

Pengembangan *The Thing Puzzle Interactive Media* untuk Mengasah Keterampilan Verbal bagi *Slow Learner*

Tintin Susilowati¹, Panggih Wahyu Nugroho², Rianto³, Anis Rahmadhani⁴

Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo, Indonesia¹

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo, Indonesia²

Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia³

Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo, Indonesia⁴

E-mail: tintinsusilowati@iainponorogo.ac.id¹

panggihwahyunugroho@iainponorogo.ac.id², rianto1991@syekh Nurjati.ac.id³

anisrahmadhani343@gmail.com⁴

Correspondent Author: Tintin Susilowati, tintinsusilowati@iainponorogo.ac.id

Doi: [10.31316/g-couns.v9i3.7161](https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.7161)

Abstrak

Slow learner adalah siswa yang memiliki level kognitif yang lebih rendah serta keterbatasan dalam berbahasa verbal dibandingkan dengan teman sebayanya. Pembelajar kategori slow learner memerlukan media dalam belajar bahasa seperti *The Thing Puzzle Interactive Media* untuk menunjang keterampilan dalam berkomunikasi secara verbal. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana pengembangan media puzzle untuk mengasah keterampilan verbal. Ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini berupa pengembangan “puzzle interaktif” dengan materi, tampilan, dan layout yang menarik, sehingga sesuai digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa bagi slow learner. Produk ini, membantu slow learner menyusun dan merangkai kalimat sederhana dengan struktur yang sempurna berbantuan gambar dan kata kunci yang tercantum didalam “puzzle”. Media ini meningkatkan antusias serta motivasi slow learner dalam berbahasa verbal. Media ini juga melatih slow learner agar menghasilkan kalimat sederhana yang bermakna secara kontekstual.

Kata kunci: *the thing puzzle interactive media*, keterampilan verbal, *slow learner*

Abstract

Slow learners are students who have lower cognitive abilities and limited verbal language skills compared to their peers. Slow learners require language learning media such as the Thing Puzzle Interactive Media to support their verbal communication skills. The purpose of this study is to describe how puzzle media can be developed to hone verbal skills. This study employs a qualitative approach with a descriptive analysis. The results of this study are the development of an interactive puzzle with attractive materials, displays, and layouts, making it suitable for use as a language learning medium for students with learning difficulties. This product helps slow learners construct and organize simple sentences with perfect structure using images and keywords contained in the puzzle. This media enhances the enthusiasm and motivation of slow learners in verbal language. It also trains slow learners to produce simple sentences that are contextually meaningful.

Keywords: *the thing puzzle interactive media*, verbal skills, *slow learners*

Info Artikel

Diterima November 2024, disetujui Februari 2025, diterbitkan Agustus 2025

Dipublikasikan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta



PENDAHULUAN

Siswa-siswi *slow learner* umumnya memiliki keterbatasan dalam mengungkapkan gagasannya secara verbal, seringkali maksud yang mereka sampaikan sulit untuk dipahami oleh pendengarnya (Nurfadhillah dkk., 2021). Hal inilah yang membuat siswa-siswi *slow learner* kurang begitu suka untuk berinteraksi dengan anak-anak seusianya karena gagasan yang disampaikan oleh siswa-siswi tersebut kurang bisa dipahami oleh anak-anak sebayanya (Nurfadhillah, 2021). Semakin sedikit waktu berinteraksi dengan anak-anak lain berarti semakin sedikit pula kesempatan untuk bisa berkomunikasi secara komunikatif (Sudirjo & Alif, 2021). Mendapatkan pendidikan yang layak bagi seluruh warga negara merupakan salah satu amanat dari Undang-Undang Dasar 1945 (Inkiriwang, 2020). Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan utama bagi semua anak-anak usia sekolah yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia dengan beragam latar belakang kemampuan, social, dan ekonomi (Irawati & Winario, 2020). Oleh karena itu, memberikan atmosfer pembelajaran Bahasa yang sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi *slow learner* merupakan hal krusial untuk digali secara mendalam agar siswa-siswi tersebut dapat mengasah keterampilan berkomunikasi secara verbal secara berkelanjutan (Ridha, 2022).

Siswa-siswi *slow learner* memerlukan lebih banyak perhatian dalam proses pembelajaran agar mereka dapat memaksimalkan potensi dirinya (Hidayah dkk., 2021) sesuai dengan kapasitas yang mereka miliki sebagai anugrah yang telah dikaruniakan oleh Allah SWT. Secara kompetensi, siswa-siswi *slow learner* mengalami hambatan untuk bisa berkomunikasi secara lancar karena keterbatasan kemampuan dalam memproduksi kalimat-kalimat yang standar sesuai dengan KKBI (Misky dkk., 2021). Siswa-siswi tersebut umumnya hanya mampu menghasilkan kalimat sederhana dengan pola yang tidak lengkap sehingga ketika berkomunikasi dengan orang asing seringkali timbul kendala (Latifah dkk., 2023). Namun pada kenyataannya penelitian pengembangan komunikasi untuk *slow learner* sebagai siswa berkebutuhan khusus masih terbatas, sementara untuk membantu pembelajaran bagi siswa-siswi *slow learner* diperlukan lebih banyak media yang dapat menunjang kegiatan tersebut (Pramesti dkk., 2023).

Sebagai bahan pertimbangan, peneliti akan membandingkan bagaimana perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Penelitian Mu'arofah (2022) berorientasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk materi sains, yang menysasar siswa secara umum tanpa segmentasi kebutuhan khusus. Sebaliknya, penelitian ini berfokus pada validasi media interaktif yang dirancang khusus untuk *slow learner* dengan tujuan meningkatkan keterampilan verbal mereka. Perbedaan signifikan lainnya adalah pada pendekatan personalisasi. Penelitian ini membutuhkan desain media yang memperhatikan keterbatasan kognitif *slow learner*, sementara penelitian Mu'arofah lebih menekankan pada pemahaman konsep materi sains melalui media berbasis *puzzle digital*. Identifikasi gap ini menegaskan pentingnya pengembangan media yang lebih spesifik dan terarah untuk kelompok pengguna yang memiliki kebutuhan pendidikan khusus.

Kedua, belum adanya perhatian khusus terhadap penerapan media pembelajaran berbasis permainan *cross puzzle* untuk mengasah keterampilan verbal, khususnya bagi kelompok *slow learner* (Alika & Radia, 2021). Penelitian Alika dan Radia (2021) lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar secara umum dalam pembelajaran sains, tanpa menyoroti aspek keterampilan verbal sebagai fokus utama. Selain itu, penelitian tersebut tidak menjelaskan bagaimana media pembelajaran dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan belajar individu dengan



keterbatasan tertentu, seperti *slow learner*, yang membutuhkan pendekatan lebih personal dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian *The Thing Puzzle Interactive Media* menawarkan kontribusi baru dengan mengeksplorasi validasi media yang secara khusus dirancang untuk mengasah keterampilan verbal melalui permainan edukatif yang inklusif dan sesuai dengan kebutuhan khusus siswa.

Ketiga kurangnya fokus pada pengembangan keterampilan verbal secara spesifik melalui media interaktif berbasis permainan. Penelitian Firdaus (2021) lebih menitikberatkan pada penggunaan media MBB AR untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pembentukan karakter siswa *slow learner*, namun tidak secara khusus membahas pendekatan untuk mengasah keterampilan verbal sebagai salah satu aspek penting dalam komunikasi. Selain itu, penelitian tersebut menggunakan teknologi augmented reality (AR), yang berbeda dalam konteks desain dan pendekatan pembelajaran dibandingkan dengan media berbasis *cross puzzle*. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menghadirkan validasi media pembelajaran yang difokuskan pada peningkatan keterampilan verbal melalui pendekatan berbasis permainan yang lebih sederhana namun tetap efektif dan relevan untuk siswa *slow learner*.

Sehingga dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran khusus untuk siswa-siswi *slow learner* dalam upaya untuk mengasah keterampilan verbal siswa-siswi dengan mengembangkan *The Thing Puzzle Interactive Media*. Siswa-siswa tersebut memerlukan sarana agar mereka bisa banyak berlatih dalam memfungsikan kosakata yang mereka miliki dari rumah (Safitri dkk., 2024). Para siswa tersebut membutuhkan media yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mereka lihat, pegang yang dibangun dalam sebuah konteks tertentu dengan konsep media yang bersifat sederhana dan operasional (Bintang dkk., 2024). Untuk itu penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif diperlukan dalam proses penyampaian materi pembelajaran bagi siswa *slow learner* (Efransyah dkk., 2022).

Berdasarkan kajian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran bagi pembelajaran lamban yang dapat membantu proses pembelajaran bahasa. Adapun media yang ingin dikembangkan adalah pengembangan *The Thing Puzzle Interactive Media* yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Andriana dkk., 2024). Media ini membantu proses pemahaman siswa-siswi *slow learner* dalam belajar bahasa secara kontekstual mulai dari kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat memfasihkan kosakata yang sudah dimiliki hingga memfungsikan kosakata tersebut secara bermakna (Kusnarto dkk., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi inovasi pendidikan global berupa media interaktif *The Thing Puzzle* untuk mengasah keterampilan verbal siswa *slow learner*. Media ini dirancang untuk menjawab tantangan pembelajaran inklusif melalui pendekatan inovatif yang mengintegrasikan teknologi adaptif dengan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) (Elizar dkk., 2023). Penekanan pada aspek inovasi diwujudkan dalam upaya menciptakan media yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan verbal, tetapi juga relevan secara global, dengan mempertimbangkan keberagaman kebutuhan pendidikan di berbagai negara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan solusi pendidikan yang modern, inklusif, dan dapat diterapkan secara luas di skala internasional.

Berdasarkan tujuan dari penelitian tersebut, peneliti mempunyai inovasi untuk mengembangkan sebuah media puzzle yang dapat membantu siswa dalam mengasah



keterampilan dalam berbahasa verbal khususnya bagi anak *slow learner*. Untuk itu, judul dari penelitian ini adalah Pengembangan The Thing Puzzle Interactive Media untuk Mengasah Keterampilan Verbal bagi Slow Learner.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial, budaya, atau perilaku manusia melalui pengumpulan data non-numerik seperti wawancara, observasi, dokumen, dan catatan lapangan (Waruwu, 2024). Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Juli 2023 tepatnya di MIT Al-Madinah Ponorogo terdapat 23 siswa berkebutuhan khusus, 4 dari mereka berada di jenjang SMP dan yang sisanya sejumlah 19 berada di jenjang MI. Terdapat sejumlah 8 siswa yang mengalami *slow learner* di MI Al Madinah.

Sedangkan teknik analisis kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif. Menurut Miles dkk (2014) memaparkan bahwa teknik analisis data interaktif ialah teknik analisis data yang terdiri atas empat komponen proses analisis, yaitu, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Karyono & Angin, 2022). Berikut teknik analisis data interaktif.

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi hasil scrapbook siswa. Data yang dikumpulkan mencakup pengamatan langsung terhadap penerapan media scrapbook, pengalaman siswa, dan faktor-faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru.

2. Reduksi Data

Data yang telah terkumpul akan disaring dan diringkas untuk menghilangkan informasi yang tidak relevan atau berulang. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Misalnya, tema tentang kreativitas siswa dalam scrapbook, kesulitan yang dihadapi siswa, atau faktor pendukung dalam penerapan media tersebut.

3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, hasil analisis akan disajikan dalam bentuk yang lebih terstruktur, seperti narasi deskriptif, tabel, atau grafik yang memuat tema-tema utama dari hasil observasi dan wawancara. Penyajian data bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana scrapbook mempengaruhi pemahaman siswa dan proses pembelajaran.

4. Penarikan Simpulan

Berdasarkan hasil penyajian data, peneliti menarik simpulan mengenai efektivitas penggunaan scrapbook sebagai media pembelajaran. Simpulan ini mencakup apakah media tersebut berhasil menguatkan pemahaman siswa terhadap hasil observasi, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya dalam pembelajaran.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap, yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati langsung proses pembelajaran siswa *slow learner* dalam konteks penggunaan media pembelajaran interaktif. Observasi dilakukan untuk memahami kebutuhan spesifik siswa, seperti pola belajar, respons terhadap media interaktif, serta tantangan yang dihadapi dalam mengasah keterampilan verbal. Hasil observasi menjadi dasar untuk mengembangkan dan memvalidasi desain media yang relevan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis atau visual, seperti catatan hasil



belajar siswa, modul pembelajaran yang ada, dan laporan kegiatan kelas. Dokumentasi ini mendukung peneliti dalam memahami konteks dan kebutuhan siswa *slow learner*, serta menjadi referensi dalam mengevaluasi efektivitas media yang dikembangkan. Sedangkan wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan data mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran, pengalaman siswa, serta pandangan mereka terhadap penggunaan media interaktif. Wawancara ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kendala dan potensi dari media *The Thing Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan verbal.

Pengembangan media ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan modifikasi dari langkah-langkah awal hingga validasi desain, memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Gall dan Borg, *Research and Development* (R & D) (Siregar, 2023), menyatakan bahwa sebuah model pengembangan dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan hingga produk memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu Efektifitas dan berkualitas. Tujuan penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah mengembangkan produk yang dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi guru dalam mengajar di kelas (Sulastri dkk., 2020).

Adapun keunggulan model *Research and Development* (R&D) yaitu 1) mampu menghasilkan suatu produk/model dengan nilai validasi yang tinggi karena produk tersebut dihasilkan melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi oleh para ahli; 2) Kerja penelitian dan pengembangan atau kerja penelitian dan pengembangan selalu mengedepankan proses inovasi produk/model yang berkesinambungan atau yang memiliki nilai durabilitas yang cukup baik, sehingga diharapkan selalu ada produk/model yang memenuhi kebutuhan saat ini; 3) *Research Development* atau Penelitian dan Pengembangan merupakan penghubung antara penelitian teoritis dan penelitian praktis; 4) Metode penelitian Pengembangan atau *research and development* merupakan metode yang cukup komprehensif, berbeda dengan metode deskriptif, evaluasi dan eksperimen (Okpatrioka, 2023).

Alasan memilih model *Research and Development* (R&D) dalam pengembangan media ini karena pendekatannya yang sistematis dan terstruktur, dapat memberikan pengembangan produk yang relevan dan efektif sesuai kebutuhan pengguna. Model ini memfasilitasi identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan, hingga validasi produk melalui keterlibatan ahli dan pengguna akhir, seperti guru dan siswa. Dengan modifikasi pada langkah-langkahnya, model ini memberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan proses pengembangan dengan karakteristik siswa *slow learner*, memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan tetapi juga berdampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan verbal siswa secara optimal.

Proses tersebut didukung oleh analisis data menggunakan pendekatan tematik dan interaktif dengan prosedur penelitian sebagai berikut.



PROSEDUR PENELITIAN

Perencanaan

- Observasi, observasi dalam kelas dilakukan dengan mengamati dan mencari informasi di sekolah.
- Interview, kegiatan interview dilakukan dengan kepala sekolah, coordinator kelas inklusi serta guru kelas.
- Dokumentasi, kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan kualitas materi dan media yang ada di sekolah.



Pengembangan

- Menyiapkan konsep *The Thing Puzzle*.
- Menyiapkan komponen komponen *The Thing Puzzle* untuk mengasah kemampuan verbal siswa slow learner.
- Merancang skema *The Thing Puzzle* berdasarkan informasi yang diperoleh melalui hasil observasi, interview, serta dokumentasi.
- Membuat *prototype of The Thing Puzzle* sebagai produknya.



Evaluasi

- Merevisi *prototype of The Thing Puzzle* sebagai produknya berdasarkan masukan ahli.
- Merevisi *prototype of The Thing Puzzle* sebagai produknya berdasarkan masukan guru

Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan penelitian ini diklasifikasikan dalam lima tahapan, meliputi: 1) deskripsi media (*prototype* dan fitur); 2) validasi dari ahli media dan ahli materi, serta validasi praktisi; 3) dampak penggunaan media terhadap siswa; 4) hubungan hasil dengan teori perkembangan koqnitif anak dalam proses pembelajaran; dan hasil dengan teori tentang *games based learning*; 5) pembahasan tentang keterbatasan media ini dan potensi pengembangannya di masa depan.

Deskripsi media (*prototype* dan fitur)

The Thing Puzzle Interactive Media ini dikembangkan untuk membantu siswa *slow learner* agar siswa mampu mengasah keterampilan verbal. Dengan media ini, siswa dilatih agar mampu menghasilkan kalimat sederhana secara berterima, sehingga orang lain akan lebih mudah memahami maksud yang ingin disampaikan kepada pendengar. Untuk itu, siswa dibimbing agar mampu untuk: (a) menyusun kata-kata untuk membentuk sebuah pola tertentu; kalimat (+); (b) membuat kalimat dengan clue gambar + sebuah kata; (c) membuat kalimat berdasarkan gambar.

Secara garis besar spesifikasi dari media *The Thing Interactive Media* yang telah dikembangkan memiliki tiga komponen: (1) *the Thing Puzzle Interactive Media* tersebut *colorful* dengan desain yang sederhana; (2) media ini dilengkapi dengan narasi pendek sesuai dengan kontek materi yang diajarkan; (3) media ini memfungsikan kosakata secara fungsional berbasis kontek yang di tuangkan dalam kalimat sederhana seperti pada Gambar 2.





Gambar 2. *The Thing Puzzle Interactive Media*

Keterampilan Bahasa verbal yang dapat diasah menggunakan media ini meliputi keterampilan dalam: (a) Menyusun kata-kata untuk membentuk sebuah pola tertentu; kalimat (+); (b) membuat kalimat berdasarkan gambar + sebuah kata; (c) membuat kalimat berdasarkan gambar yang dikembangkan menjadi tiga stratifikasi yang berurutan tingkat kesulitannya mulai dari sederhana, sedang, serta tinggi dengan deskripsi untuk tiap-tiap tahapan seperti berikut: (a) menyusun kata-kata untuk membentuk sebuah pola tertentu dari kelompok kata yang acak; kalimat (+); (b) membuat kalimat dengan kata kunci berupa gambar serta sebuah kata; (c) membuat kalimat berdasarkan gambar

Validasi Dari Ahli Media Dan Ahli Materi, Serta Validasi Praktisi

Prototype dari media yang dikembangkan di validasikan kepada ahli materi, media, serta praktisi. Hasil validasi dapat di lihat pada Tabel 1, 2, dan 3.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa materi yang digunakan, kesesuaian materi dengan kemampuan siswa, serta keterkaitan materi dengan pengalaman hidup siswa masih perlu di sesuaikan lagi agar lebih tepat digunakan dalam *puzzle* ini. Ketiga poin tersebut mendapatkan skala 3 artinya ketiga poin tersebut perlu di elaborasi lagi agar lebih sesuai dengan tujuan dari pengembangan media ini.

Tabel 1.
 Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Pernyataan | Skala Likert | | | |
|-----|--|--------------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Materi tidak membingungkan | | X | | |
| 2. | Materi tidak rumit | | X | | |
| 3. | Materi membahas konsep Bahasa yang sederhana | | X | | |
| 4. | Materi membahas konsep tata Bahasa yang sederhana | | X | | |
| 5. | Materi dikemas secara sistematis dari yang mudah menuju yang lebih sulit | | X | | |
| 6. | Materi sesuai dengan kemampuan siswa | | X | | |
| 7. | Materi sesuai dengan kebutuhan siswa | | X | | |
| 8. | Materi memuat pengalaman hidup siswa | | X | | |
| 9. | Materi mendekati dengan pengalaman hidup sehari-hari | | X | | |
| 10. | Materi mengkonstruk kemampuan verbal siswa melalui topik-topik yang ditawarkan | | X | | |

Secara umum, *prototype* dari produk ini sudah cukup bagus. Hal ini ditandai dengan pemerolehan skor 4 untuk ke- 7 poin lainnya meliputi aspek tingkat kerumitan materi yang sudah sesuai dengan kemampuan siswa *slow learner*, konsep Bahasa yang sederhana yang disampaikan bagi *slow learner*, konsep tata Bahasa yang ditampilkan adalah tata Bahasa yang sederhana, pengemasan materi yang sudah disusun secara sistematis, kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa mengingat siswa *slow learner* kurang bisa mempelajari materi-materi dengan tingkat kerumitan yang tinggi karena mereka memiliki tingkat kemampuan koqnitif yang terbatas, materi yang dipilih sudah memiliki kedekatan dengan pengalaman hidup siswa, serta siswa bisa mendapatkan kebermanfaatn dari media. Media tersebut dapat membantu mengkonstruk kemampuan verbal siswa. Pengalaman bermakna yang dibangun dengan pemberian materi yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga dapat berkontribusi terhadap keberhasilan siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi secara verbal.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Media menjadi salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran karena penggunaan media yang sesuai akan menunjang keberhasilan siswa *slow learner* dalam proses belajar yang dilalui. Penggunaan media menjadi kebutuhan penting bagi siswa *slow learner* dalam belajar karena dengan adanya media yang sesuai menjadi salah satu daya Tarik bagi siswa *slow learner*. Dalam proses pembelajaran *slow learner* memerlukan sebuah sarana yang mampu menarik perhatian selama pembelajaran berlangsung. Penerapan *puzzle* menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu siswa *slow learner* agar berhasil dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media ditampilkan dalam Tabel 2.

Tabel 2.
 Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Pernyataan | Skala Likert | | | |
|-----|---|--------------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Media menggunakan <i>lay out</i> yang sederhana | V | | | |
| 2. | Media menggunakan warna kontras yang sesuai | | V | | |
| 3. | Media dilengkapi dengan gambar sederhana | | V | | |
| 4. | Media dilengkapi dengan gambar yang menarik | V | | | |
| 5. | Media dilengkapi dengan cerita sederhana | V | | | |
| 6. | Media dilengkapi dengan fitur suara agar siswa mendapat panduan dalam berekspresi | | V | | |
| 7. | Media membantu siswa dalam belajar konsep Bahasa sederhana | V | | | |
| 8. | Media membantu siswa dalam belajar struktur Bahasa sederhana | V | | | |
| 9. | Media mudah untuk mengasah kemampuan verbal siswa <i>slow learner</i> | | V | | |
| 10. | Media mudah untuk digunakan berlatih sendiri | V | | | |

Validator memberikan masukan terkait dengan konsep *Prototype* awal yang dirancang. *Prototype* media tersebut sebaiknya dibuat untuk satu topik dijadikan satu set media *The Thing Puzzle Interactive Media*. Media sebaiknya secara bertahap



terfokus untuk memudahkan siswa agar mampu menyampaikan gagasannya secara lebih berterima setelah belajar dengan menggunakan media yang sesuai. Dengan konsep ini maka media akan berfungsi untuk membantu siswa-siswi *slow learner* menjadi lebih fokus dalam membangun keterampilan bahasa verbal yang diasah meliputi kemampuan untuk: (1) menyusun kata-kata untuk membentuk sebuah pola kalimat tertentu; (2) membuat kalimat dengan *clue* gambar + sebuah kata; (3) membuat kalimat berdasarkan gambar. Penggunaan media yang menarik secara visual disertai warna-warna yang kontras, serta *lay out* dan gambar media yang tidak terlalu rumit memiliki poin penting untuk mengembangkan penguasaan materi untuk *slow learner*.

3. Hasil Validasi Praktisi/Guru Kelas

Untuk mendapatkan informasi terkait dengan penerapan media ini, maka penulis melakukan interview kepada guru dikelas sebagai praktisi yang menerapkan media ini dalam pembelajaran. Berikut adalah pertanyaan yang dilengkapi dengan ditanyakan kepada praktisi terkait dengan *prototype* yang dikembangkan. Peneliti melakukan interview dengan guru kelas *slow learner*. Peneliti memberikan *prototype* awal dari *The Thing Puzzle Interactive Media* kepada guru kelas dilengkapi dengan beberapa pertanyaan seperti yang dinyatakan pada Tabel 3.

Tabel 3.
 Hasil Validasi Praktisi

| No. | Pertanyaan | Jawaban Guru |
|-----|--|---|
| 1. | Bagaimana menurut Ibu konsep dalam Media berikut | Konsepnya sudah sesuai karena materi, tampilan media tidak rumit |
| 2. | Apakah ada kelebihan dengan menerapkan konsep media berikut? | Materi yang disampaikan cukup kontekstual dengan pengalaman hidup sehari hari |
| 3. | Apakah ada kekurangan dari konsep dalam media berikut? | Konsepnya sudah sesuai pemilihan gambar disesuaikan lagi |
| 4. | Apa saja saran Ibu untuk memperbaiki konsep media tersebut? | Penggunaan warna sebaiknya warna yang kontras dan tajam |
| 5. | Apakah poin-poin penting yang harus ditekankan dalam pembuatan media untuk <i>slow learner</i> ? | Tidak ada |

Guru memberikan respon terkait dengan *prototype product* tersebut. Menurut guru selaku *stakeholder*, konsep penyusunan media tersebut sudah sesuai dengan dengan kebutuhan siswa-siswi *slow learner*. Media tersebut juga bersifat kontekstual sehingga siswa-siswi tersebut tidak mengalami kesulitan ketika guru mengaplikasikan media tersebut karena media yang digunakan bersifat kontekstual terintegrasi dengan hal-hal yang dekat dengan pengalaman hidup siswa-siswi tersebut. Materi harus dekat dengan pengalaman siswa sehari hari baik di sekolah maupun di kehidupan sehari hari. Namun pemilihan warna masih perlu untuk diperbaiki kembali, sebaiknya warna-warna yang dipakai adalah warna-warna yang tajam dan kontras sehingga dapat menarik perhatian siswa-siswi *slow learner*.



Dampak Penggunaan Media Terhadap Siswa

Materi yang digunakan menunjang kemampuan siswa *slow learner* agar mampu melakukan komunikasi sederhana secara berterima. Materi yang diberikan berupa kosakata-kosakata pembentuk sebuah konteks yang lekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran *kontekstual* menekankan pentingnya lingkungan belajar dan situasi kehidupan nyata dalam proses pembelajaran.

Siswa *slow learner* memiliki kemampuan kognisi yang terbatas sehingga materi yang dipelajari perlu diberikan secara berulang-ulang. Materi yang lebih mudah diterima adalah materi yang sederhana agar materi tersebut dapat dicerna. Lebih lanjut, pengenalan struktur dasar kalimat yang sederhana sangat perlu dikenalkan kepada siswa *slow learner* karena siswa *slow learner* cenderung memberikan jawaban-jawaban yang pendek. Pembiasaan agar bisa menyampaikan berkomunikasi secara berterima juga perlu di tekankan. Penggunaan puzzle memberikan stimuli bagi siswa untuk dapat berlatih menghasilkan kalimat-kalimat sederhana yang sesuai dengan struktur pola kalimat yang sesuai. Media ini membantu siswa mengembangkan keterampilan verbal yang dimiliki dengan melalui pengalaman fisik serta manipulasi pengalaman saat belajar berbahasa verbal dengan berbantuan *puzzle*.

Hubungan Hasil Dengan Teori Perkembangan Kognitif Anak Dalam Proses Belajar, Serta Kaitannya Dengan Teori Tentang Permainan Dalam Pembelajaran

Pembelajaran untuk kelas *slow learner* harus dirancang dengan memperhatikan perkembangan tingkat kognitif siswa. Ini akan membantu siswa agar dapat belajar secara bermakna, apabila atmosfer kelas sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sehingga siswa akan mampu belajar secara mendalam melalui suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan komprehensif direpresentasikan melalui kegiatan-kegiatan terarah saat proses pembelajaran berlangsung. *Puzzle*, dalam penelitian ini dikembangkan untuk membantu siswa-siswi *slow learner* agar dapat berkomunikasi secara efektif dan berterima dengan sering membiasakan siswa-siswi tersebut untuk berkomunikasi secara verbal dengan cara menggunakan media berupa *The Thing Puzzle Interactive Media* sejalan dengan teori Piaget tentang teori perkembangan kognitif bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar berada pada taraf berpikir. Berdasarkan teori ini, siswa dapat memahami suatu objek apabila objek tersebut disajikan dalam konteks yang sifatnya nyata (Maiyah dkk., 2023). Pembelajaran yang terlalu sulit atau terlalu cepat tidak akan membantu proses. Pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk mempertajam penguasaan keterampilan siswa maka siswa dilatih secara berulang-ulang agar terbiasa untuk bisa mengungkapkan ide serta gagasan secara berterima (Hidayat dkk., 2020).

Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan menyesuaikan karakter anak. Ini ditandai dengan dilaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan belajar secara mendalam dan materi disampaikan secara menyenangkan. *Games based learning*, dengan penggunaan *puzzle* adalah suatu proses pembelajaran sesuai dengan karakter siswa yang masih dalam usia anak-anak. Dengan terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan, maka siswa akan lebih mudah untuk belajar. Siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mereka akan lebih tertarik untuk belajar. Penerapan *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa dapat menciptakan iklim interaktif didalam kelas. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Penerapan *game-based learning* menjadi suatu alternatif untuk memperbaiki kualitas belajar siswa di dalam kelas. *games based learning* “dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah



belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif. *Games based learning* merupakan salah satu metode mengajar yang tepat dan digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas belajar. Penggunaan *games-based learning* tidak hanya dapat memotivasi peserta didik tetapi dapat meningkatkan minat siswa menggunakan Bahasa. Media sebaiknya disusun secara sistematis ditinjau dari aspek tingkat kesulitan (Hanafi dkk., 2020). Guru harus bijak dalam menyelenggarakan pembelajaran, menggunakan serta merancang media dengan memperhatikan baik-baik keterbatasan siswa (Gule, 2022). Pembelajaran sebaiknya diawali dengan proses pembelajaran terbimbing yang dipandu oleh guru dalam upaya memahami konteks yang dipelajari mengingat akan karakteristik siswa *slow learner* yang memiliki kemampuan kognitif yang terbatas sehingga mereka harus sering mengalami proses *recalling* dalam belajar karena mereka juga lemah dalam mengingat (Suryana, 2018). Siswa *slow learner* umumnya gampang sekali melupakan materi yang sudah dipelajari. Untuk itu penggunaan media secara terbimbing sangat sesuai diaplikasikan dalam proses pembelajaran bahasa bagi *slow learner*.

Keterbatasan Media Ini dan Potensi Pengembangannya di Masa Depan.

Perkembangan bahasa terkait erat dengan perkembangan tingkat kognitif, yang berarti bahwa faktor intelegensi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa. Siswa *slow learner* umumnya memiliki tingkat kognitif yang terbatas, sehingga masih memerlukan bimbingan secara sistematis oleh guru dalam pembelajaran Bahasa agar mereka belajar untuk menyampaikan apa yang menjadi keinginannya mengingat bahwa hambatan dalam menyampaikan ide dapat membuat menjadi jengkel dan frustrasi. Siswa perlu mendapatkan latihan-latihan secara terus menerus agar mampu siswa dapat berbahasa verbal secara efektif sehingga mereka secara terbimbing dapat menyampaikan apa yang ingin disampaikan. Penggunaan media berupa *The Thing Puzzle Interactive Media* lebih efektif digunakan untuk melatih siswa dengan melibatkan guru serta siswa secara bersamaan dalam kegiatan pembelajaran karena media ini belum dilengkapi dengan audio, sehingga siswa-siswi *slow learner* belum bisa menggunakan media ini tanpa keberadaan guru. Dengan keterbatasan ini keberadaan guru masih sangat krusial dibutuhkan karena siswa-siswi belum bisa belajar secara mandiri dalam melatih keterampilan verbal siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan memvalidasi *The Thing Puzzle Interactive Media* sebagai alat yang efektif untuk mengasah keterampilan verbal pada *slow learner*. Media ini terbukti sesuai dengan tujuan penelitian, yakni menyediakan pendekatan interaktif dan adaptif untuk kebutuhan pembelajaran khusus yaitu *slow learner*. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur global terkait media pembelajaran inklusif dengan menonjolkan pentingnya interaktivitas dalam mengembangkan keterampilan verbal pada kelompok siswa dengan kebutuhan khusus. Implikasi praktisnya, media ini dapat diimplementasikan di sekolah inklusif dengan modifikasi minimal sesuai konteks lokal.

Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada generalisasi hasil karena uji coba hanya dilakukan dalam satu budaya dan lingkungan pendidikan. Studi lintas budaya dianjurkan untuk mengeksplorasi keuniversalan media ini dalam berbagai konteks sosial dan budaya. Rekomendasi implementasi meliputi pelatihan guru dalam penggunaan media ini agar manfaatnya dapat dimaksimalkan di lingkungan pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Alika, O., & Radia, E. H. (2021). Development Of Learning Media Based On Cross Puzzle Game In Science Learning To Improve Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 7(2), 173–177. <https://doi.org/10.29303/Jppipa.V7i2.667>
- Andriana, O., Janna, A. M., & Wahyuni, P. (2024). Pengembangan Media Belajar Dengan Desain Khusus Bagi Abk Slow Learning. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.58192/Populer.V3i1.1842>
- Anggraeni, A. (2022). Rancangan Program Pengembangan Pendidikan Individual Untuk Siswa Lambat Belajar (Slow Learner). *Nathiqiyah*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.46781/Nathiqiyah.V5i2.423>
- Bintang, J. M., Kusuma, K. T., & Nugraha, K. W. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 237–254. <https://doi.org/10.33507/Tarbi.V3i2.1993>
- Efransyah, E., Junaedi, D., & Kurnia, H. F. (2022). Pelatihan Dalam Merancang Dan Membuat Media Bahan Bekas Yang Inovatif Dan Interaktif Bagi Tutors Anak Berkebutuhan Khusus (Abk). *Abdimas Siliwangi*, 5(1), 93–100. <https://doi.org/10.22460/As.V5i1.6915>
- Elizar, E., Priyadi, M. S., & Rachmatia, M. (2023). The Implementation Of Learning Methods For Slow Learners In Elementary School. *Proceeding Internasional Conference On Child Education*, 1(2), Article 2.
- Firdaus, A. Y. (2021). Penggunaan Media Mbb Ar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Karakter Siswa Slow Learner. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V5i3.354>
- Gule, Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru). Penerbit Adab.
- Hanafi, S., Sumardi, & Hakim, L. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakad Media Publishing.
- Hidayah, R., Solichah, N., Solehah, H. Y., & Rozana, K. A. (2021). Persepsi Dan Peran Guru Terhadap Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. *Psikoislamika*, 18(2), Article 2.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), Article 01. <https://doi.org/10.30868/Ei.V9i01.639>
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban Negara Dalam Penyediaan Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Lex Privatum*, 8(2), Article 2. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexprivatum/article/view/29792>
- Irawati, I., & Winario, M. (2020). Urgensi Pendidikan Multikultural, Pendidikan Segregasi Dan Pendidikan Inklusi Di Indonesia. *Instructional Development Journal*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.24014/Idj.V3i3.11776>
- Karyono, K., & Angin, T. B. P. (2022). Pengaruh Bullying, Gosip Dan Komunikasi Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Pt Sangwoo Indonesia. *Gemilang: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.56910/Gemilang.V2i3.110>



- Kusnarto, K., Arum, D. P., Anggraeni, N. D., Nurhayati, E., & Putri, E. A. (2023). Analisis Membaca Menggunakan Mind Mapping Pada Anak Slow Learner. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), Article 2.
- Latifah, A. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Peran Guru Dalam Menghadapi Siswa Slow Learner Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5895>
- Maiyah, I. N., Pratiwi, Y. N., Oktavia, L., Saputra, D. Bobby, & Utami, R. (2023). Implementasi Teori Piaget Menggunakan Puzzle Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Indonesia*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.47134/jpi.v1i1.2088>
- Miles, M.B., Huberman, M.H., Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*. Sage Publications Inc.
- Misky, R., Witono, A. H., & Istiningsih, S. (2021). Analisis Strategi Guru Dalam Mengajar Siswa Slow Learner Di Kelas Iv Sdn 2 Karang Bayan. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–65.
- Mu'arofah, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android Pada Materi Organ Pernapasan Makhluk Hidup. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 192. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.12672>
- Nurfadhillah, S., Anjani, A., Devianti, E., Nursiah, N., Ramadhanty, N. S., & Mufidah, R. A. (2021). Lamban Belajar (Slow Learner) Dan Cepat Belajar (Fast Learner). *Pensa*, 3(3), 416–426.
- Nurfadhillah, S. N., M. Pd. (2021). *Pendidikan Inklusi Tingkat Sd. Cv Jejak (Jejak Publisher)*.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pramesti, R. A., Wardana, L. A., & Hattarina, S. (2023). Model Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Slow Learner) Kelas Vi Di Sdn Jatiurip 1 Kabupaten Probolinggo. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i4.859>
- Rahmat, P. S. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ridha, A. A. (2022). *Memahami Perkembangan Siswa Slow Learner*. Syiah Kuala University Press.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal Of Educational Chemistry (Jec)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Safitri, D., Anjelifa, S. M., & Ruby, A. C. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Peserta Didik Slow Learner Kelas V Di Sd 1 Sadang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.441>
- Siregar, T. (2023). Stages Of Research And Development Model Research And Development (R&D). *Dirosat: Journal Of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2021). *Komunikasi Dan Interaksi Sosial Anak*. Cv Salam Insan Mulya.
- Sulastri, S., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi Profesional Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal Of Education Research*, 1(3), 258–264. <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.30>



- Suryana, N. (2018). Problematika Slow Learner. *Madrosatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 12–25. <https://doi.org/10.47971/Mjpgmi.V1i1.15>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/Afeksi.V5i2.236>

