

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KARTU GAMBAR DENGAN TEKNIK *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN TEMATIK

Muthmainnah^{1*}, Amrullah Mahmud², Arifin Dia³

¹ PGSD/STKIP Andi Matappa

Email: mutmainnahrustan@gmail.com

²PGSD/STKIP Andi Matappa Pangkep, Indonesia

Email: ozzy.fachrozzy15@gmail.com

³PGSD/STKIP Andi Matappa Pangkep, Indonesia

Email: arifindia@gmail.com

Abstract: This research is based on the problems found at SDN 18 Tumampua I, namely teachers still use the lecture method and the lack of use of learning media. From the existing problems, picture card puzzle media was developed using the make a match technique with the aim of (1) producing picture card puzzle media for class II thematic learning (2) finding out valid, practical and effective puzzle media for use in class II thematic learning. This type of research is R&D using the ADDIE model. Validation was carried out by 2 validators, material experts and media experts, and tested on class II students. The validation results on puzzle learning media by material experts obtained 92% very valid criteria, media experts obtained 87% very valid criteria. Based on the results of assessing student responses from 27 students, the number of students received 92% of the very practical criteria, and the assessment of the teacher's responses received 100% of the very practical criteria. The assessment results for media effectiveness were obtained using pre-test and post-test on students using the n-gain test and obtained a score of 0.75 with very high criteria seen from the results of increasing student scores.

Keywords: *Learning Media, Puzzle, Make A Mach Technique, Thematic*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi pada masalah yang ditemukan di SDN 18 Tumampua I, yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Dari permasalahan yang ada dikembangkan media *puzzle* kartu gambar menggunakan teknik *make a match* dengan tujuan untuk (1) menghasilkan media *puzzle* kartu gambar pada pembelajaran tematik kelas II (2) mengetahui valid, praktis dan efektif media *puzzle* untuk digunakan pada pembelajaran tematik kelas II. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model ADDIE. Validasi dilakukan oleh 2 validator ahli materi, dan ahli media, dan diujicobakan kepada siswa kelas II. Hasil validasi pada media pembelajaran *puzzle* oleh ahli materi memperoleh 92% kriteria sangat valid, ahli media 87% kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian respon siswa dari 27 jumlah siswa mendapatkan 92% kriteria sangat praktis, dan penilaian dari respon guru mendapatkan 100% kriteria sangat praktis. Hasil penilaian untuk keefektifan media didapat menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa dengan menggunakan uji n-gain dan diperoleh nilai sebesar 0,75 dengan kriteria sangat tinggi dilihat dari hasil peningkatan nilai siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle*, Teknik *Make A Match*, *Tematik*.

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan adalah secara langsung mendorong terjadinya perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, selanjutnya peningkatan dalam ketiga macam kawasan tersebut tidak sekedar untuk meningkatkan belaka, tetapi suatu peningkatan yang hasilnya dapat dipergunakan untuk lebih meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, pekerja/ profesional, warga masyarakat dan warga negara dan makhluk Tuhan. Pendidikan membawa perubahan-perubahan dalam diri orang yang menekuninya, seperti peningkatan pengetahuan, kemampuan, keterampilan serta adanya perubahan sikap dan perilaku, sehingga terdapat perbedaan yang jelas antara kemampuan orang yang tidak berpendidikan dengan yang berpendidikan (Rahmat, 2013).

Ilmu pendidikan di era sekarang telah mengalami pengembangan seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran, terlebih halnya di Kabupaten Pangkajenne dan Kepulauan saat ini terus mengikuti Perkembangan kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai suatu program yang disediakan

untuk siswa. Program pendidikan dalam bentuk kegiatan belajar, tujuannya untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan siswa yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan (Fajri, 2019).

Perubahan pada bidang pendidikan terus mengalami peningkatan, yang mana bisa dilihat dari tujuan bersekolah, akses pengajaran, sumber informasi dan alat bantu belajar. Di mana pada sebelumnya untuk mengakses pembelajaran sangatlah terbatas, pada dasarnya dahulu orang tua menyekolahkan anaknya bertujuan agar dapat membedakan mana yang baik dan buruk, biasanya siswa melakukan pembelajaran di sekolah untuk mengikuti bimbingan belajar yang dipandu oleh wali kelas sendiri. Berbeda halnya dengan saat ini, siswa tidak lagi berpusat kepada guru, melainkan siswa harus lebih aktif dari pada guru. Siswa juga sudah bisa mengakses sumber belajar sendiri agar pengetahuan semakin luas. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pada kenyataan sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 18 Tumampung I ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran yaitu (1) masih banyak guru yang menggunakan metode yang sama dalam proses pembelajaran seperti ceramah dalam menyampaikan materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi, proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang maksimal karena hanya sebagian kecil siswa saja yang mampu untuk menghafal, (2) proses pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan soal-soal yang banyak seperti yang terdapat pada buku siswa maupun di LKS membuat siswa menjadi bosan, (3) sedikitnya inovasi pembelajaran dari guru dengan menggunakan media, (4) guru belum mempunyai inisiatif yang tinggi untuk mengembangkan media-media pembelajaran, (5) banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang jelas atau abstrak, (6) terlebih pada kurikulum 2013 konsep pembelajarannya terpadu artinya dalam satu tema memuat beberapa mata pembelajaran yang dikaitkan.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya lebih banyak belajar strategi pembelajaran terutama dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan isi materi dan kurikulum. Media pembelajaran akan menjadi sarana fisik dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan sesuatu yang konkret bukan abstrak. Media pembelajaran berupa benda konkret dapat digunakan guru sebagai acuan dalam proses belajar dan mengajar karena belajar mengajar adalah suatu proses yang kompleks. Tidak hanya menyerap informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga siswa ikut aktif didalamnya. Media memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Menurut (Anitah, dkk 2015) mengatakan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya

Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Pada penggunaan media *puzzle* siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa.

Berdasarkan hal tersebut sudah terdapat beberapa peneliti yang mengembangkan media *puzzle* sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh (Eny et al., 2015) dengan judul “pengembangan media pembelajaran *puzzle card* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. Desain penelitian menggunakan *Research and Development*. Pengembangan media pembelajaran *puzzle card* dilakukan secara bertahap yaitu: tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan melalui validasi ahli. Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Peneliti kedua yaitu dilakukan oleh Kusuma (2018) dengan judul “ pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo”. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk (1) Menjelaskan media pembelajaran *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan. (2) Menjelaskan tingkat kelayakan media pembelajaran *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan. (3) Menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada siswa kelas 2 SDN 18 Tumampung I.

Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) di mana metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran berupa media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Dari beberapa penelitian pengembangan media *puzzle* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan sebuah media *puzzle* dengan teknik *make a match* yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eni Harta Dianti dan Kusuma sama-sama melakukan penelitian tentang media *puzzle*. Media *puzzle* yang dikembangkan ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang di mana pada pengembangan ini menggunakan teknik *make a match* yang merupakan teknik kerja sama antar kelompok.

Untuk memberi ketertarikan dan suasana menyenangkan pada siswa perlu dikembangkan media *puzzle* dengan teknik *make a match*. Media ini dalam pelaksanaannya menggunakan gambar dan kartu soal yang berisi masalah yang harus dicari jawabannya oleh siswa. Keberadaan siswa sebagai obyek pencapaian tujuan pembelajaran perlu diberi keleluasaan belajar sesuai keinginan serta karakteristik yang dimiliki sepanjang tidak disalah artikan.

Menurut (Fauhah & Rosy, 2020) “Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan cara membongkar pasang media dan mencocokkan/menggabungkan media satu dengan media yang lainnya”. Pendapat ini didukung dari hasil penelitian (Berlian, Aini, & Nurhikmah 2017) “Model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena apabila siswa merasa senang, aktif dan berantusias dalam pembelajaran maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”.

Menurut (Sari, 2016) “pengembangan media *Puzzle* ini dapat mendorong siswa secara aktif, kreatif, dan meningkatkan keingin tahuannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan kelompok dengan cara menyusun potongan gambar berdasarkan kartu soal beserta jawabannya”. Mengkombinasikan model pembelajaran *make a match* dengan media *puzzle* akan menciptakan Pembelajaran yang menyenangkan dan seru bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Menurut (Wulandari, dkk 2018) bahwa “Model pembelajaran *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain” Belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

Melalui permainan, siswa mengalami proses pembelajaran dengan mudah, bahkan kita orang dewasa akan cepat menangkap materi dengan cara bermain game. Seperti halnya media *puzzle* berbasis *make a match* ini, Siswa akan belajar sambil bermain media *puzzle* secara berkelompok dan saling bekerja sama satu sama lain. Menurut (Rifa, 2012) menyatakan bahwa bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan anak. Dengan belajar sambil bermain siswa akan mudah menyerap atau menangkap materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran. Guru berhasil menyampaikan materi secara keseluruhan dan materi dengan mudah diserap oleh siswa saat belajar sambil bermain diterapkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengembangkan sebuah produk media edukatif *puzzle*. *Puzzle* yang dibuat ini adalah *puzzle* hidup rukun di rumah , yang peneliti kembangkan berdasarkan pada buku tema siswa kelas 2 SD. *Puzzle* yang peneliti buat ini memanfaatkan bahan dari kayu *triprek* dan *staerofom*. Bahan dari barang tersebut didesain semenarik mungkin dengan harapan dapat menarik minat belajar siswa dan *puzzle* yang dikembangkan ini menggunakan teknik *make a match*. Sehingga peneliti mengangkat judul yaitu “Pengembangan Media *Puzzle* dengan Teknik *Make a Match* Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 SDN 18 Tumampua I”.

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk (1) menghasilkan media pembelajaran berupa media *puzzle* kartu gambar pada pembelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampua I (2) mengetahui valid, prakti dan efektif media *puzzle* untuk digunakan pada pembelajaran tematik kelas II.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Pada penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini menggunakan acuan desain model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut (Gumanti dkk 2016) model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 18 Tumampung I. Penelitian ini berfokus pada seluruh siswa kelas II A yang berjumlah 27 siswa. Pada penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini menggunakan acuan desain model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, kuesioner, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah (1) observasi, (2) angket, (3) lembar tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk memperoleh data awal sehingga diketahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran dan dijadikan sebagai bahan analisis untuk kebutuhan penelitian. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian akhir ahli materi, ahli media dan untuk mengetahui tingkat kevalidan media. Serta untuk mengetahui responden guru dan siswa pada penggunaan media *puzzle*. Lembar tes hasil belajar digunakan untuk mengukur dan melihat hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis data untuk ahli validasi media dan materi, analisis data untuk angket respon siswa dan guru, analisis hasil tes berkaitan dengan hasil belajar. (1) analisis data untuk ahli validasi media dan materi, diperoleh dari hasil evaluasi para ahli validator melalui pemberian angket. Data berbentuk angka akan dianalisis dengan persentase rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah jawaban penilai

Hasil perolehan dari perhitungan persentase kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Kualifikasi kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
80% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
60% < skor ≤ 80%	Valid
40% < skor ≤ 60%	Cukup Valid
20% < skor ≤ 40%	Kurang Valid
0% < skor ≤ 20%	Tidak Valid

(Bintinigtias, 2016)

Media dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian mulai dari 60-100 dari seluruh unsur angket penilai ahli isi materi dan ahli media. Jika kriteria dalam tidak valid

maka harus dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid. (2) analisis data untuk angket respon siswa dan guru, hasil dari angket yang diperoleh yang diukur menggunakan skala *likert* yang terdiri atas 4 yaitu:

Tabel 2 Kualifikasi Untuk Respon Siswa dan guru

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber Sugiyono, 2019)

Perhitungan persentase respon guru dan siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

$$xi = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Xi : Respon guru dan siswa

Untuk memperoleh rata-rata respon siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum xi}{n} \times 100 \%$$

Hasil dari perolehan dari perhitungan persentase kemudian ditentukan dengan tingkat kepraktisan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Kriteria persentasi tanggapan guru dan siswa sebagai berikut :

Tabel 3 Kriteria Porsentasi Tanggapan Guru dan Siwa

Peresentase (%)	Kriteria Kepraktisan
80% < skor ≤ 100%	Sangat Praktis
60% < skor ≤ 80%	Praktis
40% < skor ≤ 60%	Cukup Praktis
20% < skor ≤ 40%	Kurang Praktis
0% < skor ≤ 20%	Tidak Praktis

(Bintinigtiyas, 2016)

Media dikatakan praktis apabila memenuhi syarat pencapaian 60-100 dari seluruh angket respon guru dan siswa.

(3) analisis tes hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2019:409) menyatakan bahwa pada uji coba lapangan data dihimpun menggunakan angket dan tes, data uji coba lapangan digunakan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan pemahaman siswa berkaitan dengan dengan hasil belajar kelompok siswa kelas II SD, menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor Perolehan siswa} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Untuk memperoleh prosentasi ketuntasan klasikal dengan teknik *Make a Match* siswa digunakan:

$$\text{persentase ketuntasan } (x) = \frac{\text{Skor ketuntasan siswa}}{\text{Banyak siswa}} \times 100$$

Untuk mengetahui selisih nilai *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan teknik gain standar. Rumus untuk menentukan gainstandar adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain standar} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}} \times 100\%$$

Adapun penentuan tingkat pemahaman kognitif siswa terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4 Tingkat Gain Standar

Nilai gain standar (g)	Keterangan
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

(Sumber Indrianti, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan media pembelajaran *puzzle* *Puzzle* kartu gambar teknik *make a match* pada materi tematik tema 1 hidup rukun subtema 1 hidup rukun di rumah siswa kelas II SD yang dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media, serta RPP sebagai acuan pembelajaran. Media *puzzle* ini dikembangkan untuk memberikan inofasi baru dalam pembelajaran dan juga memfasilitasi siswa kelas 2 agar dapat belajar secara bekerja sama antar kelompok dengan anggota kelompok lainnya.

Pengembangan media *puzzle* ini telah melewati beberapa tahap uji coba validitas yang terdiri dari uji ahli materi dan uji ahli media. Adapun hasil dari uji ahli materi dan media dapat dilihat pada tabel 5 dan 6

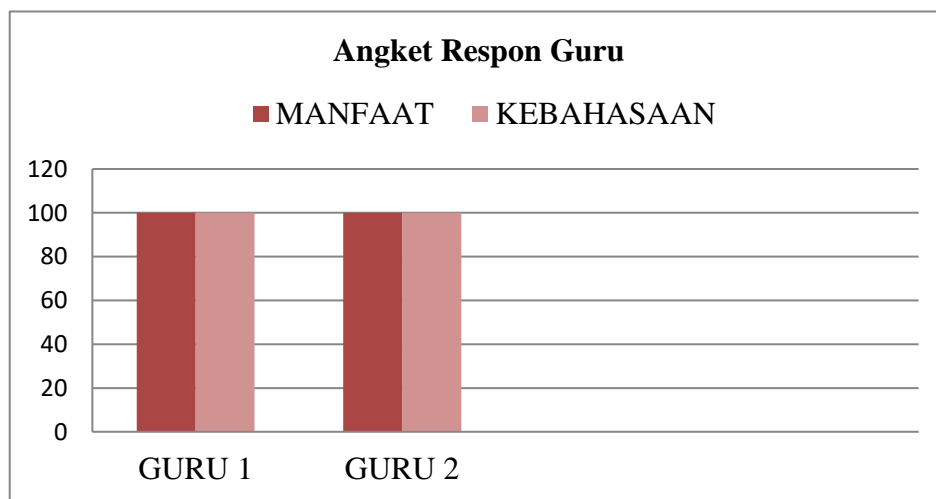
Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	\sum Skor per aspek			Skor Maks	%	Kualifikasi
		I	II	Jumlah			
1	Aspek pendahuluan	23	23	46	50	92%	Sangat valid
2	Aspek isi	56	56	112	120	93%	Sangat valid
3	Aspek evaluasi	27	27	54	60	90%	Sangat valid
Jumlah		106	106	212	230	92%	Sangat valid

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Σ Skor per aspek			Skor Maks	%	Kualifikasi
		I	II	Jumlah			
1	Aspek efesiensi media	30	30	60	70	85%	Sangat valid
2	Aspek keakuratan media	13	13	26	30	86%	Sangat valid
3	Aspek estetika	12	12	24	30	80%	valid
Jumlah		55	55	110	130	85%	Sangat valid

Hasil kepraktisan dilakukan penyebaran angket respon guru dan siswa terhadap media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *puzzle*. Kepraktisan media dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada 2 orang guru dan 27 orang siswa. Adapun hasil dari kepraktisan media berdasarkan angket respon guru dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 1 Grafik Angket Respon Guru

Berdasarkan data dari grafik angket respon guru diperoleh bahwa Nilai aspek manfaat dan kebahasaan dari kedua guru mendapatkan Nilai persentase yang sama yaitu 100%. Hasil dari angket respon siswa dapat dilihat dalam perhitungan berikut:

$$xi = \frac{52+58+58+59+52+54+50+49+55+60+60+53+52+55+55+57+53+55+52+56+60+55+55+55+60+59+56+59}{60 \times 27} \times 100\%$$

$$xi = \frac{1499}{1620} \times 100\%$$

$$xi = 92\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan hasil angkerespon siswa diperoleh Nilai 92%. Hasil respon siswa dan guru terhadap media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match* saat ujicoba produk mengatakan bahwa media sangat praktis untuk digunakan.

Selanjutnya yaitu untuk mengetahui efektif atau tidaknya media yang digunakan dapat diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dalam hal ini *pre-test* dilaksanakan sebelum siswa belajar menggunakan media dan *post-test* setelah siswa belajar menggunakan media yang dikerjakan oleh 27 siswa kelas II A.

Jika dihitung berikut hasilnya:

$$x = \frac{23}{27} \times 100\%$$

$$x = 85\%$$

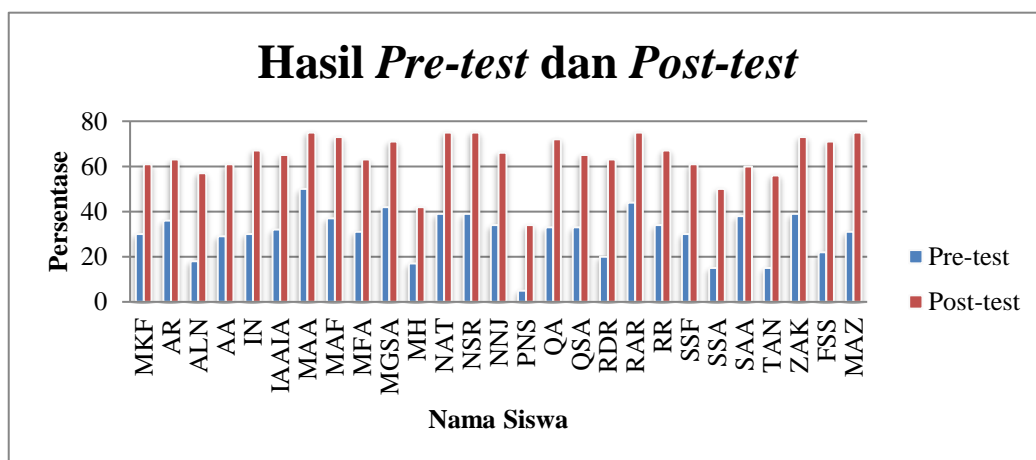
Untuk mengetahui selisih nilai pre-test dan post-test dihitung menggunakan teknik gain standar. Rumus untuk menentukan gain standar adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain Standar} = \frac{1735 - 823}{2025 - 823} \times 100\%$$

$$= \frac{912}{1202} \times 100\%$$

$$x = 0,75$$

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 40% dan *post-test* adalah 86%, terdapat nilai *post-test* yang dilakukan oleh 27 siswa mendapat skor ketuntasan siswa adalah 85% dan gain standar sebesar 0,75 yang menunjukkan tingkat selisihh antara *pre-test* dan *post-test* berada pada kriteria tinggi dan skor dan 15% belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari pada nilai *pre-test* dan dapat dikatakan bahwa media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match* efektif digunakan pada mata Pelajaran tematik di kelas II SD. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2 Hasil Pre-test dan Post-test

Dari grafik hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat bahwa ada 23 dari 27 siswa yang menunjukkan ketuntasan pada hasil *post-test* dan 4 lainnya adalah siswa yang tidak tuntas dalam pada hasil *post-test*.

B. Pembahasan

Pengembangan media sederhana *puzzle* ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu : (1) analysis (2) design (3) development (4) implementation (5) evaluation.

Tahapan yang pertama yaitu tahapan analisis. Pada tahap analisis terdapat 2 tahapan yang pertama yaitu tahap analisis kebutuhan dan materi berupa analisis keadaan lapangan serta mengumpulkan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakter siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari Kegiatan observasi. Kegiatan selanjutnya yaitu tahap analisis

kurikulum, pada tahap analisis kurikulum yaitu dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan pada saat pengembangan media pembelajaran. Hasil dari tahap analisis kurikulum, maka dipilih 1 tema. Tema yang dijadikan sasaran pengembangan adalah tema 1 hidup rukun subtema 1 hidup rukun di rumah pembelajaran 2 yang memuat dua mata Pelajaran yakni PPKN dan Bahasa Indonesia.

Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain merupakan tahap perencanaan media pembelajaran mengenai penentuan jenis media, menyusun desain dan membuat kerangka dasar. Pada tahap penentuan media dari materi tema yang dipilih, maka akan dibuat media puzzle kartu gambar dengan teknik make a match dengan dua mata Pelajaran yakni pada mata Pelajaran PPKN sesuai dengan isi materi akan dibuat puzzle pengamalan sila pancasila 1&2, pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan isi materi akan dibuat media puzzle kata ungkapan. Setelah menentukan jenis media yang akan dikembangkan, kemudian tahap selanjutnya adalah menyusun desain, penyusunan desain media menggunakan aplikasi canva dengan menentukan judul terlebih dahulu kemudian melangkah ke isi materi yang akan dipaparkan ke dalam media. Berdasarkan materi pada mata Pelajaran PPKN didesain gambar pengamalan sila pancasila dan keterangannya. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia didesain warna dan kata ungkapan, makna kata ungkapan serta gambar ilustrasi kata ungkapan. Setelah tahap menentukan jenis media dan menyusun desain selanjutnya yaitu menyusun kerangka dasar. Menyusun kerangka dasar yaitu bagaimana cara menempatkan posisi yang cocok sehingga media berkaitan dengan materi.

Tahapan ketiga adalah tahap pengembangan produk. Tahap pengembangan merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari materi yang akan dijadikan sasaran penentuan media. Setelah melakukan analisis dan desain, maka selanjutnya adalah mengembangkan produk awal media pembelajaran yaitu media puzzle kartu gambar teknik make a match. Pada tahap pengembangan produk yaitu dengan menentukan materi dan menentukan media selanjutnya dibuat media. Pada pembuatan media puzzle kartu gambar yaitu dengan menggunakan bahan bekas kardus, styrofoam yang didesain semenarik mungkin dengan kartu gambar yang sesuai dengan pemahaman siswa dan karakter siswa. Sebelum media dibuat dan diperlihatkan ke validator untuk diuji validasi, peneliti hanya memperlihatkan desain lewat aplikasi canva untuk direvisi.

Dari hasil revisi oleh kedua validator ahli materi dan media ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki, yang pertama yaitu mengenai judul, judul dari “puzzle pengamalan sila pancasila 1&2” direvisi menjadi “PUZKAGMA “puzzle kartu gambar teknik make a match” pengamalan sila pancasila 1&2” dan judul “puzzle kata ungkapan” direvisi menjadi “PUZKAGMA “puzzle kartu gambar teknik make a match” kata ungkapan”. Yang kedua yaitu gambar pengamalan sila pancasila direvisi menjadi gambar yang tidak multitafsir dari gambar yang sebelumnya ada beberapa yang multitafsir. Ketiga yaitu kata ungkapan dan maknanya direvisi menjadi 8 kata ungkapan dari jumlah kata ungkapan sebelumnya hanya 5. Ke empat yaitu gambar ilustrasi kata ungkapan direvisi menjadi gambar yang sesuai dengan karakter pemahaman siswa yang sebelumnya ada beberapa gambar yang tidak sesuai dengan karakter siswa. Setelah media direvisi, selanjutnya media dibuat berdasarkan hasil revisi oleh validator. Media puzzle kartu gambar teknik make a match telah dibuat, maka selanjutnya diuji validasi oleh dua validator yang ahli di bidangnya. Nilai kevalidan ahli media diperoleh dari jumlah jawaban dari kedua validator mengenai 3 aspek yang dinilai yakni aspek pendahuluan, aspek isi dan aspek evaluasi dengan jumlah 212 dari kedua validator dibagi jumlah nilai maksimal 230 dikali 100% dengan hasil akhir 92% kategori sangat valid. Selanjutnya nilai kevalidan ahli media diperoleh dari jumlah jawaban dari kedua validator mengenai 3 aspek yakni aspek efisiensi media, aspek keakuratan media, aspek estetika dengan jumlah skor 110 dari kedua validator dibagi jumlah Nilai maksimal 130 dikali 100% dengan hasil akhir 85% kategori sangat valid. Setelah uji validasi dapat disimpulkan bahwa media siap untuk diujicobakan dengan kategori sangat valid.

Tahap ke empat adalah tahap implementasi. Tahap implementasi adalah tahap uji coba. Uji coba dilakukan pada kelas II SDN 18 Tumampung I. Sebelum melakukan ujicoba kepada 27 siswa, peneliti terlebih dahulu melakukan ujicoba kepada dua guru kelas 2. Hasil dari ujicoba terhadap guru, peneliti mendapatkan apresiasi oleh guru dikarenakan media yang disajikan belum pernah diterapkan atau belum pernah digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan ujicoba pada 27 siswa, sebelum diujicobakan kepada siswa, peneliti membagikan lembar pre-test. Setelah Implementasi ujicoba menggunakan media puzzle kartu gambar teknik make a match dibagikan

lembar post-test dan pengisian angket respon guru diisi oleh guru dan angket respon siswa diisi oleh siswa.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi adalah tahap untuk memperoleh nilai kepraktisan dan keefektifan media. Nilai kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil angket respon mengenai 2 indikator yakni indikator manfaat dan indikator kebahasaan yang diisi oleh 2 guru kelas II dengan jumlah skor 152 dari kedua guru dibagi skor maksimal 152 dikali 100% dengan hasil akhir 100% kategori sangat praktis. Hasil angket respon siswa mengenai 3 indikator yakni indikator manfaat, ketertarikan, dan kebahasaan yang diisi oleh 27 siswa dengan jumlah skor 1499 dari 27 siswa dibagi 1620 dikali 100% dengan hasil akhir 92% kategori sangat praktis.

Nilai keefektifan media diperoleh dari hasil pre-test dan post-test. Dalam hal ini nilai pre-test diperoleh dari hasil belajar sebelum menggunakan media dan nilai post-test diperoleh dari hasil sesudah menggunakan media. Dari hasil pre-test dan post-test bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 40% dan post-test adalah 86%, skor ketuntasan siswa adalah 85% dan gain standar sebesar 0,75 yang menunjukkan tingkat selisih antara pre-test dan post-test berada pada kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa nilai post-test lebih bagus dari pada nilai pre-test dan dapat dikatakan bahwa media puzzle kartu gambar teknik make a match efektif digunakan pada mata Pelajaran tematik di kelas II SD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media puzzle kartu gambar teknik make a match pada mata pelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampung I ini terdiri dari dua hal. Yang pertama berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan penelitian di kelas II SDN 18 Tumampung I yang dilakukan berdasarkan model ADDIE, diperoleh bahwa hasil media puzzle ini dinyatakan benar-benar dibutuhkan oleh siswa dan guru. Hal ini terbukti dari salah satu pernyataan dari angket respon siswa yakni media puzzle teknik make a match ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi Pelajaran, dengan hasil yang diperoleh dari 27 siswa kelas dan 2 guru kelas II tanggapan “sangat baik” artinya ialah siswa sangat dibutuhkan untuk memahami pelajaran dengan mudah dengan adanya media puzzle kartu gambar teknik make a match. untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Yang kedua pengembangan media puzzle kartu gambar teknik make a match ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media dari kedua validator dapat disimpulkan bahwa, pada penilaian dari ahli materi oleh kedua validator dengan rata-rata persentase 92% kriteria sangat valid. Sedangkan penilaian yang didapatkan oleh ahli media dari kedua validator dengan rata-rata persentase 87% kriteria sangat valid. Media puzzle kartu gambar teknik make a match praktis digunakan berdasarkan hasil penilaian respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil penilaian dari respon siswa dari 27 jumlah siswa mendapatkan rata-rata persentase 92% kriteria sangat praktis, dan penilain dari respon guru mendapatkan rata-rata persentase 100% kriteria sangat praktis. Media puzzle ini efektif digunakan dan memiliki efek yang kuat dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian untuk keefektifan media didapat menggunakan pre-test dan post-test terhadap siswa dengan menggunakan uji n-gain dan diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 0,75 dengan kriteria sangat tinggi dilihat dari hasil peningkatan Nilai siswa.

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pengembangan media *puzzle* kartu gambar dengan teknik *make a match* ini adalah disarankan kepada guru agar media puzzle kartu gambar ini dapat dijadikan referensi yang baru untuk mengembangkan media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Kepada peneliti selanjutnya kiranya perlu mengadakan penelitian lebih lanjut untuk melanjutkan penelitian pengembangan media puzzle kartu gambar agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan penelitian yaitu di mana media puzzle yang dikembangkan peneliti hanya terbatas untuk 1 subtema saja.

SIMPULAN DAN SARAN

Peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media puzzle kartu gambar teknik make a match pada mata pelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampung I ini terdiri dari dua hal. Yang pertama berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan penelitian di kelas II SDN 18 Tumampung I yang dilakukan berdasarkan model ADDIE, diperoleh bahwa hasil media puzzle ini dinyatakan benar-benar dibutuhkan oleh siswa dan guru. Hal ini terbukti dari salah satu pernyataan dari angket respon siswa yakni media puzzle teknik make a match ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi Pelajaran, dengan hasil yang diperoleh dari 27 siswa kelas dan 2 guru kelas II tanggapan “sangat baik” artinya ialah siswa sangat dibutuhkan untuk memahami pelajaran dengan mudah dengan adanya media puzzle kartu gambar teknik make a match. untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Yang kedua pengembangan media puzzle kartu gambar teknik make a match ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media dari kedua validator dapat disimpulkan bahwa, pada penilaian dari ahli materi oleh kedua validator dengan rata-rata persentase 92% kriteria sangat valid. Sedangkan penilaian yang didapatkan oleh ahli media dari kedua validator dengan rata-rata persentase 87% kriteria sangat valid. Media puzzle kartu gambar teknik make a match praktis digunakan berdasarkan hasil penilaian respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil penilaian dari respon siswa dari 27 jumlah siswa mendapatkan rata-rata persentase 92% kriteria sangat praktis, dan penilain dari respon guru mendapatkan rata-rata persentase 100% kriteria sangat praktis. Media puzzle ini efektif digunakan dan memiliki efek yang kuat dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian untuk keefektifan media didapat menggunakan pre-test dan post-test terhadap siswa dengan menggunakan uji n-gain dan diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 0,75 dengan kriteria sangat tinggi dilihat dari hasil peningkatan Nilai siswa.

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pengembangan media *puzzle* kartu gambar dengan teknik *make a match* ini adalah disarankan kepada guru agar media puzzle kartu gambar ini dapat dijadikan referensi yang baru untuk mengembangkan media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Kepada peneliti selanjutnya kiranya perlu mengadakan penelitian lebih lanjut untuk melanjutkan penelitian pengembangan media puzzle kartu gambar agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan penelitian yaitu di mana media puzzle yang dikembangkan peneliti hanya terbatas untuk 1 subtema saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, dkk. 2015. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Berlian, Z., Aini, K., & Nurhikmah, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13-17.
- Bintiningtiyas, N. (2016). Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Periodik Unsur (Development of Varmintz Chemistry as Learning Media on Periodic System of Element). *Usea Journal of Chymical Education*, 5(2)
- Eny, H., Utami, R. E., & Rubowo, M. R. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE CARD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, 30–34.
- Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Islamika*, 1(2), 35–48. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

Gumanti, dkk. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Jakarta : Mitra Wacana Merdeka

Indrianti, L. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram.*

Kusuma, I. A. (2018). Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 2 Sukomulyo Pujon Malang. *Skripsi, Jurusan Pe(Fakultas Ilmu Tarbiyah keguruan), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Mal.*

Sari, Y. D. M. (2016). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas Va Sdn Bojong Salaman 01 Semarang.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D Edisi Kedua. Bandung: Alfabeta.

Rahmat, A. (2013). Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, dan aplikasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9, 1689–1699.

Rifa, Iva. 2012. Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta: Flash Book.

Wulandari, dkk (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240-248.