PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASISI GAME PUZZLE BERGAMBAR KELAS 1 SDN 20 MUARO SIJUNJUNG

Windy Wulandari[1], Gusnita Darmawati[2], Firdaus Annas[3], Yulifda Elin Yuspita[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia*
E-mail : windywlndrii@gmail.com[1], gusnidarmawati@uinbukittinggi.ac.id[2], firdausannas@uinbukittinggi.ac.id[3], yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis game puzzle bergambar dibuat karena pada saat guru mengajarkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa cepat belajar dengan adanya media baru atau dengan adanya perkembangan teknologi, dengan menggunakan puzzle kertas membuat siswa terlatih dalam pemecahan masalah dan lebih fokus pada gambar yang disajikan. Tujuan dari pembuatan media ini agar materi yang diberikan guru kepada siswa lebih cepat dipahami dan mudah untuk dimengerti, kemudian proses belajar mengajar terasa lebih menyenangkan dengan adanya media yang diberikan, proses pembelajaran tidak kaku dengan guru yang menerangkan di depan kelas saja dan siswa sebagai penerima ilmu yang diberikan guru. Metode penelitian yang dilakukan penulis yaitu R&D (Research and Development) dan model pengembangannya yaitu 4-D yaitu define, design, develop, and disseminate. Hasil dari uji validitas yang dilakukan penulis mendapat nilai 0,91 dinyatakan valid, uji praktikalitas 0,89 dinyatakan sangat praktis, dan uji efektifitas 0,88 dinyatakan efktif.

Kata Kunci : *Puzzle, Game, Media Pembelajaran, Muaro Sijunjung.*

PENDAHULUAN

Sebuah suvei berjudul World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan pada bulan Maret 2016 oleh Central Connecticut State University. Menurut penelitian tersebut, Indonesia memiliki tingkat literasi sebesar 60 dari 61 negara. Sebagai hasil dari strategi Pembangunan infrastruktur untuk mendukung kegiatan membaca, peringkat Indonesia beradaa di antara negara-negara Eropa. Menurut penelitian UNESCO, pada tahun 2014, persentase penduduk Indonesia yang bisa membaca hanya 0,001. Dari seribu warga negara Indonesia, hanya satu orang yang memiliki keinginan untuk membaca buku dengan saksama. Hal ini penting karena, pada tahun 2014 terdapat 250 juta warga negara Indonesia , yang hanya 250.000 yang berminat untuk belajar . Menurut Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 , pendidikan adalah pekerjaan yang dilakukan oleh orang awam dan anggota masyarakat untuk mendukung pembelajaran dan proses pendidikan sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam belajar .

Pentingnya pendidikan dalam pembangunan suatu bangsa tidak dapat disepelekan . Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran , sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa (Tridiastita & Sari, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang membantu guru dalam mempersiapkan dan mendukung siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan sehingga dapat mempelajarinya dengan cepat . Media pembelajaran merupakan alat atau teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan . Menurut kepada Daryanto, media pendidikanmedia adalahadalah alat dan bahan yang dapat memperlancar proses belajar mengajar dengan jalan memperjelas hal - hal penting tertentu yang perlu dibahas dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Amalia & Napitupulu, 2022). Media pembelajaran tidak hanya menyajikan informasi secara format visual; juga dapat memanfaatkan elemen audio , interaktif , dan multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan merangsang bagi siswa(Citra Purnama et al., 2023). Peran peran media pendidikan dalam pendidikan sangat penting karena dapat meningkatkan perilaku siswa , memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks , dan menyajikan materi pelajaran dengan pendekatan yangdalam pendidikan sangat penting karena dapat meningkatkan perilaku siswa , memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks , dan menyajikan materi pelajaran dengan pendekatan yang menarik dan relevan bagi siswa.

Puzzle merupakan permainan menyusun potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Dapat juga meningkatkan keinginan siswa untuk ingin tahu mengenai apa yang akan diajarkan oleh pendidik. Karena siswa memiliki dunia yang ingin bermain saja, mereka lebih memilih menghabiskan waktu mereka hanya untuk bermain (Sari & Putri, 2023). Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada siswa untuk berkarya untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tangannya sendiri. Hal tersebut membuat siswa lebih cepat mengerti dari pada proses pembelajaran metode ceramah.

Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti melihat siswa terfokus pada gambar puzzle kertas yang dibagikan kepada setiap siswa oleh guru. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran yang disampaikan guru menyebabkan siswa lebih tertarik pada gambar puzzle kertas, yang kemudian memicu percakapan antara siswa dan temannya. Hal ini mengakibatkan kondisi kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu tenaga pendidik yaitu Fadliarti, S.Pd di SDN 20 Sijunjung pada tanggal 03 Februari 2024. Beliau pada saat mengajarkan siswa membaca dan menulis menggunakan puzzle kertas bergambar kebanyakan siswa akan cepat belajar membaca tetapi untuk belajar menulis sedikit terkendala, dikarenakan siswa hanya fokus pada gambar puzzle saja. Karena puzzle kertas cenderung fokus pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan pengenalan huruf-huruf visual.

Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas 1 SDN 20 Sijunjung, siswa tersebut mengungkapkan bahwa saat belajar game puzzle kertas, mereka merasa terdorong untuk banyak berpikir. Menyelesaikan game puzzle kertas membuat siswa terlatih dalam memecahkan masalah dan mengenali gambar-gambar dengan lebih baik, serta meningkatkan konsentrasi dan ketelitian. Meskipun memiliki dampak positif bagi siswa, namun penggunaan game puzzle kertas ini tidak mampu secara langsung membuat siswa dapat memahami langsung materi yang diberikan guru

Pada permasalahan tersebut media yang akan dibuat yaitu game puzzle bergambar dibutuhkan sebagai sarana supaya guru dalam proses pembelajaran. Adanya perancangan media ini yang memanfaatkan elemen visual dan interaktif dalam permainan, siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk meningkatkan pemahaman membaca serta kemampuan menulis mereka. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, diharapkan akan terjadi peningkatan signifikan dalam pencapaian akademik siswa.

Penulis merasa tertarik dan ingin melaksanakan atau melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game puzzle Bergambar Kelas 1 SDN 20 Muaro Sijunjung".

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode Research and Development (R&D), yakni suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif, efisien, dan aplikatif dalam konteks pendidikan. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan model pengembangan 4-D yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pada tahap Define (pendefinisian), penulis melakukan analisis awal dengan mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran yang dapat diselesaikan melalui pengembangan produk tertentu. Selanjutnya pada tahap Design (perancangan), penulis mulai menyusun ide dan kerangka kerja produk yang akan dikembangkan, termasuk isi, bentuk, dan pendekatan penyajiannya. Tahap ketiga, Develop (pengembangan), merupakan proses konkretisasi dari rancangan yang telah dibuat menjadi sebuah produk nyata, disertai dengan uji validitas secara berulang guna memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar kelayakan. Terakhir, tahap Disseminate (penyebaran) merupakan proses mendiseminasikan atau menyebarluaskan produk kepada khalayak pengguna seperti guru dan siswa, dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas produk dalam konteks penggunaan riil.

Setelah pengembangan produk selesai, langkah berikutnya adalah pengujian kualitas produk melalui tiga tahapan utama, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memiliki landasan teoritis yang kuat dan isi materi yang sesuai. Validitas produk dinilai oleh para ahli menggunakan instrumen angket, kemudian dianalisis dengan rumus Aiken's V. Rumus ini digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat kesepakatan antar penilai terhadap kelayakan produk, dengan formula: $V = \sum s / [n(c - lo)]$, di mana s adalah selisih antara nilai penilai dan nilai minimal (r – lo), c adalah

nilai tertinggi, n jumlah penilai, dan lo adalah nilai terendah. Selanjutnya, uji praktikalitas bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan produk oleh pengguna, baik guru maupun siswa. Produk yang baik harus tidak hanya valid secara teori, tetapi juga praktis dan mudah digunakan. Penilaian praktikalitas ini dianalisis menggunakan rumus Kappa Cohen, yang menghitung kesesuaian antara hasil observasi dan nilai maksimal yang ditentukan, sehingga menghasilkan nilai momen kappa (K) sebagai indikator tingkat praktikalitas.

Tahapan terakhir dalam pengujian produk adalah uji efektivitas, yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, penulis mengambil data melalui angket yang diisi oleh siswa sebagai pengguna media pembelajaran, guna menilai respons dan dampak penggunaan produk. Evaluasi efektivitas dilakukan menggunakan analisis statistik inferensial dengan rumus N-Gain (G = (Sf – Si) / (100 – Si)), yang membandingkan skor pretest (Si) dan posttest (Sf) untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta menumbuhkan motivasi belajar secara berkelanjutan. Hasil dari ketiga uji ini menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan dan kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebelum digunakan secara lebih luas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis game puzzle bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Construct 2*. Media ini dirancang khusus untuk siswa kelas I di SDN 20 Muaro Sijunjung dengan tujuan utama untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Bentuk media yang berupa game puzzle dipilih karena dapat menstimulasi rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Game ini menggabungkan unsur visual, logika, dan kognitif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Proses pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan guru di kelas rendah, khususnya dalam konteks pembelajaran tematik. Guru membutuhkan media yang tidak hanya menarik tetapi juga mudah digunakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, siswa pada jenjang kelas I SD masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media yang bersifat visual dan manipulatif untuk memahami konsep-konsep dasar. Oleh karena itu, game puzzle bergambar menjadi solusi tepat untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Penggunaan aplikasi *Construct 2* dalam pembuatan media ini memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, dan suara. Aplikasi ini juga mendukung logika pemrograman berbasis event-driven yang cocok untuk pengembang pemula. Peneliti menggunakan aplikasi ini karena sifatnya yang ringan, gratis untuk versi dasar, dan mampu menghasilkan produk akhir yang dapat dijalankan di berbagai perangkat, baik komputer maupun Android. Produk yang dihasilkan merupakan game edukatif yang menyajikan tantangan berupa puzzle gambar yang harus disusun siswa agar dapat melanjutkan ke level berikutnya.

Agar media ini benar-benar efektif digunakan, peneliti melakukan serangkaian uji coba dan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan melalui penyebaran angket kepada beberapa ahli dan pengguna, dengan fokus pada tiga aspek utama: validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Evaluasi dilakukan secara bertahap dengan melibatkan dosen ahli media pembelajaran,

guru kelas I, dan siswa sebagai pengguna langsung. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media sebelum digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran.

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan sesuai dengan teori pembelajaran, standar kurikulum, dan kebutuhan pengguna. Hasil uji validitas diperoleh melalui angket yang dianalisis menggunakan rumus Aiken's V. Dari hasil perhitungan, diperoleh skor 0,91 yang masuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle bergambar ini memenuhi standar kelayakan isi dan konstruk, serta dianggap relevan dengan capaian pembelajaran di kelas I.

Selanjutnya, dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses dan menggunakan media. Angket disebarkan kepada guru dan siswa, kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media ini praktis diterapkan di lapangan. Hasil uji praktikalitas menunjukkan nilai 0,89 yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru merasa terbantu dengan keberadaan media ini karena memudahkan mereka dalam menyampaikan materi, sementara siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan game puzzle tersebut.

Tidak kalah penting, uji efektivitas dilakukan untuk menilai dampak media terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Uji ini dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, serta dengan menilai respons siswa melalui angket. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai 0,88 yang dikategorikan sebagai tingkat efektivitas tinggi. Media ini berhasil meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memudahkan mereka memahami isi materi dengan cara yang menyenangkan.

Dari hasil ketiga uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game puzzle bergambar ini layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik kelas I SD. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media ini disusun berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis yang tepat, praktikalitas yang tinggi menandakan media ini mudah diakses dan digunakan, serta efektivitas yang tinggi membuktikan media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, media ini memenuhi tiga indikator utama dalam pengembangan media pendidikan.

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran, seperti yang diterapkan pada game puzzle ini, memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Melalui tantangan-tantangan kecil dalam game, siswa terdorong untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang menyenangkan, tanpa merasa terbebani oleh materi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung.

Selain itu, media ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Dalam implementasinya di kelas, siswa terlihat bekerja sama menyusun puzzle dan mendiskusikan langkah-langkah penyelesaian bersama teman sebangku. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan berpikir logis, tetapi juga membentuk sikap sosial seperti kerja sama dan tanggung jawab. Guru dapat memanfaatkan momen ini untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang menjadi bagian dari kurikulum 2013.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media ini. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat yang tersedia di sekolah. Tidak semua siswa memiliki akses terhadap perangkat yang mendukung jalannya game dengan lancar. Oleh karena itu, implementasi media ini perlu disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas yang dimiliki sekolah. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menjadikan media ini sebagai alat bantu yang digunakan secara klasikal di labor komputer atau melalui proyektor.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis game puzzle bergambar menggunakan *Construct 2* memberikan alternatif baru dalam dunia pendidikan dasar. Inovasi ini menjadi bukti bahwa teknologi dapat digunakan secara kreatif dan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas I.

Sebagai rekomendasi, pengembangan media serupa dapat dilanjutkan dengan penambahan fitur interaktif lain seperti suara instruksi, skor otomatis, atau animasi karakter untuk memperkuat daya tarik siswa. Selain itu, pelatihan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media digital sederhana juga penting dilakukan agar inovasi ini dapat diimplementasikan secara luas. Kolaborasi antara guru, pengembang media, dan ahli pendidikan sangat diperlukan untuk menghasilkan produk media yang tidak hanya kreatif, tetapi juga berkualitas dan aplikatif dalam pembelajaran sehari-hari.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis game puzzle bergambar untuk kelas 1 SDN 20 Muaro Sijunjung dapat dirancang menggunakan aplikasi construct 2 yang diharapkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran supaya siswa lebih tertatik untuk mempelajari dan mendalami materi yang diajrkan guru, serta membuat sebuah proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.

Setelah dilakukan uji validitas produk yang dilakukan oleh 3 dosen didapatkan nilai 0,91, dengan itu dapat dinyatakan valid. Untuk uji praktikalitas produk dilakukan oleh satu guru matapelajaran, satu guru Seni Budaya, satu guru Bahsa Indonesia, didapatkan nilai 0,89, dengan itu dapat dinyatakan praktis, untuk uji efektifitas produk penulis tujukan kepada 24 siswa siswi dengan nilai akhir efektifitas 0,88 yang dinyatakan efektif. Maka model pembelajaran berbasis game puzzle bergambar menggunakan aplikasi construct 2 ini dapat dinyatakan Valid, praktis dan Efektif

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *1*(20), 120–130.

Citra Purnama, W., Annas, F., Musril, H. A., & Darmawati, G. (2023). Perancangan media pembelajaran PAI berbasis Android menggunakan Kodular kelas X di SMA N 1 IV Koto. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(2), 1304–1311. https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7246

Sari, I. P., & Putri, B. (2023). Media pembelajaran berbasis game puzzle meningkatkan keterampilan baca dan tulis usia 4–6 tahun. *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, *8*(2), 213–220. https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3473

Tridiastita, R., & Sari, S. P. (2023). Pengaruh penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 25229–25236.

Latifa, M., Pratama, A. R., Hasan, R. H., Kamal, M., & Zakir, S. (2024). Evaluation of interactive learning through the Quizizz application at MTsN 2 Payakumbuh City. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *10*(2). https://doi.org/10.18860/jpai.v10i2.24400

Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Musril, H. A. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan MIT App Inventor pada pelajaran PAI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(1), 657–664. https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179

Kesuma, M. E. K., Kesuma, G. C., & Saputra, D. (2021). Rancangan media pembelajaran kosa kata (mufrodat) Bahasa Arab berbasis game Android. *Sienna*, *2*(1), 32–42.

Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan game Math Adventure sebagai media pembelajaran matematika berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, *4*(1), 44–49. https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49

Kustiawan, I. (2009). Perancangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Seminar Nasional Electrical, Informatics, and IT's Education*.