

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pada tahapan-tahapan pengembangan yang peneliti sudah jelaskan pada Bab III, penelitian ini mengadopsi model penelitian ADDIE. Tahapan-tahapan dilakukan sesuai dengan model penelitian ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Berikut adalah hasil dari setiap tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *puzzle alphabet* untuk membantu mengatasi kesulitan membaca adalah tahap analisis. Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan guru pada kegiatan membaca dibuku tematik, guna membantu pemahaman dan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajarannya. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan ibu Nurdelita Sari Rambe guru kelas II di SDN 07 Kotapinang.

Informasi yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara dengan guru kelas II SDN dapat diterangkan sebagai berikut:

- a) Kata yang digunakan dalam belajar membaca kurang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa jenuh dalam kegiatan belajar membaca.

- b) Untuk mengatasi masalah kesulitan membaca siswa guru masih terfokus pada papan tulis, sehingga kurang menuntutnya minat siswa untuk belajar membaca secara terus menerus.
- c) Siswa memerlukan media yang dapat merangsang jiwanya untuk mau belajar membaca. Sehingga ada daya tarik untuk membaca.
- d) Siswa memerlukan inovasi baru terhadap kegiatan membaca agar proses kegiatan membaca tidak membuat siswa merasa bosan. Sehingga masalah kesulitan membaca siswa dapat tertuntaskan.

Peneliti memberikan masukan kepada ibu Nurdelita Sari Rambe selaku guru kelas II terlebih dahulu untuk mengembangkan media *puzzle alphabet* dalam mengatasi kesulitan membaca yang dialami siswa kelas II agar dapat menarik minat membacanya. *Puzzle alphabet* tidak hanya untuk mengenalkan huruf, tetapi dapat juga melatih anak untuk mengeja, serta membaca kata, yang dapat memberikan kesan menarik dan tidak membosankan pada saat kegiatan membaca. Dalam hal ini usulan peneliti diterima agar ada inovasi baru dalam bahan ajar yang digunakan.

b. Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kurikulum pembelajaran yang digunakan disekolah khususnya dalam pembelajaran tematik pada kegiatan membaca. Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti, bahwa sekolah SDN 07 Kotapinang menggunakan kurikulum 2013. Kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk materi Tema 7 Subtema 4 pembelajaran 3 kelas II di Sekolah Dasar SDN 07 Kotapinang pada kegiatan membacanya adalah:

Kompetensi Inti:

- a) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpainya di rumah dan di sekolah.
- d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

- 3.3 Menggali informasi dari dongeng binatang tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan serta dalam mengatasi masalah kesulitan membaca siswa.
- 4.3 Menggali informasi dari dongeng binatang tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan serta dalam mengatasi masalah kesulitan membaca siswa.

Analisis pembelajaran ini berharap peserta didik mampu mengenal huruf serta menemukan kata melalui *puzzle alphabet*, sampai peserta didik mampu membaca teks dongeng dengan lancar. Adanya media *puzzle alphabet* dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran membaca. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan masalah kesulitan membaca dapat terselesaikan.

c. Analisis Media

Peneliti melakukan analisis media dengan mengobservasi langsung dan wawancara bersama ibu Nurdelita Sari Rambe pada saat kegiatan membaca siswa dikelas II telah berlangsung, untuk mengetahui permasalahan yang dialami siswa dalam hal membaca. Bahwa ada siswa yang belum mengenal

huruf dan minimnya daya tarik siswa untuk semangat dalam belajar membaca, yang selama ini guru hanya menggunakan papan tulis serta pajangan huruf-huruf upaya menarik perhatian siswa, tetapi siswa masih merasa bosan dan tidak ada daya tarik untuk belajar membaca. Dengan demikian analisis media ini bertujuan untuk mengatasi anak yang mengalami kesulitan membaca dan pengenalan huruf serta media *puzzle alphabet* yang dapat menumbuhkan minat membaca anak.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis pembelajaran serta analisis media, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media *puzzle alphabet* untuk mengatasi masalah kesulitan membaca yang dialami siswa kelas II SDN 07 Kotapinang, dengan desain media yang menarik perhatian siswa, sehingga minat membaca siswa dapat meningkat dengan baik.

2. Tahap Perancangan (Design)

Sesudah tahap analisis selesai, selanjutnya tahap yang kedua yaitu perancangan (*design*). Peneliti mendesain produk media *puzzle alphabet* ini dengan menggambarkan perancangan media pada kertas buku tulis. Desain produk ini terdiri dari pengenalan huruf, pembuatan kata yang dibantu oleh gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Adapun proses yang dilakukan diantaranya:

a) Menentukan media *puzzle alphabet*.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti, permasalahan yang terdapat disekolah SDN 07 Kotapinang tepatnya di kelas II ada 12 siswa yang mengalami sulit membaca. Dalam hal ini peneliti berinisiatif untuk menentukan media yang dapat mengatasi kesulitan membaca siswa. Ada beberapa hal yang dialami siswa saat kesulitan membaca yaitu kurangnya mengenal huruf, serta sulitnya siswa dalam mengeja kata. Berdasarkan permasalahan yang dialami siswa kelas II, peneliti berupaya untuk menentukan suatu produk yang dapat mengatasi kesulitan membaca yang dialami siswa, dengan mengembangkan produk *puzzle alphabet*.

Tabel 4.1 Rancangan Produk

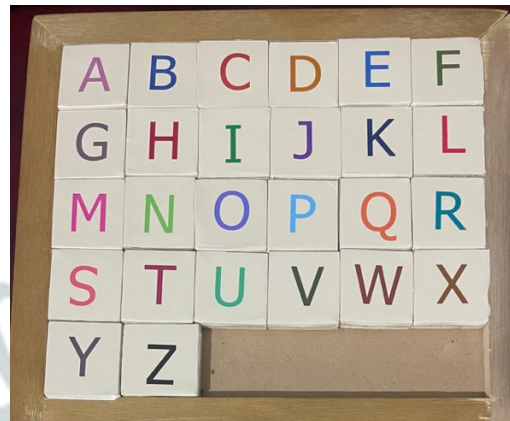
No	Rancangan Awal	Keterangan
1.	Pemilihan bahan	Dalam pemilihan bahan seperti papan triplek untuk latar alfabet dan gambar serta sisa latar bingkai foto sebagai tempat untuk latar media <i>puzzle alphabet</i> .
2.	Pemilihan kata	Mengangkat kata dari materi persahabatan gajah dan tikus.
3.	Peilihan jenis huruf	Huruf yang digunakan yaitu huruf alfabet.
4.	Ukuran media	Ukuran hurufnya disesuaikan dengan ukuran diameter triplek alfabet 4cm, dan papan bingkai berukuran persegi panjang dengan ukuran 42 cm dan gambarnya berbentuk persegi panjang dengan lebar 8cm, dan panjang 12 cm.

b) Menentukan desain media *puzzle alphabet*.

Desain media *puzzle alphabet* yang dikembangkan, disesuaikan dengan kesulitan membaca yang dialami siswa kelas II SDN Kotapinang. Penyusunan desain media *puzzle alphabet* ini disusun secara urut yang terdiri dari:

1) Bagian Pertama

Pada bagian pertama media *puzzle alphabet* dengan desain yang terdiri dari susunan alfabet A-Z secara berurutan.



Gambar 4.1 Alfabet A-Z

2) Bagian Kedua

Pada bagian kedua media *puzzle alphabet* dengan desain yang terdiri kata pengejaan yang dibantu oleh gambar.



Gambar 4.2 Kata Pengejaan serta Gambar

a. Penyusunan Desain Instrumen Media *Puzzle Alphabet*

Pada tahap perumusan desain instrument media *puzzle alphabet*, siswa dimanfaatkan sebagai alat evaluative dalam rangka menilai validitas *puzzle alphabet* yang akan dikembangkan. Evaluasi ini akan menentukan apakah *puzzle alphabet* telah memenuhi standar kualitas yang dipersyaratkan atau perlunya revisi lebih lanjut. Pada tahap ini peneliti telah menyusun instrument penilaian validasi yang terdiri dari evaluasi ahli materi dan ahli media. Setiap

instrument penilaian sudah ditentukan pada masing-masing domainnya yang disertai dengan rubrik penilaian.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Setelah selesai tahap desain dilanjutkan dengan tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini media *puzzle alphabet* divalidasi oleh dua orang validator untuk mengetahui kelayakan dari media *puzzle alphabet* yang telah dibuat. Kelayakan media *puzzle alphabet* terdiri atas kelayakan media dan materi.

a. Validasi Ahli

Tahap ini untuk melihat sejauh mana kevalidan media *puzzle alphabet* yang telah peneliti rancang dengan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media. Media *puzzle alphabet* akan direvisi sesuai kritik dan saran dari validator. Adapun validator yang telah menguji kevalidan media *puzzle alphabet* sebagai berikut :

Tabel 4.2 Validator Uji Kevalidan Ahli materi, dan Ahli Desain

Nama Validator	Bidang	Jabatan
Ewin Sanjaya Gajah, M.Pd	Materi	Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FTIK UINSU
Ahmad Tarmizi Hsb, M.Pd	Desain	Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UINSU

1) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi menilai tentang materi yang diterapkan didalam penerapan media *puzzle alphabet* yang akan dikembangkan. Validator ahli materi adalah bapak Ewin Sanjaya Gajah, M.Pd. Validator ahli materi kemudian memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap materi yang digunakan serta cara mengisi lembar validasi dengan *checklist* diskor penilaian yang telah disediakan. Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor Butir	Jumlah Maksimal
Cakupan Materi	11	12
Aspek Penyajian Materi	16	16
Kesesuaian Soal	10	12
Bahasa	8	8
Total Skor	45	48
Persentase	93,75%	
Kategori	Sangat Valid	

Validasi materi menghasilkan total skor maksimal 48 dengan persentase skor 100%. Berdasarkan hasil data validasi oleh ahli materi skor yang didapatkan 45, dengan persentase 93,75%. Hal ini menempatkan klasifikasi dalam kategori “sangat valid” dengan interval 76% - 100%. Dengan demikian media *puzzle alphabet* layak digunakan sesuai materi yang mempermudah siswa untuk menuntaskan permasalahan dalam kegiatan membaca.

2) Validasi Ahli Media

Validator ahli media menilai tentang desain media *puzzle alphabet* yang telah disusun dan akan dikembangkan pada SDN kotapinang tepatnya pada kelas II. Validator ahli media adalah Bapak Ahmad Tarmizi Hasibuan, M.Pd. Data validasi ahli media diperoleh dengan cara menunjukkan media *puzzle alphabet*, beserta instrumen penilaian. Validator ahli media kemudian memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media *puzzle alphabet* serta cara mengisi lembar validasi dengan *checklist* diskor penilaian yang telah disediakan. Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Total	Jumlah Maksimal
Ketepatan Tampilan Media	15	16
Pengoprasian Media	15	16
Tulisan	9	9
Bahasa	8	8
Total Skor	47	52
Persentase	90,38%	
Kriteria	Sangat Valid	

Validasi media menghasilkan total skor maksimal 52 dengan persentase skor 100%. Berdasarkan hasil data validasi oleh ahli materi skor yang didapatkan 47, dengan persentase 90,38%. Hal ini menempatkan klasifikasi dalam kategori “sangat valid” dengan interval 76% - 100%.

Validator ahli media memberikan saran dan komentar yang selanjutnya harus dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli media. Dengan demikian media *puzzle alphabet* layak digunakan untuk menuntaskan permasalahan dalam kegiatan membaca. Adapun perbaikan media tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Revisi Validator Ahli Madia

Sebelum Revisi	Saran	Setelah revisi
	<p>Tambahi warna agar bervariasi</p>	

Dari penjabaran perhitungan validasi diatas, berikut ini rekapitulasi hasil validasi yang telah dihitung, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Validasi Yang Dilakukan	Skor (Persentase)	Kriteria
1.	Validasi oleh ahli materi	93,75%	Sangat Valid
2.	Validasi oleh ahli media	90,38%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle alphabet* yang dikembangkan dinyatakan valid sehingga layak digunakan di lapangan setelah dilakukannya validasi dan revisi. Adapun perolehan persentase pada validasi ahli materi yaitu 93,75% dengan kriteria “Sangat Valid”. Validasi oleh ahli media diperoleh persentase 90,38% dengan kriteria “Sangat Valid”.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap selanjutnya adalah implementasi media *puzzle alphabet*, setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan media, maka dilakukanlah tahap implementasi yaitu dengan uji kepraktisan. Hasil uji kepraktisan ini diperoleh melalui angket respon pendidik oleh guru kelas II SDN kotapinang dan angket respon peserta didik. Adapun hasil angket respon pendidik oleh guru kelas II SDN kotapinang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Pendidik

No	Butir Pertanyaan	Skor Total	Persentase%	Kriteria
1	P1	3	75%	Praktis
2	P2	4	100%	Sangat Praktis
3	P3	4	100%	Sangat Praktis
4	P4	4	100%	Sangat Praktis
5	P5	4	100%	Sangat Praktis
6	P6	4	100%	Sangat Praktis
7	P7	4	100%	Sangat Praktis
8	P8	4	100%	Sangat Praktis
9	P9	4	100%	Sangat Praktis

10	P10	4	100%	Sangat Praktis
Total		39	97,5%	Sangat Praktis

Uji kepraktisan dari angket pendidik menghasilkan total skor maksimal 40 dengan persentasi skor 100%. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh pendidik kelas II SDN 07 Kotapinang skor yang didapatkan 39, dengan persentase 97,5%. Hal ini menempatkan klasifikasi dalam kategori “sangat praktis” dengan interval 76% - 100%. Adapun hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Angket Peserta Didik

No	Peserta Didik	Skor Total	Skor Max	Persentase%	Kriteria
1	Aditya	35	40	87,5%	Sangat Praktis
2	Agustinus	35	40	87,5%	Sangat Praktis
3	Rosid	38	40	95%	Sangat Praktis
4	Amira	35	40	87,5%	Sangat Praktis
5	Annisa	36	40	90%	Sangat Praktis
6	Atthaya	35	40	87,5%	Sangat Praktis
7	Raphael	36	40	90%	Sangat Praktis
8	Dellawati	36	40	90%	Sangat Praktis
9	Riski	38	40	95%	Sangat Praktis
10	Yusril	32	40	80%	Sangat Praktis
11	Rahel	35	40	87,5%	Sangat Praktis
12	Rahayani	37	40	92,5%	Sangat Praktis

Total	428	480	89,16%	Sangat Praktis
--------------	------------	------------	---------------	-----------------------

Uji kepraktisan dari angket peserta didik menghasilkan total skor maksimal 480 dengan persentasi skor 100%. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh peserta didik kelas II SDN 07 Kotapinang skor yang didapatkan 428, dengan persentase 89,16%. Hal ini menempatkan klasifikasi dalam kategori “sangat praktis” dengan interval 76% - 100%.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat dan mengukur keefektifan media *puzzle alphabet* yang telah dikembangkan. Pada tahap evaluasi dilakukan uji keefektifan yang dilihat dari hasil belajar peserta didik selama uji coba produk media *puzzle alphabet* melalui penilaian observasi yang dilakukan peneliti, penilaian disaksikan langsung oleh guru kelas II. Penilaian hasil belajar melalui observasi juga digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca peserta didik. Adapun hasil data yang diperoleh dari observasi kemampuan membaca peserta didik dapat dilihat dari tabel berikut ini:

No	Peserta Didik	Skor Total	Skor Max	Persentase%	Kriteria
1	Aditya	48	50	96%	Sangat Efektif
2	Agustinus	46	50	92%	Sangat Efektif
3	Rosid	32	50	64%	Efektif
4	Amira	49	50	98%	Sangat Efektif
5	Annisa	42	50	84%	Sangat Efektif

6	Atthaya	49	50	98%	Sangat Efektif
7	Raphael	43	50	86%	Sangat Efektif
8	Dellawati	42	50	84%	Sangat Efektif
9	Riski	39	50	78%	Sangat Efektif
10	Yusril	46	50	92%	Sangat Efektif
11	Rahel	42	50	84%	Sangat Efektif
12	Rahayani	45	50	90%	Sangat Efektif
Total		523	600	87,16%	Sangat Efektif

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Tes Observasi Kemampuan Membaca Peserta Didik

Uji keefektifan dari hasil observasi ketuntasan masalah membaca peserta didik menghasilkan total skor maksimal 600 dengan persentasi skor 100%. Berdasarkan hasil uji keefektifan dari observasi ketuntasan masalah membaca peserta didik menghasilkan skor yang didapatkan 523 dengan persentase 87,16%. Hal ini menempatkan klasifikasi dalam kategori “sangat efektif” dengan interval $80 \leq 100\%$. Berikut tabel rekapitulasi hasil aspek penilaian kemampuan membaca siswa

Tabel 4.10 Rekapitulasi hasil aspek penilaian kemampuan membaca peserta didik

No	Butir Aspek Penilaian	Skor Total	Persentase
1	Siswa dapat mengenali bentuk huruf <i>alphabet</i>	58	96,6%
2	Siswa dapat mengurutkan huruf <i>alphabet</i> sesuai urutannya.	57	95%

3	Siswa dapat lancar dalam membedakan pelafalan huruf <i>alphabet</i>	48	80%
4	Siswa mampu mengenal suku kata	57	95%
5	Siswa dapat mengeja 1-2 kata	57	95%
6	Siswa dapat mengeja 3 suku kata	50	83,3%
7	Siswa dapat mengeja kata yang memiliki huruf gabungan Ng, Ny	49	81,6%
8	Siswa dapat membaca kata yang terdapat huruf diftong (ai, au, oi, ei)	45	75%
9	Ketepatan menyuarakan tulisan kata	49	81,6%
10	Kejelasan intonasi pelafalan kata	53	88,3%

Berdasarkan hasil rekapitulasi aspek penilaian diatas keefektifan media puzzle alphabet untuk mengatasi kesulitan membaca siswa sangat efektif.

4.2 PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan metode ADDIE, mencakup fase analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle alphabet* dapat mengatasi kesulitan membaca yang dialami siswa SDN 07 Kotapinang. Media puzzle alphabet dapat merangsang pemikiran anak untuk mengingat alfabet dan dapat menemukan kata yang telah ditentukan oleh guru, dengan hal itu siswa secara perlahan dapat membaca dengan lancar. Dalam penelitian (Futihat et al., 2020: 137) juga menjelaskan bahwa dengan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, dengan demikian peranan media *puzzle*

huruf sangat berperan dalam memudahkan peserta didik belajar membaca permulaan. Dalam kegiatan membaca permulaan menggunakan media *puzzle* huruf siswa belajar sambil bermain dengan menyenangkan. Temuan penelitian tersebut sejalan dengan temuan dalam penelitian ini yang dilihat dalam kegiatan implementasinya bahwa siswa tampak bersemangat dalam menggunakan media *puzzle alphabet* ini untuk mengatasi kesulitan membaca yang dialami siswa.

Pengembangan media *puzzle alphabet* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas II SDN 07 Kotapinang dimulai dari tahap analisis. Terlebih dahulu peneliti menganalisis kebutuhan dengan mewawancarai guru kelas II di SDN 07 Kotapinang. Hasil dari wawancara tersebut, menunjukkan beberapa permasalahan terkait pembelajaran seperti berikut:

- Kata yang digunakan dalam belajar membaca kurang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa jenuh dalam kegiatan belajar membaca.
- Untuk mengatasi masalah kesulitan membaca siswa guru masih terfokus pada papan tulis, sehingga kurang menuntunya minat siswa untuk belajar membaca secara terus menerus.
- Siswa memerlukan media yang dapat merangsang jiwanya untuk mau belajar membaca. Sehingga ada daya tarik untuk membaca.
- Siswa memerlukan inovasi baru terhadap kegiatan membaca agar proses kegiatan membaca tidak membuat siswa merasa bosan. Sehingga masalah kesulitan membaca siswa dapat tertuntaskan.

Pada kegiatan membaca siswa kelas II sebanyak 12 orang dikatakan masih rendah dalam kegiatan membaca. Dengan begitu peneliti berinisiatif untuk mencari jalan pintas guna mendorong motivasi peserta didik untuk melancarkan cara membacanya. Sejalan dengan penelitian (Surtika & Yasbiati, 2019: 101) Sulitnya menarik perhatian dan konsentrasi anak menyebabkan anak mudah lupa dan tidak bisa mengucapkan bentuk huruf terhadap huruf-huruf yang telah dipelajarinya. Untuk mengatasi keterbatasan media peneliti berinisiatif untuk menggunakan

media puzzle huruf yang sudah ada dipasaran sebagai stimulus untuk mengenal huruf pada anak. Dalam hal ini penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan peneliti juga menganalisis pembelajaran dan media yang ada di SDN 07 Kotapinang. Pada tahun ini SDN 07 Kotapinang menggunakan kurikulum 2013 dan masih menggunakan media yang seadanya sehingga dapat membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media *puzzle alphabet*, dengan desain yang terdiri dari Alfabet A-Z, gambar, dan kosakata, dibuat semenarik mungkin dari bahan kayu agar media dapat bertahan lama serta untuk mendapatkan perhatian dari siswa. Dengan demikian dapat mempermudah siswa dalam belajar membaca. Selain itu peneliti juga menyusun instrument penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan, seperti instrument penilaian validasi, penilaian kepraktisan, dan penilaian keefektifan. Penilaian validasi media dibantu dengan ahli materi dan media. Penilaian praktisan dibantu oleh pendidik dan peserta didik. Dan penilaian keefektifan dibantu oleh hasil observasi kemampuan membaca siswa, yang melibatkan 12 siswa kelas II SDN 07 Kotapinang. Dalam Menyusun instrument penelitian menurut (Futihat et al., 2020:137) Peneliti membuat spesifikasi produk terlebih dahulu sebelum produk dikembangkan serta peneliti membuat instrument penilaian media sesuai spesifikasi yang telah dibuat.

1. Kevalidan Media *Puzzle Alphabet*

Kevalidan dalam penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media *puzzle alphabet* dengan menggunakan instrument validasi skala 1 - 4. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan saran dan kritik yang menjadi pedoman perbaikan media *puzzle alphabet* selanjutnya. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sangat penting dilakukan agar diperoleh produk yang layak sehingga dapat diuji coba dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal itu (Alzanah & Indira. 2022:126) mengungkapkan bahwa penilaian, masukan dan

pendapat para ahli sebagai dasar untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Hasil penilaian kelayakan media pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi oleh bapak Ewin Sandjaya Gajah, M.Pd dilaksanakan pada tanggal 12 juni 2024. Penilaian dari validator ahli materi menilai berdasarkan cakupan materi, teknik penyajian, kesesuaian soal, dan bahasa. Memperoleh skor total 45, dengan persentase 93,75% dan kriteria “Sangat Valid” tanpa adanya revisi. Sehingga media *puzzle alphabet* layak digunakan dalam proses uji coba kelayakan media kepada peserta didik.
- b. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media oleh bapak Ahmad Tarmizi Hasibuan, M.Pd dilaksanakan pada tanggal 11 juni 2024. Penilaian dari validator ahli media menilai berdasarkan ketepatan tampilan media, pengoprasian media, tulisan dan bahasa. Memperoleh skor total 47, dengan persentase 90,38% dan kriteria “Sangat Valid” yang dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dalam hal ini validator ahli media meminta untuk sedikit revisi untuk menambahi warna alfabet pada media *puzzle alphabet*, sehingga media *puzzle alphabet* lebih bervariasi. Media *puzzle alphabet* sangat layak digunakan dalam proses uji coba kelayakan media untuk menuntaskan permasalahan membaca peserta didik.

2. Kepraktisan Media *Puzzle Alphabet*

Hasil perolehan nilai terhadap praktisan media *puzzle alphabet* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa diperoleh melalui angket pendidik dan angket peserta didik dengan menggunakan instrument angket skala 1 – 4. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik sangat penting dilakukan agar diperoleh produk yang praktis, sehingga dapat diuji coba dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian kepraktisan media sebagai berikut:

- a. Data yang diperoleh dari hasil angket pendidik oleh ibu Nurdelita Sari Rambe, S.Pd dilaksanakan pada tanggal 16 juli 2024. Penilaian angket pendidik berdasarkan materi, bahasa, manfaat, tampilan. Memperoleh

skor total 39, dengan persentase 97,5% dan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga media *puzzle alphabet* sangat praktis diimplementasikan kepada peserta didik.

- b. Data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik oleh peserta didik kelas II dengan jumlah 12 orang dilaksanakan pada tanggal 17 juli 2024. Penilaian angket pendidik berdasarkan materi, bahasa, manfaat, tampilan. Memperoleh skor total 428, dengan persentase 89,16% dan kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian media *puzzle alphabet* merupakan media yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran lebih berinovasi dan murid tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

3. Keefektifan Media *Puzzle Alphabet*

Penerapan media *puzzle alphabet* untuk menguji keefektifan media dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas II SDN 07 Kotapinang, penelitian melakukan tes observasi yang terdiri atas lima aspek, yaitu siswa dapat mengenali bentuk huruf alfabet, siswa dapat mengurutkan huruf alfabet sesuai urutannya, siswa dapat lancar dalam membedakan pelafalan huruf alfabet, siswa dapat mengeja kata, siswa dapat mengeja kata yang memiliki huruf gabungan Ng dan Ny. Tes observasi ini dilakukan setelah penerapan media, yang diuji coba langsung pada 30 dan 31 Juli 2024 di kelas II SDN 07 Kotapinang dengan 12 peserta didik dengan disaksikan guru kelas II. Peserta dianggap lulus jika memperoleh nilai setidaknya 60. Dengan demikian berdasarkan perolehan data, dapat dilihat bahwa hasil tes observasi menunjukkan efektifitas siswa mencapai skor total keseluruhan 523 dengan persentase 87,16% “Sangat Efektif”. Sehingga hasil data uji efektivitas, menunjukkan bahwa media dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini memiliki hasil yang sama dengan penelitian (Pasya Hartatika et al., 2023:8) Hal ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa, keaktifan belajar siswa dan siswa terlihat lebih bersemangat untuk membaca.