



Pengaruh Media *Puzzle* Homonim Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD

Tiara Harindarputri¹, Ery Rahmawati², Satrio Wibowo³

¹Universitas PGRI Delta, Indonesia

²Universitas PGRI Delta, Indonesia

³Universitas PGRI Delta, Indonesia

Email: ¹tiaraputri66@gmail.com

²eryrahmawati521@gmail.com

³sugali.satrio@gmail.com

Abstract: *Education has an important role in developing high-quality human resources. One of the many indicators of success in the learning process is the learning outcomes, which are greatly influenced by the application of teaching media by the teacher. The purpose of this research is to determine the effect of homonym puzzle media on the learning outcomes of fourth-grade elementary school students in the Indonesian language subject and to understand the response of fourth-grade elementary school students to homonym puzzle media in improving learning outcomes in the Indonesian language subject conducted at SDN Gelam II, Sidoarjo. The research was conducted based on the researcher's observations, which showed that students' learning outcomes in the Indonesian Language subject were below the Learning Achievement Criteria (KKTP). This research is a quantitative study with a pre-experimental design in the form of an intact group comparison method. The results show that the average pretest score of the experimental class students was 69 and the posttest score was 83. Based on the paired sample t-test results, it can be concluded that Sig [2-tailed] 0.001 < 0.05, which means there is a significant difference between the pretest and posttest results in the experimental class. Based on the results of the student response questionnaire to the media, the homonym puzzle media received a 99% positive response from the students. In other words, the use of homonym puzzles has a positive impact on improving students' learning outcomes in the Indonesian Language subject, particularly on the material of homonym words, and has received positive responses from both students and the school and teachers.*

Keywords: *Indonesian Language, Learning Outcomes, Homonym Puzzle Media, Elementary School*

Abstrak: Pendidikan mempunyai peranan penting dalam membangun SDM yang bermutu tinggi. Satu di antara banyaknya tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran yakni hasil belajar yang sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* homonim terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mengetahui respon siswa kelas IV SD terhadap media *puzzle* homonim untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di SDN Gelam II, Sidoarjo. Penelitian dilakukan berdasarkan

hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental* dalam bentuk metode *intact group comparison*. Hasil menunjukkan nilai rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen adalah 69 dan nilai *posttest* sebesar 83. Berdasarkan hasil *paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa *Sig [2-tailed] 0,001 < 0,05* yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media, media *puzzle* homonim mendapat 99% respon positif dari siswa. Dengan kata lain, penggunaan media *puzzle* homonim berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kata homonim dan mendapat respon positif dari siswa maupun pihak sekolah dan guru.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, Media *Puzzle* Homonim, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam membangun sebuah bangsa dan membangun kecerdasan individu. Dalam proses perkembangan kehidupan manusia, pendidikan banyak berkontribusi dengan memberikan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memperbaiki kualitas dari kehidupan manusia. Pembangunan sebuah negara salah satunya terbentuk dari sumber daya manusia. Maka dari itu, kemajuan suatu bangsa berasal dari masyarakatnya yang berkualitas. Semakin berkualitas masyarakatnya, maka akan semakin maju pula negara tersebut. Kualitas pendidikan dapat dilihat dan diukur dari pendidiknya. Guru adalah individu yang memiliki tanggung jawab untuk mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, melatih, serta mengevaluasi dan menilai siswa. Maka dari itu, kompetensi seorang guru sangatlah penting dalam menentukan kualitas pendidikan suatu negara. Guru tidak hanya berperan dalam pengetahuan, namun juga berperan dalam membimbing dan membentuk karakter, sikap, serta moral siswa.

Kurikulum yang memberikan lebih banyak fleksibilitas dan kebebasan dalam mendukung pembelajaran adalah Kurikulum Merdeka (Rahmah et al., 2024). Pendidikan di era Kurikulum Merdeka berfokus pada pengembangan kemampuan dan sikap siswa. Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk membuat lingkungan pembelajaran lebih dinamis dan relevan. Kurikulum Merdeka beradaptasi dengan keragaman siswa, memberikan fleksibilitas kepada guru untuk memodifikasi

sumber belajar dan memungkinkan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Kurikulum Merdeka ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa, memberikan kemampuan yang relevan, dan pola pikir yang tangguh untuk menghadapi rintangan di masa depan.

Kurikulum Merdeka menjadikan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar adalah hal yang sangat penting agar dapat membantu siswa tetap berada dalam posisi yang lebih baik dan mencegah pengaruh negatif, serta mendorong perkembangan yang berkelanjutan. Survei IEA pada tahun 2000 memperlihatkan bahwa kemampuan bahasa anak-anak di Indonesia buruk, dengan negara ini menempati peringkat ke-29 dari 31 negara yang tersebar di Asia, Eropa, Afrika, dan Amerika (Herminingrum, 2020).

Menurut Hafidho et al., (2024) hasil belajar adalah pencapaian individu yang muncul sebagai perkembangan pribadi setelah melalui proses pembelajaran. Istilah hasil belajar mengacu pada keterampilan yang didapatkan setelah menjalani proses pembelajaran (Nugraha et al., 2020). Ini mencakup kemampuan tertentu yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Wulandari et al., 2021). Menurut Zurro et al., (2024), hasil belajar sering digunakan sebagai standar untuk menilai tingkat penguasaan individu terhadap pembelajaran. Maka, dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil pencapaian yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti telah melakukan observasi di SDN GELAM II yang berada di Desa Gelam, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Observasi ini dimulai pada 30 Januari 2025. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas IV. Peneliti mengevaluasi kegiatan pembelajaran siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan juga melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Populasi siswa kelas IV SD sejumlah 70 siswa, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Berdasarkan hasil tes harian, nilai siswa berkisar antara 50 sebagai nilai terendah dan 90 sebagai nilai tertinggi, dengan rata-rata sebesar 74,32. Peneliti mengamati bahwa dari 70 siswa, 54,28% memiliki nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia diatas KKTP dengan jumlah siswa sebanyak 38 dan 45,71% memiliki nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia dibawah KKTP dengan jumlah siswa sebanyak 32.

Menurut Mahmud dalam jurnal Sari Ningrum et al., (2025), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal yakni meliputi, keterbatasan fisik yang dimiliki siswa. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, konsentrasi, minat, sikap, kecerdasan, bakat, ingatan, motivasi, , kepercayaan diri, kebiasaan, dan cita-cita. Faktor eksternal meliputi, kurang menariknya metode pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa bosan, jenuh, dan kurang bersemangat selama mengikuti proses belajar. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang baik sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menciptakan pembelajaran yang inovatif di era saat ini memerlukan teknologi yang memadai dan media pembelajaran agar suasana belajar lebih menarik, interaktif, dan efektif. Mengandalkan satu sumber ajar sebagai satu-satunya referensi dalam pembelajaran cenderung menjadi monoton dan kurang menarik. Siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran karena kurangnya inovasi. Adanya media pembelajaran yang digunakan dalam aktivitas belajar tentunya dapat

meningkatkan minat, membangkitkan motivasi, serta memberikan rangsangan yang berdampak positif bagi siswa.

Menurut Marshall McLuhan (dalam Miranda et al., 2022), media adalah suatu ekstensi dari manusia yang memungkinkan individu untuk memengaruhi orang lain tanpa harus melakukan kontak langsung. Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif. Menurut Depdiknas (dalam Djumingin et al., 2022) Media pembelajaran secara umum mencakup keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang perlu dimiliki oleh peserta didik untuk memenuhi kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Setidaknya ada dua fungsi media dalam pembelajaran (Nurhasana, 2021), yakni sebagai fasilitator. Media berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran, yang mempermudah guru dalam mengkomunikasikan isi materi pembelajaran pada siswa. Peran tersebut menjadikan media sebagai sarana yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kemudian, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang mencakup segala bentuk sarana yang dapat digunakan sebagai tempat untuk mendapatkan materi pengajaran. Media berperan sebagai sumber belajar sekaligus alat bantu dalam bentuk visual, auditif, dan audiovisual. Contoh media pembelajaran untuk guru yakni buku pelajaran, flashcard, papan tulis, maupun papan permainan teka-teki.

Media *puzzle* merupakan benda berbentuk bongkar pasang atau teka-teki yang menawarkan hiburan edukatif dan juga bersifat *universal*, sehingga dapat dinikmati oleh semua usia.(Ilmiah et al., 2024) Defi et al., (2021) menjelaskan bahwa *puzzle* (susun gambar) adalah sekumpulan potongan yang terpisah, yang dapat disatukan kembali untuk membentuk berbagai model atau gambar. Rambe & Harahap, (2021) mendefinisikan media *puzzle* adalah potongan potongan gambar terpisah yang disusun membentuk sebuah gambar utuh. Soebachman dalam (Febyanita & Wardhani, 2020) mendefinisikan bahwa media *puzzle* adalah media untuk melatih konsentrasi yang terdiri dari potongan gambar. Sehingga dapat di simpulkan bahwa *puzzle* adalah potongan-potongan gambar acak yang disusun menjadi sebuah gambar utuh

Homonim merupakan kata yang memiliki pelafalan serta ejaan yang identik, tetapi artinya yang berbeda tergantung pada konteks penggunaannya. Dari pernyataan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Puzzle* homonim merupakan media pembelajaran yang berbentuk konstruksi, di mana siswa diminta untuk memasang atau mencocokkan beberapa gambar acak dengan kata-kata yang memiliki makna homonim.

Media *puzzle* homonim ini memiliki konsep yang dapat membangkitkan kreativitas, memicu siswa untuk lebih memahami konsep materi pembelajaran, membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa merasa terpacu untuk memecahkan tantangan yang ada sehingga motivasi serta hasil belajar dapat meningkatkan. Media *puzzle* yang disediakan oleh peneliti memiliki banyak variasi bentuk dan warna, material yang digunakan adalah busa lembaran sehingga lebih tebal, tidak keras, dan tidak berbahaya saat digunakan. Dengan adanya media pembelajaran *puzzle* homonim, peneliti berharap hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hubungan antara media *puzzle* homonim dan hasil belajar siswa yakni (Ilmiah et al. (2024)), media *puzzle* homonim membantu siswa memahami makna kata dengan cara interaktif, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan menerapkan pengetahuan tersebut, membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, mengasah keterampilan sosial, memperkuat kemampuan kognitif, membantu siswa mengingat informasi lebih baik karena pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* homonim dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Penelitian yang dilakukan oleh Fita-khu, Khoirul Ilmiah, et al.(2024). berjudul, “*Puzzle* Homonim sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Berbahasa”. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *puzzle* homonim memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar, kemampuan siswa, serta meningkatkan kreativitas siswa dalam berbahasa. Rindi Arti Defi, Zainul Abidin, dan Susilarningsih (2021)telah melaksanakan

penelitian berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Game Materi Gaya untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian menunjukkan bahwa media game sugam (susun gambar) ini pantas digunakan sebagai alat bantu pembelajaran tambahan dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Ilmi Annisa Khairani, Nisagita Octavia, dan Prihantini (2023) telah melaksanakan penelitian library research berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kreativitas Kelompok Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas anak dengan membantu mereka menemukan ide-ide dan berimajinasi untuk menciptakan hal-hal baru. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam beberapa aspek yakni dalam konteks variasi bentuk media *puzzle* homonim yang lebih beragam dan berwarna, penggunaan media diterapkan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar secara spesifik dalam materi kata homonim, dan variabel yang diteliti yakni hasil belajar dan respon siswa terhadap media *puzzle* homonim.

Berdasarkan kajian-kajian tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Homonim terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* homonim terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep kata homonim secara mendalam. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan para praktisi pendidikan dan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis yang telah dirumuskan, serta menerapkan desain *pre-experimental* melalui metode *intact group comparison*. Penelitian

ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN GELAM II Sidoarjo, yang beralamat di Gg. Sekolah No. 31, Gelam, Kec. Candi, Sidoarjo, Jawa Timur, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa test dan angket.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah berkoordinasi dengan wali kelas IV dan Kepala Sekolah. Kemudian peneliti merancang kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran *puzzle* homonim agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Populasi dan sampel penelitian diuraikan dalam bentuk tabel,

Tabel 1. Populasi dalam Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
		Laki – laki	Perempuan	
1.	IV A SDN GELAM II	10	12	22
2.	IV B SDN GELAM II	10	13	23
3.	IV C SDN GELAM II	10	15	25
Total				70

Populasi penelitian berjumlah 70 siswa yakni dari kelas IV A sampai dengan IV C.

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
		Laki – laki	Perempuan	
1.	IV A SDN GELAM II (Kelas Eksperimen)	10	12	22
2.	IV B SDN GELAM II (Kelas Kontrol)	10	13	23
Total				45

Kelas yang menggunakan media *puzzle* homonim berfungsi sebagai kelompok eksperimen yakni kelas IV A SDN GELAM II, sedangkan kelas yang menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan media buku siswa menjadi kelompok kontrol yakni kelas IV B SDN GELAM II.

Dari total populasi sebanyak 70 siswa, peneliti mengambil sampel sebanyak 45 siswa dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu pelaksanaan eksperimen dan jadwal pembelajaran. Peneliti menerapkan teknik *purposive sampling* dalam pemilihan sampel dengan pertimbangan yang telah dijelaskan diatas. Menurut D. Sugiyono, (2019) *purposive sampling* adalah suatu teknik dalam memilih sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu.

Penggunaan media *puzzle* homonim dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu. Kemudian siswa tiap kelompok diberikan 4 kotak yang berisi *puzzle*. Setiap kotak berisikan potongan potongan *puzzle* dengan warna yang sama. Kelompok siswa diminta untuk menyusun 5 *puzzle* dan menjelaskan maksud dari *puzzle* yang telah disusun tersebut.



Gambar 1. *Puzzle* Homonim

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes dan lembar angket. Tes yang diterapkan terdiri dari *pretest* dan *posttest*, sementara sangket diberikan kepada siswa sebagai responden. Angket ini berisi tentang media *puzzle* homonim, yang dibagi menjadi beberapa indikator. Setiap indikator memiliki sub indikator berupa pertanyaan atau pernyataan.

Analisis soal tes dilakukan dengan menggunakan SPSS 27.0 yang dianalisis dengan rumus berikut :

a. Validitas

Uji validitas merupakan prosedur untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang ditargetkan dengan tepat.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n(\sum X^2) - (\sum X)^2)(n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Gambar 2. Rumus Uji Validitas

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel

n = Jumlah responden

x = Total nilai dalam variabel (jawaban responden)

y = Nilai jumlah dari variabel untuk responden ke- n

b. Reliabilitas

Rumus Cronbach's Alpha umumnya dihitung dengan formula berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \Sigma pq}{s^2} \right)$$

Gambar 3. Rumus Uji Reliabilitas

Di mana:

N adalah jumlah item dalam

instrumen,

S_i^2 adalah varians dari setiap item,

S_t^2 adalah varians total dari skor keseluruhan.

Instrumen dianggap reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha mencapai atau lebih dari 0,6. Sebaliknya, apabila lebih kecil dari 0,6, instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Kemudian untuk menganalisis pengaruh media *puzzle* homonim, peneliti melakukan uji regresi linier sederhana serta uji parsial (Uji t).

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 4. Rumus Persamaan Regresi Linier Sederhana (Sugiyono 2019:277)

$$a = \frac{\Sigma Y - \Sigma X}{n}$$

$$b = \frac{n \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Gambar 5. Rumus Nilai a dan b Persamaan Regresi (Triyanto et al., 2019)

$$s_e = \frac{\sqrt{\Sigma y^2 - a \cdot \Sigma y - b \cdot \Sigma XY}}{n - 2}$$

$$t_{hitung} = \frac{b}{s_b}$$

Gambar 6. Rumus Uji Parsial (Sugiyono, 2019:248)

Tabel 3. Persyaratan Pengambilan Keputusan Uji Parsial (Sugiyono, 2019)

$t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima, tidak terdapat pengaruh
$t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ H_0 ditolak, berarti ada pengaruh
$t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak, ada pengaruh
$p\text{-value} > 0,5$ H_0 diterima, tidak ada pengaruh
$p\text{-value} < 0,5$ H_0 ditolak, ada pengaruh

Setelah melalui beberapa uji untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* homonim, kemudian siswa diberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media *puzzle* homonim dengan skala *Guttman*

Menurut Sugiyono (2019), respon "ya dan tidak", "benar dan salah," "pernah dan tidak pernah," atau "positif dan negatif" digunakan untuk menghitung skala *Guttman*. Perhitungan skor skala *Guttman* dalam penelitian ini adalah skor 1 untuk jawaban "Ya" dan 0 untuk jawaban "Tidak". Rumus yang digunakan untuk menghitung angket adalah sebagai berikut : Sudjono dalam (Asih & Muslim, 2023)

$$P = f/N \times 100\%$$

Gambar 7. Rumus Presentase Angket

Keterangan:

P: Persentase validasi (hasil dibulatkan hingga bilangan bulat).

f: Jumlah skor yang diperoleh

N: Skor ideal maksimum (jumlah skor tertinggi yang mungkin dicapai).

Setelah dihitung, hasil persentase ini biasanya dikategorikan untuk menilai tingkat kelayakan :

Tabel 4. Kriteria Respon Siswa

0 % - 20 %	Tidak Menarik
21 % - 40 %	Kurang Menarik
41 % - 60 %	Cukup Menarik
61 % - 80 %	Menarik
81 % - 100 %	Sangat Menarik

(Sumber : Asih & Muslim (2023))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data dilakukan melalui instrumen tes yang diberikan kepada sampel sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* homonim terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum mengetahui pengaruh media *puzzle* homonim terhadap hasil belajar, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap butir-butir soal

test dengan hasil berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Soal Test Pilihan Ganda dan Esai

Butir soal	R hitung	R tabel	Keputusan
1	.505**	0,294	H0 ditolak, soal valid
2	.518**	0,294	H0 ditolak, soal valid
3	.409**	0,294	H0 ditolak, soal valid
4	.477**	0,294	H0 ditolak, soal valid
5	.558**	0,294	H0 ditolak, soal valid
6	.309"	0,294	H0 ditolak, soal valid
7	.539**	0,294	H0 ditolak, soal valid
8	.524**	0,294	H0 ditolak, soal valid
9	.577**	0,294	H0 ditolak, soal valid
10	.574**	0,294	H0 ditolak, soal valid
E1	.562**	0,294	H0 ditolak, soal valid
E2	.491**	0,294	H0 ditolak, soal valid
E3	.482**	0,294	H0 ditolak, soal valid
E4	.498**	0,294	H0 ditolak, soal valid
E5	.618**	0,294	H0 ditolak, soal valid

Ketentuan :

H_0 = butir pertanyaan dinyatakan tidak valid

H_1 = butir pertanyaan dinyatakan valid

Rumus :

$r \text{ hitung} > r \text{ tabel} = H_0 \text{ ditolak, maka dinyatakan soal valid}$

$r \text{ hitung} < r \text{ tabel} = H_0 \text{ diterima, soal tidak valid}$

Dengan demikian, berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa semua butir soal dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel.

Kemudian dilakukan uji reliabilitas yakni sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil SPSS Uji Reliabilitas Pilihan Ganda

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.652	.656	10

Tabel 7. Hasil SPSS Uji Reliabilitas Esai

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.613	5

Instrumen dianggap reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha mencapai atau lebih dari 0,6. Sebaliknya, apabila lebih kecil dari 0,6, instrumen dinyatakan tidak reliabel. Hasil pada tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha melebihi angka 0,6 maka dapat disimpulkan instrument penelitian tersebut reliabel.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas control yakni sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil SPSS Uji Normalitas

PreKon	.138	22	.200*	.932	22	.134
PreEks	.134	22	.200*	.969	22	.695
PosEks	.137	22	.200*	.972	22	.747
NewPosKon	.062	22	.200*	.987	22	.989

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov Smirnov, nilai Sig. lebih dari 0,05 yang berarti seluruh data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya adalah uji homogenitas dengan hasil sebagai berikut,

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.471	1	43	.496
Based on Median	.376	1	43	.543
Based on Median and with adjusted df	.376	1	37,127	.543
Based on trimmed mean	.379	1	43	.541

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil Sig. > 0,05 sehingga dapat disimpulkan data memiliki sifat homogen.

Peneliti kemudian melakukan uji t guna mengetahui pengaruh media puzzle homonim terhadap hasil belajar. Uji yang dilakukan yakni *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut disajikan tabel hasil uji t,

Tabel 10. Hasil Uji *Independent Samples Test*

Independent Samples Test		
		Sig. (2-tailed)
HOMONIM	Equal variances assumed	.013
	Equal variances not assumed	.013

Berdasarkan hasil *paired sample t-test* untuk menguji perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan.

Hasil *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig.* sebesar 0,013. Nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai-nilai siswa dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut,

Tabel 11. Nilai Siswa Kelas Eksperimen

NO	INISIAL	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1.	ABA	61	86
2.	AAK	55	72
3.	BAR	72	90
4.	DRR	72	98
5.	GAL	58	70
6.	KGJ	68	85
7.	KNA	82	100
8.	MAN	86	98
9.	MKA	64	75
10.	NAA	58	78
11.	NGM	58	79
12.	NMP	68	70
13.	NRS	76	80
14.	NRH	76	80
15.	RYP	74	92
16.	RNR	76	82
17.	RNA	63	90
18.	RWP	45	64
19.	SAW	80	94
20.	SNR	76	82
21.	VMP	73	82
22.	ZTZ	68	82
RATA RATA NILAI		69	83

Tabel 12. Nilai Siswa Kelas Kontrol

NO	INISIAL	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1.	AFS	40	48
2.	ARP	46	83
3.	AIS	67	75
4.	AN	86	88
5.	AAY	40	44
6.	AKM	40	76
7.	ASA	44	76
8.	CNP	29	76
9.	CAP	64	70
10.	DM	50	80
11.	KAS	49	65
12.	MRC	34	94
13.	MRP	34	82
14.	MDA	31	92
15.	MRA	40	73
16.	MSY	49	70
17.	MTA	69	71
18.	NES	53	49
19.	NSA	61	88
20.	NRA	44	72
21.	NDM	30	80
22.	RKS	64	76
23.	VAT	49	80
RATA RATA NILAI		48	74

Rata-rata nilai *pretest* siswa di kelas eksperimen sebesar 69, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 48. Setelah pembelajaran dilakukan pada kedua kelas dan dilakukan *post-test*, hasil menunjukkan bahwa rata rata nilai siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 83, sementara nilai siswa kelas kontrol mencapai 74.

Peneliti juga melaksanakan pengambilan data dengan angket. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *puzzle* homonim dengan hasil sebagai berikut,

Tabel 13. Indikator Angket

NO.	Indikator	Jawaban	
		Ya (1 poin)	Tidak (0 poin)
1.	Saya tertarik dengan media pembelajaran Puzzle homonim	22	
2.	Saya bisa menggunakan Puzzle homonim dengan mudah	22	
3.	Saya bisa memahami materi kata homonim dengan bantuan Puzzle homonim	22	
4.	Saya senang belajar kata homonim dengan menggunakan Puzzle homonim	22	
5.	Saya suka dengan tampilan Puzzle homonim	22	
6.	Saya mudah menjawab soal setelah menggunakan Puzzle homonim	20	2
7.	Saya merasa pengetahuan saya bertambah setelah menggunakan Puzzle homonim	22	
Total Skor		152	

Tabel 14. Tabel Skor Angket

Total Skor Angket	152
Total Maksimal Angket	154

$$P = \frac{152}{154} \times 100\% = 99\%$$

Setelah dihitung, hasil persentase ini biasanya dikategorikan untuk menilai tingkat kelayakan

Berdasarkan hasil perhitungan, media *puzzle* homonim dikategorikan “Sangat Menarik” dan memperoleh respon positif dari siswa sebesar 99%. Siswa merasa mudah memahami pembelajaran dengan adanya media *puzzle* homonim dan juga siswa merasa penggunaan media tergolong mudah dan desain medianya disukai oleh siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media *puzzle* homonim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Gelam II berhasil menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Rata rata nilai siswa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah meningkat dari 48 pada *pretest* menjadi 74 pada nilai *posttest*. Sedangkan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* homonim meningkat dari 69 pada *pretest* menjadi 83 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* homonim mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas eksperimen diatas KKTP. Analisis data uji t dengan perhitungan SPSS 27.00 menghasilkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,001 yang lebih rendah dari ambang batas 0,05. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menegaskan adanya pengaruh penggunaan media tersebut dalam mendukung pembelajaran.

Hasil angket menunjukkan media *puzzle* homonim untuk membantu pembelajaran mendapatkan respon positif dari siswa. Sebanyak 99% siswa menyukai media *puzzle* homonim, memahami penggunaannya, dan lebih memahami pembelajaran dengan bantuan *puzzle* homonim.

Saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yakni, guru disarankan agar dapat lebih memanfaatkan fasilitas sekolah dan lebih kreatif dalam menjalankan proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan mudah merasa bosan sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga disarankan agar lebih mampu dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Saran dari

penulis untuk peneliti selanjutnya, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengatur waktu dengan baik dalam penggunaan media, dikarenakan butuh waktu yang cukup banyak dalam mengondisikan kelas. Selain itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat *puzzle* homonim dengan material yang lebih tahan lama dan bentuk yang lebih beragam dengan jumlah *puzzle* yang lebih banyak.

DAFTAR RUJUKAN

- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03).
- Defi, R. A., Abidin, Z., & Susilaningsih, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329–338. <https://doi.org/10.17977/um038v4i4.2021p329>.
- Djumingin, S., Juanda, J., & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Azis, Ed.). Badan Penerbit UNM.
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205–1210.
- Hafidho, S. U., Wibowo, S., & Rahmawati, E. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 227–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15728>
- Herminingrum, S. (2020). *Pengembangan Budaya Baca Anak-Anak Usia Dini* (Fatimah, Ed.). Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Ilmiah, F. K., Andinis, D., & Simanjuntak, N. M. (2024). Puzzle Homonim sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Berbahasa. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 110–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.56444/soshumdik.v3i2.1678>
- Khairani, I. A., Octavia, N., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kreatifitas Kelompok Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 254–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.62007/joumi.v1i4.183>
- Miranda, Darmansyah, & Desyandri. (2022). *PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM MEN-DUKUNG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 1574-1582. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.462>
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trile-satri, A., & Husen, W. R. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (E. F. F. Khomaeny, Ed.; 1st ed.). Edu Publisher.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Rahmah, T., Sri Pujiawati, T., Sifa Hendayani, V., Studi Pendidikan Agama Islam, P., Tarbiyah, F., & Riyadhul Jannah, S. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dengan Kurikulum Merdeka. In *Online) Journal of Educational and Language Research* (Vol. 3, Issue 6). <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- Rambe, A. H., & Harahap, N. D. (2021). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Karakteristik Hidup Hewan Di Kelas Iv Sdn 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan. *Sej (School Education Journal*, 11 (3), 289–294, 11(3).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v1i1i3.29367>
- Sari Ningrum, R., Warnelis, E., Sarmita, D., & Yulimarta, E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 03, 631–642.
<https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1298>
- Sugiyono, D. (2019). Bandung. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Penerbit Alfabeta*.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd. *ALFABETA*, Cv.
- Triyanto, E., Sismoro, H., & Laksito, A. D. (2019). Implementasi Algoritma Regresi Linear Berganda Untuk Memprediksi Produksi Padi Di Kabupaten Bantul. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 4(2), 73–86.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283–290.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>
- Zurro, A., Dewi, A. S., & Mubarok, M. K. (2024). Pengembangan LKS berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 2824–2830.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4173>