

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini dinyatakan “sangat layak” oleh ahli media dan ahli materi. Media *puzzle* berguna sebagai alat dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi aksara Jawa V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti ini merupakan media yang bersumber dari buku siswa, dengan menyesuaikan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) serta tujuan pembelajaran pada buku LKS Bahasa Jawa kelas V semester 2. Penggunaan media *puzzle* akan melatih daya ingat pada peserta didik, belajar sambil bermain. Menggunakan media *puzzle* diharapkan kemampuan setiap peserta didik dalam perkembangan kognitif berkembang secara optimal dan mampu mempersiapkan diri untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.¹

Dalam pengembangan media *puzzle* juga telah melalui beberapa tahapan sehingga media *puzzle* benar-benar valid untuk diuji cobakan. Uji coba yang dilakukan juga melalui beberapa tahap, diantaranya uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Jatigreges IV dengan jumlah responden 8 siswa sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada peserta didik kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk dengan jumlah responden 25 siswa.

¹ Ni Made Intan Asri Devi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3.3 (2020), 416 <<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>>.

Pemilihan media pembelajaran *puzzle* dikarenakan media tersebut dapat menunjang dalam proses belajar di kelas maupun dapat digunakan secara personal. Media tersebut juga mengharuskan pemainnya membuat suatu gambar maupun tulisan secara utuh dan lengkap dengan kepingan yang telah disediakan, bersifat menghibur namun dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spatial*, menambah pengetahuan, melatih koordinasi alat indera dengan otak, serta melatih kemampuan nalar.²

Setelah melalui uji validitas terhadap kelayakan media dan materi, kemudian media yang telah dikembangkan di uji cobakan kepada responden. Hasil analisis data yang diperoleh dari angket yang telah diberikan kepada ahli materi dan media mendapat tingkat nilai kelayakan atau kevalidan dengan masing-masing prosentase ahli media I dan II yaitu mendapatkan nilai 77% dan 82% yang berarti **Valid**. Pada tahapan validasi dengan ahli materi I dan II mendapatkan nilai 90% yang berarti **Sangat Valid**. Dan uji coba pengembangan produk kelompok kecil juga mengalami peningkatan sebesar 88% sedangkan uji coba produk kelompok besar mengalami peningkatan 91%.

Berdasarkan hasil paparan diatas, menunjukkan bahwa media *puzzle* yang telah dikembangkan oleh peneliti pada mata pelajaran aksara jawa layak untuk dipergunakan. Setelah mengalami beberapa tahapan validasi dan uji coba pada peserta didik, maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari media *puzzle* sebagai berikut:

² Cover Jurnal Inovasi Pembelajaran, 'Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP)', *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1.1 (2015), 124–35 <<https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>>.

1. Kelebihan media *puzzle*
 - a. Bisa digunakan pada seluruh kelas pada mata pelajaran aksara jawa
 - b. Mudah diaplikasikan, simple dan sesuai dengan kebutuhan
 - c. Media sangat jelas dan mudah difahami
 - d. Sangat awet dan tahan lama karena terbuat dari kayu jati dan di kemas dalam lemari kaca
 - e. Mampu menarik perhatian peserta didik
2. Kekuranagn media *puzzle*
 - a. Media cukup berat.
 - b. Media *puzzle* disertai dengan lemari kaca memiliki ukuran yang cukup besar.
 - c. Terdapat beberapa keping *puzzle* yang kalau tersenggol jatuh

Produk yang telah dikembangkan memiliki kekurangan dan perlu ada perbaikan dan bertujuan di penelitian selanjutny mampu menghasilkan produk yang lebih baik dan lebih sempurna lagi.

B. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Sebagai tujuan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti media *puzzle* pada mata pelajaran aksara jawa dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka terdapat beberapa saran kepada pengguna maupun pembaca diantaranya adalah:

- a. Bagi peserta didik

Media *puzzle* pada materi aksara jawa dapat dimanfaatkan sebagai alat penunjang pembelajaran yang dapat membantu peserta

didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara mudah, efektif dan efisien serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik ketika pembelajaran menggunakan media *puzzle* tersebut. Penggunaan media sebagai sarana dan prasarana pembelajaran akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan intelegensi atau kecerdasan anak salah satunya yaitu permainan *puzzle*.³

b. Pagi pendidik

Media *puzzle* pada materi aksara jawa dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas dan dapat digunakan pada semua tingkatan kelas sehingga dapat menambah referensi media bagi pendidik. Media *puzzle* juga mampu menambah kreatifitas pendidik dalam memberikan tehnik pengajaran bagi peserta didik untuk dijadikan pendamping belajar juga mampu sebagai alat evaluasi. Dengan media juga mampu mengoptimalkan pembelajaran dikelas dan membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dalam membantu motivasi peserta belajar aktif.⁴

³ Windri Maryana, Laili Rahmawati, and Krisma Anugra Malaya, 'Penggunaan Permainan Puzzle Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7.1 (2021), 173–86 <<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16157>>.

⁴ Unidad Metodología D E Conocimiento D E Los, 'Manfaat Media Dalam Pembelajarn', *Axiom*, 7 (2018), 91–96.

c. Bagi Peneliti

Pengembangan media *puzzle* pada mata pelajaran aksara jawa dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

2. **Saran Desiminasi Produk**

Media *puzzle* pada mata pelajaran aksara jawa ini dapat digunakan bagi seluruh tingkatan kelas dari kelas bawah sampai kelas atas dan bisa digunakan pada sekolah-sekolah lainnya. Penyebaran produk media *puzzle* ini juga harus memperhatikan nilai *affordable* pada sekolah-sekolah maupun individu jika akan menggunakan media *puzzle* ini.

3. **Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media *puzzle* pada materi aksara jawa yang dikembangkan oleh peneliti ini berupa permainan edukatif untuk jenjang kelas V SD/MI. Media ini juga disertai dengan kartu aksara jawa sebagai evaluasi pada peserta didik dan papan huruf aksara jawa disertai dengan keterangan untuk belajar tahap awal. Media *puzzle* ini juga diperlukan pengembangan lebih lanjut dengan menerima saran dan masukan dari beberapa pihak, berikut saran dan masukan pengembangan produk sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan media ini produk pembelajaran media *puzzle* dapat ditambahkan kartu huruf aksara jawa maupun poster dengan keterangan huruf aksara jawa lengkap

sesuai yang tertera pada *puzzle* aksara jawa. Produk media ini dapat digunakan pada seluruh tingkatan kelas SD/MI.

- b. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dilengkapi dengan buku panduan sebagai perangkat pendamping dan stiker panduan yang terletak pada belakang papan *puzzle* sebagai alat bantu bagi pendidik maupun peserta didik yang kurang memahami tehnik penggunaan dari media edukatif tersebut. Terdapat papan rangkaian kata dengan tujuan sebagai alat evaluasi dan beberapa soal sesuai dengan indikator juga RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang terdapat pada kelas V.