

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dalam bahasa Inggris yaitu “instructional”, yang didalamnya mengandung makna interaksi antara peserta didik dengan lingkungan dan sumber belajar. Pembelajaran adalah proses atau rangkaian kegiatan yang melibatkan siswa, pendidik, dan lingkungan/ sumber belajar yang saling berinteraksi. Tujuannya adalah memberikan pengetahuan, dari tidak tahu ke tahu, dari tahu ke tahu lebih dalam, mengubah sikap siswa, mengembangkan kemampuan siswa, serta mencapai tujuan pendidikan secara umum dan khususnya strategi.¹ Pembelajaran pada hakikatnya proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu.² Salah satu pembelajaran wajib di SD/MI pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI berfokus pada pengembangan empat aspek utama keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berhubungan dan menjadi fondasi penting bagi siswa dalam memahami berbagai mata pelajaran lainnya. Dengan memiliki kemampuan berbahasa yang baik, siswa akan lebih mudah berpikir secara logis, mengerti arahan atau penjelasan guru, serta mampu mengungkapkan ide dan pendapatnya baik secara lisan maupun tulisan.³

¹ Ahsan Sofyan, dkk, *Strategi Pembelajaran Di Sd/Mi*, 2023.

² Rika Fauziyah Saprudin et al., “Indonesian Language as a Means of Positive Student Character Building,” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (2025): 308–28, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1952>.

³ Oman Farhrohman, “Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI,” *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 9, no. 1 (2017): 23–34.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki karakteristik melakukan kegiatan yang manipulatif, konkret, dan terpadu.⁴ Guru dalam pembelajaran harus menggunakan metode, pendekatan, dan Teknik dalam mengajar yang sesuai, contohnya dengan menerapkan keterampilan literasi dan metode interaktif agar dapat berkontribusi siswa dalam belajar.⁵ Guru tidak hanya dituntut untuk mahir menjelaskan materi, tetapi juga harus memahami, menguasai materi, agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam proses Pembelajaran hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dari permasalahan tersebut pendidik perlu memanfaatkan media Pembelajaran agar peserta didik memiliki gambaran mengenai suatu materi yang disampaikan.

Hasil wawancara yang dilakukan di MIN 3 Kediri, proses pembelajaran mengalami kesulitan dalam memahami mata Pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata kalimat SPO (Subjek, Predikat, Objek) dikarenakan mengenal kosakata kalimat subjek, predikat, objek dan materi hanya diberikan dari buku dengan contoh bacaan yang masih kurang dipahami oleh siswa tanpa bentuk visualnya. Permasalahan lain yang ada di sekolah guru masih menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran, guru juga belum menerapkan media pembelajaran hal ini siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran dikelas menyebabkan siswa kurang memahami materi dan berpengaruh dalam hasil belajar. Data yang peneliti dapat bahwasanya hasil belajar peserta didik pada materi kosakata kalimat SPO nilai yang paling rendah 20-30 hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka, proses pembelajaran di MIN 3 Kediri kelas II menunjukkan bahwa jumlah peserta didik kelas II berjumlah 29, yang terdiri 15 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Wali kelas

⁴ Yulita Mailida, "Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 5608–15.

⁵ Putri Hana Pebriana, "Pelatihan Pengajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa SD" 5, no. 2 (2025): 792–99.

II, Bu Ayu menyampaikan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kalimat SPO pada saat pembelajaran berlangsung dan ada beberapa siswa juga masih belum sepenuhnya bisa membaca dalam Pembelajaran sehingga hal ini memicu rendahnya nilai ulangan pada siswa kelas II MIN 3 Kediri dan menjadi masalah yang perlu ditindak lanjuti.⁶

Nilai kriteria ketuntasan (KKM) yang ditetapkan 75 maka siswa yang nilai lulus hanya 16 siswa sedangkan 13 siswa tidak lulus KKM.⁷ Hal ini pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik seperti KOPUSUKA dengan permainan Ludo, Karena dapat memberikan sesuatu hal yang menarik didalamnya. Permainan ludo bukan hanya memberikan permainan tapi juga materi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu belajar, baik secara fisik maupun non fisik. Alat ini digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam memberikan materi pembelajaran. pembelajaran yang menggunakan media ini lebih efektif dan efisien. Hal ini membuat peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut.⁸ Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi berbagai permasalahan belajar yang dialami peserta didik. Melalui penggunaan media, diharapkan proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif inovasi yang dapat

⁶ Ibu Ayu Miftachul Choiroh, wali kelas II Di MIN 3 Kediri

⁷ Rekap Penilaian Bahasa Indonesia Kelas II MIN 3 Kediri,.

⁸ Ani Daniyati dll., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.

dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.⁹

Media yang mengandung unsur permainan dapat menumbuhkan rasa senang dan antusiasme siswa selama proses belajar berlangsung. Dalam konteks ini, peneliti mengembangkan KOPUSUKA yang dipadukan dengan permainan Ludo. Media ini dirancang untuk menggabungkan aktivitas bermain sambil belajar dengan cara menyusun papan puzzle berbentuk balon udara yang berisi unsur-unsur kalimat (S, P dan O). Unsur permainan Ludo digunakan untuk menambahkan nuansa kompetitif dan kolaboratif, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

Fungsi dari media kopusuka untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MIN Kediri, bedasarkan wawancara hasil belajar siswa kelas II cukup rendah maka peneliti mengembangkan media kopusuka sebagai alat bantu pembelajaran yang berupa susunan kata spo dan permaianan ludo yang dibuat dari papan kayu yang dimodifikasi menjadi media yang intraktif dan menarik.

Kelebihan media kopusuka dikemas dalam bentuk kotak koper dan berisikan permainan ludo sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, media dibuat dari bahan yang tidak mudah rusak dan premium, didalam media terdapat kegiatan bermaian dan menjawab soal.

Dengan penerapan media kopusuka, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep kalimat SPO melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan menjadi pengalaman belajar

⁹ Fitri Novita dll., "Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV," *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 8, no. 2 (2022): 260, <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/3371/2668>.

yang bermakna dan berorientasi pada keterlibatan langsung siswa. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II di MIN 3 Kediri.

Berdasarkan urian tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran KOPUSUKA dengan Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di MIN 3 Kediri.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Pembelajaran KOPUSUKA dengan Permainan Ludo pada materi kalimat SPO?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Pembelajaran KOPUSUKA dengan Permainan Ludo pada materi kalimat SPO?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media Pembelajaran KOPUSUKA (*Koper Puzzle Susun Kalimat SPO*) dengan Permainan Ludo pada materi kalimat SPO?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media Pembelajaran KOPUSUKA dengan Permainan Ludo pada materi kalimat SPO untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran bahasa indonesia kelas II MIN 3 Kediri
2. Untuk mengetahui kelayakan media Pembelajaran KOPUSUKA dengan Permainan Ludo pada materi kalimat SPO untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran bahasa indonesia kelas II MIN 3 Kediri

3. Untuk menganalisis keefektifan media Pembelajaran KOPUSUKA dengan Permainan Ludo pada materi kalimat SPO untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran bahasa indonesia kelas II MIN 3 Kediri

D. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan didalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Media KOPUSUKA (*Koper Puzzle Susun Kalimat SPO*) berbentuk Kotak koper dengan ukuran Panjang 60 cm x lebar 60 cm, papan permainan yang berukuran 60 x 60 cm, yang dilapisi hpl dan stiker prinout. Dan dilengkapi buku pendamping media kopusuka
2. Bahan-bahan yang digunakan adalah Menggunakan triplek kayu, cat kayu, stiker printout, lem kayu, kartu soal/flashcard (pvc), dadu, pion Hpl motif kayu, magnet, akrilik,

Media ini tersusun dari beberapa bagian :

- a. Sisi depan diisi sebagai cover
- b. Sisi kedua untuk tempat menyusun kata spo
- c. Sisi ke tiga untuk papan permainan ludo
- d. Bagian sisi papan permainan dibuat untuk tempat alat media dan permainan

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini membantu siswa untuk memahami materi dengan baik dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong mereka berperan aktif dalam menggunakan media selama pembelajaran dikelas.

2. Bagi Guru

Penelitian pengembangan media kopusuka untuk materi kalimat SPO bertujuan sebagai alat bantu atau penunjang proses pembelajaran disekolah, dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas peserta didik dalam memilih media pembelajaran yang efektif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan dorongan kepada sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran serta berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan.

4. Bagi Peneliti

Pada penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran kopusuka untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MIN 3 Kediri. Dan dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah bahwa media KOPUSUKA (*Koper Puzzle Susun Kalimat SPO*) dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dengan baik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, serta memberikan pengalaman yang nyata bagi peserta didik.
2. Keterbatasan media ini adalah subjek uji coba hanya dapat dilakukan dikelas 2 MIN 3 Kediri, dan media ini hanya dapat digunakan pada materi kalimat SPO.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian tentang “PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA SISWA PADA MATERI TUBUHKU KELAS 1 SD NEGERI BLANG KUCAK” Penelitian ini dilakukan oleh Qharina Safitri. Pada tahun 2023.¹⁰ Hasil penelitian menyatakan media pembelajaran *puzzle* yang berbentuk papan dengan huruf yang harus disusun dan kemudian dijumlahkan dengan gambar anggota tubuh dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Dan penggunaan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan KKM sehingga jika dikonversi menjadi 90%.

Perbedaan: Penelitian yang hendak dilaksanakan adalah penelitian ini mengembangkan media puzzle penguasaan kosakata kelas I sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media puzzle pohon susun kalimat SPO kelas II.

Persamaan: Penelitian ini sama-sama menggunakan metode ADDIE dan sama-sama penggunaan media Puzzle

2. Penelitian tentang “MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA” Penelitian ini dilakukan oleh Wayan Widiana, Ndara Tanggu Rendra,dkk. Pada tahun 2019.¹¹ Hasil penelitian menyatakan keefektifan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bengkulu Kecamatan

¹⁰ Qharina Safitri, “Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak,” 2023, 1–64, <https://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/45/>.

¹¹ I Wayan Widiana, Ndara Tanggu Rendra, and Ni Wayan Wulantari, “Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Pengetahuan Ipa,” *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2, no. 3 (2019): 354–62.

Kubutambahan Kabupaten Buleleng sebanyak 14 orang siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Bengkala.

Perbedaan : penelitian yang digunakan tidak sama terletak pada metode penelitian.

Penelitian yang sekarang menggunakan metode R&D, dalam penelitian ini materi yang dibahas pelajaran IPA. sedangkan penelitian sekarang membahas mata pelajaran bahasa indonesia

Persamaan : penelitian sama-sama menggunakan media pembelajaran puzzle, sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang SD/MI.

3. Penelitian tentang “ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 77 PRABUMULIH” Penelitian ini dilakukan oleh Tasti, Hani Atus Sholikhah,dkk. Pada tahun 2021.¹² Hasil penelitian menyatakan media pengembangan puzzle untuk materi membaca permulaan di SDN 77 Prabumulih, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini sangat valid, praktis,dan efektif. Kevalidan media ini dinilai sangat tinggi dengan rata-rata skor validasi 95 dari 3 validator ahli. Selain itu, media iini juga dinyatakan sangat praktis oleh siswa dengan rata-rata 98 pada semua tahapan uji coba, media ini terbukti efektif dakam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terlihatdari peningkatan rata-rata nilai pretest (sebelum penggunaan media) dari 54% menjadi 89% pada posttest (setelah penggunaan media).

¹² Tastin Tastin, Hani Atus Sholikhah, and Sulastris Sulastris, “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih,” *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 14, no. 2 (2021): 157–68, <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>.

Perbedaan: Penelitian yang dikembangkan media puzzle materi membaca permulaan kelas I di SD NEGERI 77 Prabumulih, sedangkan yang hendak dikembangkan media puzzle pohon susun kalimat SPO kelas II.

Persamaan: Penelitian yang hendak dilakukan sama-sama menggunakan pengembangan media puzzle.

4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II” Penelitian ini dilakukan oleh Sbrina Ramadhani, Yamin. Pada tahun 2022.¹³ Hasil penelitian menyatakan penerapan media pembelajaran teka-teki silang (Crossword Puzzle) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pulogebang 11 menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas dua. Media ini dinilai layak dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata tes mencapai 90%. Selain itu, penggunaan media ini juga berhasil membangkitkan minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata.

Perbedaan: Penelitian yang hendak dilaksanakan adalah media pembelajaran crossword puzzle penerapan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II. Sedangkan yang dilakukan pengembangan media puposuka SPO kelas II.

¹³ Sabrina Ramadhania and Yamin Yamin, “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 3 (2022): 960–65, <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>.

Persamaan: Penelitian ini sama-sama menggunakan pengembangan media puzzle dan mata pelajaran kelas II

5. Penelitian tentang “Pengembangan Media Kartu Pola Kalimat (POLI) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar” penelitian ini dilakukan Agnes Alma Krisita dan Maryam Isnaini Damayanti pada tahun 2024.¹⁴ Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media difokuskan untuk mempermudah penugasan materi struktur pola kalimat SPOK yang menggunakan kombinasi kata benda dan kata sifat sesuai dengan konteks topik bahasa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Perbedaan : penelitian ini ditujukan untuk kelas IV SD/MI materinya sudah kompleks karena mencakup SPOK (subjek, predikat, objek, keterangan) dengan kombinasi kata benda dan kata sifat. Sedangkan penelitian dilakukan pada kelas II SD/MI materi dibatasi pada pola kalimat dasar yang lebih sederhana, yaitu SPO (subjek predikat objek) tanpa keterangan disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa anak usia anak kelas II

Persamaan : Penelitian ini sama-sama membahas memfokuskan pada materi tata bahasa/sintaksis dasar yaitu keterampilan menyusun kalimat berdasarkan fungsi kata (subjek, predikat, objek), penelitian juga sama-sama menggunakan pengembangan R&D yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

6. Penelitian tentang “PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH PADA MATERI MENENTUKAN IDE POKOK PARAGRAF KELAS 3 SD” Penelitian ini dilakukan oleh Fardiana Rusanti, dkk. Pada tahun

¹⁴ Agnes Alma Krisita and Maryam Isnaini Damayanti, “Pengembangan Media Kartu Pola Kalimat (POLI),” 2020, 1123–32.

2022.¹⁵ Hasil penelitian ini menyatakan Media *puzzle* berbasis *Make a Match* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Kualitas media ini dinilai sangat valid oleh para ahli, dengan validator ahli media memberikan skor sebesar 93,75% dan ahli materi memberikan skor 95,85%. Selain itu, media ini juga mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari siswa, dengan nilai rata-rata persentase sebesar 93,1%. Yang paling penting, hasil belajar siswa menunjukkan tingkat ketuntasan yang sempurna, yaitu 100%, setelah menggunakan media ini. Berdasarkan data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berbasis *Make a Match* sangat layak dan berhasil dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Perbedaan : penelitian ini mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi ide pokok paragraf kelas 3 SD, sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan mengembangkan media *pupusuka SPO* kelas 2 MIN 3 Kediri.

Persamaan: penelitian ini sama-sama mengembangkan media *puzzle* dan mata Pelajaran bahasa Indonesia .

7. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Deskriptif di Sekolah Dasar”, Penelitian ini dilakukan oleh Novi Indriani, Prima Gusti Yanti, pada tahun 2024.¹⁶ Hasil penelitian menyatakan pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan menulis (teks

¹⁵ Fardiana Rusanti, Nanang Khoirul Umam, and Nataria Wahyuning Subayani, “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas 3,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 3, no. 2 (2022): 344–52, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.778>.

¹⁶ Novi Indriani and Prima Gusti Yanti, “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Deskriptif Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 3, no. 4 (2024): 918–24, <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i4.2283>.

deskriptif). Hasil menunjukkan bahwa media puzzle valid dan berdampak positif terhadap keterampilan menulis siswa. Pengembangan mengikuti langkah ADDIE.

Perbedaan : Materi dan tujuan (meningkatkan keterampilan menulis/deskripsi) berbeda dengan fokus penelitian kamu pada penyusunan kalimat SPO

Persamaan : Sama-sama melaporkan kevalidan dan keefektifan media puzzle dan menggunakan model pengembangan terstruktur.

8. Penelitian tentang “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Subjek, Predikat. Objek, Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Papan Saku Kata” peneliti ini dilakukan oleh Eva Yumaida dan Ika Nureulandari dkk, pada tahun 2026.¹⁷ Hasil penelitian penerapan model Discovery Learning berbantu media papan saku kata terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi spo dalam tiga ranah Kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perbedaan : penelitian meneliti penelitian PTK (Kemmis & McTarggart) yang menguji model Discavery Learning bebantuan media papan saku kata, sedangkan peneliti menggunakan [pengembangan R&D (ADDIE) yang mengembangkan media kopusuka

Persamaan : sama -sama meneliti asil belaar materi struktur kalimat spo pada sisiwa kelas II menggunakan media fisik yang menarik

Berdasarkan penelitian terdahulu dari beberapa sumber refrensi yang didapat relevan membahas meningkatkan hasil belajar pada materi spo kelas II, sedangkan peneliti juga meneliti mengenai hasil belajar pada materi spo kelas II.

¹⁷ Eva Yumaida, Ika Nurwulandari, and Muhammad Aunur Rofiq, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Subjek Predikat Objek Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Papan Saku Kata,” 2026, 691–705.

Kesimpulannya pada sumber penelitian terdahulu yang didapat menghasilkan penelitian yang sama dan relevan.

H. Definisi istilah dan Oprasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa.¹⁸ Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan berupa KOPUSUKA (Koper Puzzle Susun Kalimat SPO) yang dipadukan dengan permainan Ludo. Media ini berfungsi sebagai sarana interaktif interaktif yang mendorong siswa belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mampu menumbuhkan semangat belajar.

2. Media Puzzle

Puzzle adalah sebuah permainan menyusun potongan-potongan gambar menjadi sebuah gambar atau objek yang utuh. Artinya puzzle sebagai sebuah media permainan edukatif berupa potongan-potongan ¹⁹gambar yang akan disusun menjadi gambar utuh. Yaitu produk utama yang dikembangkan dalam penelitian ini. KOPUSUKA berbentuk permainan puzzle dengan desain menyerupai balon udara. Setiap ptongan puzzle berisi kata/kalimat yang mewakili unsur subjek, predikat, objek (SPO). Tugas siswa adalah menyusun ptongan-potongan menjadi kalimat yang benar sesuai pola SPO, Desain berbentuk balon dipilih untuk menciptakan kesan visual yang menyenangkan dan sesuai dengan

¹⁸ Ani Daniyati,dkk., “Konsep Dasar Media Pembelajaran.”, volume 1,No. 1,(2023) hal 282-294

¹⁹ Mirza Abdillah and Mpd Andi Kristanto, S.Pd., “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Mengenal Nama Hewan Disekitar Untuk Anak Tuna Rungkelas II Sekolah Dasar Luar Biasa Bina Bangsa Sepanjang,” 2019, 1–9.

karakteristik anak usia sekolah dasar, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan sebagai perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.²⁰ Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui kemampuan siswa dalam memahami dan menyusun kalimat SPO setelah menggunakan media KOPUSUKA.

Peningkatan hasil belajar dilihat dari perbandingan nilai tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media, serta dari pengamatan terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dalam empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.²¹ Penelitian ini berfokus pada aspek menulis, khususnya dalam hal menyusun kalimat sederhana berpola SPO. Media KOPUSUKA digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami struktur kalimat secara konkret dan kontekstual, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

²⁰ M.G. Fatah and R.D. Utami, "Peningkatan Kerja Sama Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa* 13, no. 2 (2024): 90–99.

²¹ Ardhika Taruna Eras Sasongko, Wahid Wijaya, and Riyan Abdul Aziz, "Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar," *Intechno Journal (Information Technology Journal)* 6, no. 1 (2024): 19–26, <https://doi.org/10.24076/intechnojournal.2024v6i1.1691>.