menjadi sorotan dalam aspek ini adalah kebakuan kebahasaan yang peneliti gunakan, sehingga diperlukan untuk memperbaikinya.

2) Aspek B

Aspek B memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas “ kurang Baik”. Aspek B meliputi kriteria 4 dan 5 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 27. Aspek B dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
B	Komunikatif	4. Keterbacaan pesan 5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Keterbacaan pesan pengembangan media *puzzle* mendapat nilai Baik. Hal tersebut berarti *puzzle* telah mencukupi kriteria penggunaan meskipun belum maksimal

3) Aspek C

Aspek C memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas “ kurang Baik”. Aspek C meliputi kriteria 6 dan 7 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 28. Aspek C dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
C	Dialogis dan interaktif	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi 7. Kemampuan mendorong berfikir kritis

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Karena memang pengembangan media *puzzle* ini adalah untuk peserta didik kelas IV dengan kemampuan daya kritis yang belum waktunya, namun dengan *puzzle* yang peneliti buat aspek daya kritis maupun kemampuan memotivasi pesan informasi mencapai nilai Baik, ini menunjukkan bahwa *puzzle* yang ada sedikit banyak merangsang perkembangan peserta didik pada bagian aspek ini.

4) Aspek D

Aspek D memiliki rata-rata sebesar 5 dengan kualitas “Sangat Baik”. Aspek D meliputi kriteria 8 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 29. Aspek D dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
D	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh ahli media, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Untuk bagian kriteria kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik, pengembangan media *puzzle* mencapai nilai yang maksimal. Sehingga, pada bagian ini ahli bahasa

memiliki kesesuaian pemikiran dengan nilai-nilai aspek yang peneliti buat.

5) Aspek E

Aspek E memiliki rata-rata sebesar 4,5 dengan kualitas “ kurang Baik”. Aspek E meliputi kriteria 9 dan 10 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 30. Aspek E dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
E	Keurutan dan keterpaduan alur pikir	9. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar
		10. Keruntutan dan keterpaduan paragraph

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Aspek E ini memiliki bulir kriteria keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan yang sudah dilegitimasi dengan nilai maksimal oleh ahli bahasa.
- b) Namun, pada bulir selanjutnya mengenai keruntutan dan keterpaduan paragraf, media *puzzle* yang ada dinilai dengan poin Baik.

6) Aspek F

Aspek F memiliki rata-rata sebesar 5 dengan kualitas “Sangat Baik”. Aspek F meliputi kriteria 11 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 31. Aspek F dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
F	Penggunaan istilah, 83ymbol.	11. Konsistensi penggunaan istilah dan 83ymbol dalam gambar dan kalimat

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Sedikitpun, pada bagian kriteria konsistensi penggunaan istilah dan simbol dalam gambar dan kalimat, tidak memiliki persoalan yang tampak. Ini terbukti dengan nilai poin Sangat Baik yang diberikan oleh ahli bahasa.

4) Kualitas Pengembangan Media *Puzzle* menurut Penilaian Guru Kelas

1) Aspek A

Aspek A memiliki rata-rata sebesar 4,3 dengan kualitas “ kurang Baik”. Aspek A meliputi kriteria 1,2,3,4,5 dan 6 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 32. Aspek A dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Keterkaitan dengan Bahan Ajar	c) Konsep yang dihasilkan media <i>puzzle</i> akurat d) Relevan dengan isi materi e) Mempermudah belajar dan menentukan kalimat utama f) <i>Puzzle</i> ber-seri dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis g) Peserta didik dapat menulis karangan dengan baik dan benar menggunakan <i>puzzle</i> ber-seri

		h) <i>Puzzle</i> bergambar penting untuk membantu menulis karangan
--	--	--

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Muatan, isi, maupun abstraksi secara umum yang terdapat dalam media *puzzle* sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan
- b) Memiliki kesesuaian dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri.
- c) Dengan model ber-seri, sesuai dengan rencana awal peneliti, media *puzzle* sangat memungkinkan membangkitkan minat peserta didik dalam proses penembangan kreatifitasnya dalam bentuk karangan narasi.

2) Aspek B

Aspek B memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas “Baik”.

Aspek A meliputi kriteria 5 yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 33. Aspek B dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
B	Keterkaitan dengan Materi	i) <i>Puzzle</i> dapat mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indicator

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Media *puzzle* yang telah disediakan telah memenuhi kriteria yang diinginkan guru guru kelas, bahwa kompetensi dasar dan indikator

dalam proses pembelajaran materi pelajaran Bahasa Indonesia sangatlah sesuai.

3) Aspek C

Aspek C memiliki rata-rata skor 4 dengan kualitas “kurang Baik”.

Aspek C meliputi kriteria 8 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 34. Aspek C dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
C	Keakuratan Alat Peraga	j) Hasil menulis karangan dengan <i>puzzle</i>

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini tentu memiliki batasan, standar, serta progress positif yang ingin dicapai. Salah satu daripadanya adalah memiliki tujuan yang memungkinkan akurasisanya terhadap peserta didik ketika menulis karangan narasi, hal ini yang diisyaratkan oleh guru kelas IV MI Ma'arif Giriloyo.

4) Aspek D

Aspek D memiliki rata-rata sebesar 4,3 dengan kualitas “kurang Baik”. Aspek D meliputi kriteria 9,10, dan 11 yang tertera seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 35. Aspek D dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
----	-------	----------

D	Efisiensi Alat	a) <i>Puzzle</i> mudah dibongkar dan mudah untuk dipindah-pindahkan b) Petunjuk penggunaan mudah dipahami c) <i>Puzzle</i> mudah digunakan
---	----------------	--

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Secara bentuk memang media ini pada dasarnya mudah dibongkar, hal ini sesuai dengan namanya yakni *puzzle* yang berarti bagian dari sesuatu.
- b) Adapun petunjuk penggunaan di media *puzzle* ini, seperti yang telah dijelaskan di bagian sebelum-sebelumnya, memang tidak ada. Namun, meskipun begitu, peneliti memberikan pengarahan ketika di lapangan menerapkan tentang pengembangan media *puzzle*, dan ini sudah dipahami oleh pihak guru di MI Ma'arif Giriloyo.
- c) Dengan desain yang sangat sederhana namun gambar di media *puzzle* ini memiliki banyak makna, maka guru yang bersangkutan memang tidak banyak berkomentar untuk merespon apalagi mengeritik bentuk *puzzle* yang peneliti buat. Sehingga, bagi peneliti, sangatlah sesuai dengan harapan.

5) Aspek E

Aspek E memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas “kurang Baik”. Aspek E ini meliputi kriteria 12 dan 13 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 36. Aspek E dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Ketahanan Alat	a) <i>Puzzle</i> mudah disimpan b) <i>Puzzle</i> tidak mudah patah, berubah bentuk/hancur bila digunakan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Dengan bentuk sederhana seperti terdapat pada penjelasan kriteria sebelumnya, maka menghasilkan media yang mudah disimpan. Pada bagian ini pula, tidak banyak respon terkait media yang peneliti buat.
- b. Begitupun dalam persoalan ketahanan lainnya, yakni tidak mudah patah, berubah bentuk ataupun hancur bila digunakan. Media *puzzle* yang peneliti buat memiliki ketiga kriteria di atas.

6) Aspek F

Aspek F memiliki rata-rata sebesar 4,75 dengan kualitas “ kurang Baik”. Aspek F ini meliputi kriteria 14,15,16, dan 17 yang tertera seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 37. Aspek F dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Estetika atau Tampilan	a) Media <i>puzzle</i> memiliki desain yang presisi/akurat bentuk, ukuran dan jumlahnya b) Media <i>puzzle</i> memiliki daya tarik terhadap minat belajar peserta didik dalam menulis karangan narasi.

		c) Fisik <i>puzzle</i> sesuai dengan kompetensi fisik siswa (dapat dilihat, diperagakan, atau dipindahkan oleh peserta didik.
--	--	---

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Desain media *puzzle* sangatlah akurat, dalam artian di balik kesederhanaan bentuknya, ditopang oleh nuansa gambar yang sangat mencolok sehingga mudah ditangkap oleh peserta didik. Dalam hal ukuran, media *puzzle* ini sangatlah sesuai ukuran, namun jumlahnya hanyalah satu. Pada bagian jumlah ini sebenarnya merupakan pilihan peneliti juga, dengan alasan untuk menyesuaikan peserta didik itu sendiri.
- b. Ketertarikan tentu bersifat subjektif, namun subjektivitas tersebut bisa ditentukan pula sisi-sisi objektivitasnya. Terbukti, dari sekian respon peserta didik (akan di jelaskan di bagian selanjutnya) kesemuanya menuai nilai positif 100%. Tentu, nilai ini merupakan ketelitian daripada guru yang bersangkutan untuk menilai, memberi saran, serta kritik sebelum media *puzzle* ini dibagikan.
- c. Oleh karenanya, dengan respon positif daripada peserta didik tersebut, media *puzzle* ini bersifat adaptif ketika diterapkan. Penilaian daripada guru kelas sesuai dengan bentuk media *puzzle* yang peneliti buat, dan tidak ada masalah.

5) Kualitas Penembangan Media *Puzzle* Menurut Penilaian *Peer Reviewer*

Penilaian pengembangan media *puzzle* pada bagian ini dilakukan oleh *peer reviewer* dengan cara mengisi lembar penilaian atau instrument penilaian yang telah disediakan. Lembar penilaian tersebut terdiri dari enam aspek beserta 16 kriteria penjabarannya. Hasil penilaiannya berupa data kualitatif kemudian ditabulasi dan dianalisis untuk menentukan kualitas pengembangan media *puzzle* yang dihasilkan.

Skor kuantitatif yang diperoleh dari penilaian *peer reviewer* dapat dilihat pada lampiran 4. Skor dari keseluruhan aspek dirata-rata kemudian dikonversi ke dalam kategori kuantitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dan mendapat kategori Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,75 yang merupakan kualitas dari penembangan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik di kelas IV MI Ma'arif Giriloyo.

1) Aspek A

Aspek A memiliki rata-rata sebesar 4,5 dengan kualitas “ kurang Baik”. Aspek A ini meliputi kriteria nomor 1,2,3,4,5, dan 6 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 38. Aspek A dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Keterkaitan dengan Bahan Ajar	1. Konsep yang dihasilkan media <i>puzzle</i> akurat

		2. Relevan dengan isi materi 3. Mempermudah menulis karangan 4. Media <i>puzzle</i> dapat membangkitkan minat belajar dalam menulis karangan narasi 5. Peserta didik dapat menulis hal karangan melalui media <i>puzzle</i> dengan baik dan benar 6. Media <i>puzzle</i> penting untuk membantu menentukan kalimat utama dalam sebuah pragraf
--	--	---

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Oleh *peer reviewer* media *puzzle* dinilai sangatlah membantu proses kreatif peserta didik dalam segala hal kaitannya dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di sini *peer reviewer* tidak mempermasalahkan media *puzzle* yang dibuat peneliti, namun hanya dianjurkan agar dengan media ini peserta didik bisa lebih baik dalam memanfaatkan *puzzle* ataupun menjadikannya sarana untuk meningkatkan tulis-menulis karangan narasi.

2) Aspek B

Aspek B memiliki rata-rata sebesar 5 dengan kualitas “Sangat Baik”. Aspek B ini meliputi kriteria nomor 7 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 39. Aspek B dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
B	Keterkaitan dengan Materi	7. Media <i>puzzle</i> dapat mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Dalam persoalan ini, *peer reviewer* memberi saran serta menitik beratkan agar media *puzzle* benar-benar memiliki dampak yang sangat besar terhadap peserta didik, terutama dalam hal pencapaian kompetensi dan indikator proses pembelajaran materi pelajaran Bahasa Indonesia.

3) Aspek C

Aspek C memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas “Baik”. Aspek C ini meliputi kriteria nomor 8 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 40. Aspek C dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
C	Efisiensi Alat	8. Media <i>puzzle</i> mudah untuk dipindah-pindahkan 9. Petunjuk penggunaan mudah dipahami 10. <i>Puzzle</i> bergambar

		mudah digunakan
--	--	-----------------

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Bahwa media *puzzle* mudah dipindahkan dan digunakan, pada bagian ini *peer reviewer* tidak banyak memberikan saran: berarti sudah sesuai dengan ideal daripada media *puzzle* itu sendiri. Hanya saja, pada bagian petunjuk penggunaan (dan ini sama seperti respon dari ahli media dan guru kelas) menjadi sorotan. Artinya, jika peserta didik hanya disodorkan media *puzzle* tanpa ada petunjuk penggunaannya, maka akan sia-sia saja. Namun, dalam masalah ini, peneliti dari awal memang menyengajanya dengan alasan bahwa petunjuk penggunaan akan langsung peneliti jelaskan di ruang kelas ketika memberikan media *puzzle* terhadap peserta didik.

4) Aspek D

Aspek D memiliki rata-rata sebesar 5 dengan kualitas “Sangat Baik”. Aspek D ini meliputi kriteria nomor 12 dan 13 yang tertera seperti pada tabel berikut:

Tabel 41. Aspek D dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
D	Estetika atau Tampilan	1. Media <i>puzzle</i> memiliki desain yang presisi/akurat bentuk, ukuran dan jumlahnya

		2. Media <i>puzzle</i> memudahkan dalam menulis sebuah karangan 3. Fisik <i>puzzle</i> bergambar sesuai dengan kompetensi fisik siswa (dapat dilihat, diperagakan, atau dipindah oleh siswa)
--	--	---

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pada bagian ini, *peer reviewer* mengatakan bahwa dengan bentuk media *puzzle* yang seperti ini, sangat dimungkinkan peserta didik akan bisa merespon dengan kriteria yang ada.

6) Respon Peserta Didik Kelas IV MI Ma'arif Giriloyo

Penilaian berupa respon pada media pengembangan media *puzzle* yang dilakukan oleh 25 peserta didik kelas IV MI Ma'arif Giriloyo. Respon peserta didik kelas IV ini dilakukan dengan cara mengisi lembar *check list* respon. Lembar respon peserta didik tersebut terdiri dari lima aspek yang dijabarkan dalam

Tabel 42. Aspek Respon Peserta didik dan Skor Rata-Rata Tiap Aspek

No	Aspek Penilaian (Respon)	Kriteria
1.	Kemudahan pemahaman	1
2.	Kemandirian belajar	1
3.	Keaktifan dalam belajar	1
4.	Minat <i>puzzle</i>	1
5.	Penyajian <i>puzzle</i>	1

Penjelasan respon peserta didik tiap aspek adalah sebagai berikut:

- a. Aspek kemudahan pemahaman, memiliki skor rata-rata 1 dengan mendapatkan respon “Ya” (1,00) sebanyak 100% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat disimpulkan di sini bahwa pengembangan media *puzzle* sudah memudahkan pemahaman peserta didik dalam mendalami proses pembelajaran materi pelajaran Bahasa Indonesia
- b. Aspek kemandirian belajar, memiliki skor rata-rata 1 dengan mendapatkan respon “Ya” (1,00) sebanyak 100% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media *puzzle* dalam meningkatkan menulis karangan narasi sudah dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.
- c. Aspek keaktifan dalam belajar, memiliki skor rata-rata 1 dengan mendapatkan respon “Ya” (1,00) sebanyak 100% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi sudah membuat dampak keaktifan peserta didik dalam belajar, terutama materi pelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Aspek minat *puzzle*, memiliki skor rata-rata 1 dengan mendapatkan respon “Ya” (1,00) sebanyak 100% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media *puzzle* sudah berdampak pada minat peserta didik dalam menggunakannya sebagai proses mengarang.

e. Penyajian *puzzle*, memiliki skor rata-rata 1 dengan mendapatkan respon “Ya” (1,00) sebanyak 100% pada kriteria aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media *puzzle* telah memudahkan peserta didik dalam proses menulis karangan narasi materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 43. Presentasi Respon Peserta Didik

No	Siswa	Persentase Respon	Kategori
1.	Siswa 1	100%	Positif
2.	Siswa 2	100%	Positif
3.	Siswa 3	100%	Positif
4.	Siswa 4	100%	Positif
5.	Siswa 5	100%	Positif
6.	Siswa 6	100%	Positif
7.	Siswa 7	100%	Positif
8.	Siswa 8	100%	Positif
9.	Siswa 9	100%	Positif
10.	Siswa 10	100%	Positif
11.	Siswa 11	100%	Positif
12.	Siswa 12	100%	Positif
13.	Siswa 13	100%	Positif
14.	Siswa 14	100%	Positif
15.	Siswa 15	100%	Positif
16.	Siswa 16	100%	Positif
17.	Siswa 17	100%	Positif
18.	Siswa 18	100%	Positif
19.	Siswa 19	100%	Positif
20.	Siswa 20	100%	Positif

21.	Siswa 21	100%	Positif
22.	Siswa 22	100%	Positif
23.	Siswa 23	100%	Positif
24.	Siswa 24	100%	Positif
25.	Siswa 25	100%	Positif

Dari hasil persentase respon peserta didik yang didapatkan, kemudian dihitung jumlah peserta didik yang merespon positif serta negatif, hasil perhitungan menunjukkan bahwa 100% peserta didik yaitu sebanyak 25 orang merespon positif. Sedangkan, berdasarkan penilaian dari ahli media, guru kelas, dan *peer reviewer* yang telah dijabarkan pada analisis data di bagian sebelum-sebelumnya, maka didapatkan kriteria penilaian media yang baik sehingga media pengembangan media *puzzle* ini sangatlah layak untuk digunakan terutama sekali bila penggunaannya tentu di kelas IV MI Ma'arif Giriloyo.

C. Revisi Produk

Proses untuk merevisi produk media *puzzle* ini dilakukan setelah selesainya proses validasi oleh para ahli yang telah peneliti tentukan. Saran, masukan, kritik, dan lain sebagainya diperoleh dari ahli media, guru kelas, serta *peer reviewer* untuk kemudian digunakan dalam perbaikan media *puzzle* ini. Sehingga, setelah proses validasi, dll. di atas sudah terselesaikan, maka akan didapat bentuk media *puzzle* yang sesuai dengan penggunaan, sasaran

penelitian, serta peserta didik itu sendiri, untuk digunakan sebagai pengembangan guna meningkatkan menulis karangan narasi materi pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Kajian Produk Akhir

Adapun produk akhir daripada penelitian ini adalah terbentuknya pengembangan media *puzzle* untuk kelas IV MI Ma'arif Giriloyo yang telah melalui beberapa revisi serta masukan dari para ahli yang dalam hal ini adalah ahli media, guru kelas serta *peer reviewer*. Produk akhir pengembangan media *puzzle* tersebut berupa komponen-komponen sebagai berikut:

1. Judul: Media *Puzzle*
2. Ukuran panjang: 00cm, lebar: 00cm, dan tebal: 00, cm
3. Pada bagian depan terdapat:
 - a. Gambar pekerja pemetik daun eh
 - b. Sub judul dalam setiap bagian gambar
4. Gambar sesuai dengan kotak *puzzle*

E. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Dalam bab ini, peneliti akan menjelaskan tentang dua aspek terkait dengan media *puzzle*, yakni aspek kelebihan dan kekurangannya terhadap peserta didik kelas IV MI Ma'arif Giriloyo berdasarkan analisis penilaian yang telah dilakukan:

1. Kelebihan Pengembangan Media *Puzzle*

- a. Pengembangan media *puzzle* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena desainnya yang sederhana namun memiliki banyak arti sehingga dapat dieksperimentasikan untuk meningkatkan proses menulis karangan narasi peserta didik
- b. Hal lainnya adalah, bahwa media *puzzle* ini menjadi sarana peserta didik dalam mengatasi sulitnya menulis karangan narasi materi pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karenanya, dengan media *puzzle* ini, peserta didik dengan tingkatan kelas IV bisa dengan mudah, lancar, serta reflek dalam menulis karangan narasi.
- c. Bentuk media *puzzle* dalam meningkatkan menulis karangan narasi ini bisa digunakan secara mandiri. Pendampingan serta pantauan guru ataupun pihak lainnya tidak begitu dibutuhkan karena peserta didik telah mengetahui aspek apa saja yang akan dilakukan untuk menulis karangan narasi ketika dihadapkan dengan media yang memiliki kesamaan dengan media *puzzle* ini.

2. Kekurangan Pengembangan Media Puzzle

- a. Adapun hal-hal yang menjadikan media *puzzle* ini memiliki aspek kekurangan adalah sedikitnya gambar yang disediakan oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti menyediakan sepotong bentuk *puzzle* dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dan

dalam bentuk ini peneliti hanya membagi kalau tidak dikatakan menyediakan bentuk *puzzle* menjadi empat bagian yang dibuat secara terpisah (tidak menempel).

