

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA MENGENAL SIMBOL DAN SILA-SILA PANCASILA DI KELAS 1 MI MINHADLUL ULUM TA 2023/2024

Eka Wulandari, Masrurotul Mahmudah, Lutfi Fadilah*

Universitas Ma'arif Lampung

lutfifadilah2207@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan kualitas dan mengukur peningkatan hasil belajar menggunakan media *Puzzle Model Make A Match* pada pembelajaran tematik materi mengenal simbol dan sila-sila pancasila dikelas I MI Minhadrul Ulum Trimulyo. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R & D)*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda yang terdiri dari lima langkah, yaitu 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas I MI Minhadrul Ulum dengan melibatkan 17 siswa yang terdiri dari 9 siswa dan 8 siswi. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media puzzle dipilih dengan menyesuaikan model pembelajaran *make a match* materi simbol dan sila-sila pancasila yang di desain menggunakan aplikasi *corel draw* dan dicetak menggunakan kertas duplex berkualitas. Hasil validasi dari validator ahli media memperoleh presentase sebesar 92,86% termasuk dalam kriteria sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 96,43% termasuk dalam kriteria sangat baik. Dan hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya media puzzle memperoleh 9 siswa tuntas dan 8 siswa tidak tuntas kemudian setelah peneliti menerapkan media puzzle hasil belajar memperoleh 15 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas artinya efektifitas penggunaan media puzzle model *make a match* sangat baik untuk diterapkan

Kata Kunci: Pengembangan, puzzle model *make a match*, hasil belajar, pendidikan pancasila.

Abstract

This research aims to determine the feasibility of quality and measure the increase in learning outcomes using the Make A Match Model Puzzle media in thematic learning material on recognizing symbols and Pancasila principles in class I MI Minhadrul Ulum Trimulyo. This research is Research and Development (R & D) research. The method used in this research is a method developed by Reiser & Mollenda which consists of five steps, namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. This research was conducted in class I at MI Minhadrul Ulum involving 17 students consisting of 9 students and 8 female students. Based on the results and discussion, it can be concluded that the puzzle media was chosen by adapting the make a match learning model to material on symbols and Pancasila principles which were designed using the Corel Draw application and printed using quality duplex paper. The validation results from media expert validators obtained a percentage of 92.86%, which is included in the very feasible criteria.

Material expert validation obtained a percentage of 96.43%, which is included in the very good criteria. And the learning outcomes of students before applying the puzzle media obtained 9 students who completed and 8 students did not complete, then after the researchers applied the puzzle media the learning results obtained 15 students who completed and 2 students who did not complete, meaning that the effectiveness of using the make a match model of puzzle media was very good to apply.

Keywords: *Development, make a match model puzzle, learning outcomes, Pancasila education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu dapat diwujudkan melalui usaha yang mampu mensinergikan selu-ruh komponen pendidikan secara optimal sehingga proses interaksi antara siswa dan sumber belajar dapat berjalan sesuai dengan setting belajar (Mustofa, 2017). Pendidikan dikatakan bermutu, jika dapat melahirkan lulusan yang mampu menghadapi tantangan kehidupan yang dihadapinya (Samani, 2012). Pendidikan yang bermutu dapat terwujud dari pembelajaran yang bermutu.

Peserta didik yang berada pada sekolah dasar merupakan tahap pembentukan watak. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan kecerdasan seperti IQ, EQ, dan SQ tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*) serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung, serta memahami hubungan antara konsep sederhana (Mahmudah & Dkk, 2020).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SD/MI saat ini sudah diarahkan untuk menggunakan sebuah model pembelajaran yaitu pembelajaran terpadu dan tematik. Sehingga sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan, pembelajaran yang menyajikan mata pelajaran secara terpadu dan tematik ini akan mengurangi kebingungan dalam hal mengaplikasikan hasil belajar dalam dunia nyata yaitu dunia anak-anak itu sendiri, dalam mengembangkan anak untuk berfikir holistik atau mempermudah pemahaman bagi peserta didik (Mahmudah & Dkk, 2020).

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran dikelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pembelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran (Moto, 2019).

Berdasarkan Pra penelitian yang peneliti laksanakan di kelas I MI Minahadlul Ulum pertama peneliti mewawancarai wali kelas I Ibu Mujiati. Peneliti menanyakan hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dari wali kelas eneliti mendapatkan informasi bahwa di MI Minhadlul Ulum sangat kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar hal ini salah satunya disebabkan karena penggunaan media sangat minim digunakan oleh setiap tenaga pendidik, ketersediaan model pembelajaran juga belum terpenuhi karena kurangnya media pembelajaran, maka dari itu pendidik masih menggunakan media buku saja. Wali kelas juga menjelaskan bahwa model pembelajaran *make a match* yang dahulu memang sudah pernah ada, namun penyampainnya belum maksimal karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu wali kelas meminta pendapat bahwa materi pembelajaran apa yang cocok untuk mengembangkan model pembelajaran *make a match* yang sudah ada disekolahan

tersebut. Akhirnya peneliti memilih untuk mengambil buku tema 3 materi pembelajaran PPKn dengan bantuan media puzzle. Alasan peneliti memilih pembelajaran PPKn salah satunya yaitu karena faktor usia peserta didik juga masih mempelajari, mengenal, memahami, dan menghafalkan serta menulis suku kata sehingga diperlukan media yang menarik agar dapat terus mengembangkan potensi peserta didik. Untuk itu peneliti membuat media puzzle semenarik mungkin (Wulandari, 2024).

Berdasarkan paparan wawancara bersama dengan wali kelas Ibu Mujiati aka peneliti memutuskan bahwa akan mengombinasikan model pembelajaran *make a match* dengan media puzzle. Menggabungkan media puzzle dengan model pembelajaran *make a match* akan membuat siswa juga dapat berinteraksi dengan teman sekelasnya untuk mengerjakan secara bersama-sama tugas yang diberikan oleh gurunya, saling mengemukakan pendapat, berdiskusi dan mengambil keputusan bersama-sama.

Pada penelitian terdahulu ada beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian mengenai media puzzle model *make a match* penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ardyaningsih pada, “penerapan *model make a match* dengan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar subtema aku dan cita-citaku kelas IV SD N Talun 02 Pati”(Ardyaningsih dkk., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Veni Tri Kurnia “keefektifan model pembelajaran *number head together* (TGT) berbantu media puzzle terhadap hasil belajar matematika”(Kurnia dkk, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Ainun Fisabilillah “peningkatan kemampuan berfikir kritis melalui model *make a match* berbantuan media puzzle disekolah dasar” (fisabilillah, 2021).

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, persamaanya terdapat pada rumpun puzzle dalam media pembelajaran, sedangkan perbedaannya dengan konteks penelitian yang peneliti lakukan sudah sangat jelas yaitu penelitian ini difokuskan pada mengembangkan model pembelajaran *make a match*, karena model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran baik secara psikis maupun fisik. Aktif secara psikis karena siswa diharapkan dapat cekatan dalam memahami soal maupun jawaban dari kartu yang telah siswa peroleh. Sedangkan aktif secara fisik ialah karena siswa harus menemukan pasangan kartu yang mereka miliki. Dengan demikian pembelajaran dikelas akan semakin menyenangkan sehingga hasil belajar pun akan tercapai.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Jenis penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017). Adapun model pendekatannya adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Nidzar, 2016). Waktu yang digunakan peneliti yaitu sejak dikeluarkannya izin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih satu bulan. Tempat pelaksanaan penelitian yaitu didesa Trimulyo, tepatnya di lingkungan Yayasan Pondok Pesantren Minhadrul Ulum Kecamatan Tegineneng Kabupaten Pesawaran Lampung. Adapun subjek penelitian ini yaitu di kelas I MI Minhadrul Ulum Trimulyo. Adapun data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini antara lain: informasi dari para subjek penelitian terkait model pembelajaran. Adapun data primer yang digunakan dalam

penelitian ini yaitu model pembelajaran siswa kelas I MI Minhadlul Ulum, data sekunder yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu berupa hasil wawancara dengan wali kelas I MI Minhadlul Ulum.

Dalam penelitian R&D (*Research and Development*), pengumpulan data yang peneliti gunakan diantaranya adalah Observasi, Wawancara, Tes, Angket Dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk menggambarkan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang diperoleh dari lembar kritik dan saran. Data dari kuesioner adalah data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan empat tingkat kriteria kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket (Sugiyono, 2014). Perhitungan presentase dan analisis deskriptif kualitatif yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh} \times 100 \%}{\text{Skor maksimum (Xi)}}$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100$$

Keterangan:

P : presentase yang dicari

$\sum X$: jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_i$: jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : konstanta

Tabel 1

Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran

Skor	Presentase	Kriteria	Konversi
1	25% ≤ 43,75%	Tidak Setuju	Tidak Layak
2	44,75% ≤ 62,50%	Kurang Setuju	Kurang Layak
3	61,50% ≤ 81,25%	Setuju	Layak
4	81,25% ≤ 100%	Sangat Setuju	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi persyaratan pencapaian mulai skor 61,50%-100% dari semua elemen terdapat angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa. Penilaian harys memenuhi kriteria yang layak. Jika kriteria tidak valiid, maka dilakukan revisi hingga kriteria yang valid.

Analisis data hasil respon guru dan peserta didik adalah penjabaran dari data hasil total presentase yang berasal dari angket respon siswa tentang pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti. Berikut rumus perhitungan presentase dan analisis deskriptif kualitatif (Arikunto, 2015).

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum (xi)}}$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100$$

Keterangan :

P: Persentase yang dicari

$\sum X$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum X_i$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Angket tanggapan siswa terhadap produk media dikembangkan memiliki 4 pilihan jawaban, sesuai dengan isi pernyataan. Setiap pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang memberi arti sesuai dengan tingkat kemanfaatan produk. Skornya dapat dilihat dalam tabel 1.4 dibawah ini:

Tabel 2
Kriteria Penilaian Interpretasi Kuersioner Tanggapan Guru dan Peserta Didik Terkait Ketertarikan Produk

Skor	Presentase	Kriteria	Konversi
1	$25\% \leq 43,75\%$	Tidak Setuju	Tidak Layak
2	$44,75\% \leq 62,50\%$	Kurang Setuju	Kurang Layak
3	$61,50\% \leq 81,25\%$	Setuju	Layak
4	$81,25\% \leq 100\%$	Sangat Setuju	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi persyaratan kriteria kelayakan mulai dari skor 61,50-100 dari semua ketentuan tersebut terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria yang valid. Jika kriteria tidak valid, maka dilakukan revisi hingga tercapai kriteria yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

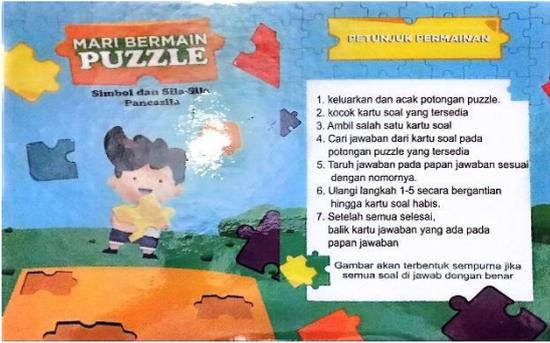
Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Sugihartini & Yudiana, 2018). Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE sebagai berikut :

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan pengenalan karakteristik kebutuhan, peserta didik, dan kurikulum. Analisis kebutuhan disini yang dimaksud adalah dengan metode observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis peserta didik dilakukan observasi di MI Minhaddul Ulum. Hasil analisis peserta didik tersebut menunjukkan bahwa sangat

cocok untuk dikembangkan media puzzle model *make a match*, karena pada proses observasi kelas menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung belum memiliki media yang dapat mendukung dan mengaktifkan siswa saat belajar. Bahkan saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya mengandalkan buku saja. dan analisis kurikulum dilakukan pemilihan materi pembelajaran yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan serta analisis karakteristik dan kemampuan yang dimiliki siswa. Metode yang digunakan untuk analisis kurikulum adalah metode wawancara dengan guru kelas I di MI Minhadlul Ulum yang mana disekolahan tersebut masih menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan analisis kurikulum, maka materi yang akan dicantumkan adalah materi tentang penjumlahan pada mata pelajaran PPKn tentang mengenal simbol dan sila-sila Pancasila.

Tahap kedua adalah desain, pada tahap ini yang dilakukan dalam pengembangan media puzzle model *make a match* adalah melakukan perancangan. Hal yang harus dilakukan yang itu merancang desain sebaik mungkin dengan menggunakan aplikasi *corel draw* yang nantinya media puzzle model *make a match* akan dicetak menggunakan kertas duplex berkualitas.

Table 7
Desain media puzzle model *make a match*

Tampilan	Keterangan
	Tampilan cover
	Tampilan papan pertanyaan dan jawaban



Tampilan materi potongan puzzle

Tahap yang ketiga, Komponen dan layout yang telah terancang kemudian dikembangkan, disusun dan dirakit menjadi satu hingga menjadi media puzzle yang siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Sebelum melakukan implementasi terlebih dulu dilakukan uji ahli tujuannya untuk mengetahui respon dari ahli materi dan ahli media yang melihat dari segi kemenarikan dan kelayakannya. Hasil implementasi berupa validasi yang dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media. sedangkan untuk uji coba produk meliputi (a) uji perorangan yang melibatkan 1 (satu) orang wali kelas I MI Minhadlul Ulum, (b) uji coba kelompok melibatkan 17 (tujuh belas) siswa kelas I.

Tahap terakhir, Tahap evaluasi pada tahap ini dilakukan analisis pada hasil evaluasi formatif dan evaluasi sumatif yang terkumpul dari implementasi guna mengevaluasi pengembangan produk dan efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil evaluasi formatif yang akan di analisis berupa penilaian dari validasi ahli, materi, media, respon guru dan peserta didik, sehingga didapatkan perbaikan produk. Sedangkan hasil evaluasi sumatif dilakukan guna mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan melakukan tahap uji efektivitas.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media puzzle yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, serta RPP sebagai acuan pembelajaran (Fuadatus dkk, 2019). Media ini dikembangkan untuk memfasilitasi siswa kelas I agar dapat belajar secara berkelompok dan bekerja sama dengan sesama anggota kelompok lainnya.

Pengembangan media puzzle model *make a match* ini telah melewati beberapa tahap uji coba validasi yang terdiri dari ahli materi, ahli media, respon guru dan peserta didik terhadap media puzzle model *make a match*. Adapun hasil dari validasi sebagai berikut:

Table 3
Validasi ahli materi dan ahli media

No	Penilaian validasi	Skor	Presentase	Kriteria
1	Materi	27	96,43%	Sangat Layak
2	Media	26	92,86%	Sangat Layak

1. Hasil uji coba validasi media pembelajaran

a. Uji validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi yaitu materi mengenal simbol dan sila-sila pancasila, serta kesesuaian media puzzle dengan model *make a match*. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang kompeten dalam bidang pendidikan sekolah dasar yang terdiri dari 1 orang ahli yaitu Guru MI Minhadrul Ulum. Ahli materi dalam penelitian ini adalah ibu Mujiati. berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi sesuai dengan tabel. Menunjukkan jumlah penilaian diperoleh presentase 96,43%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media puzzle model *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikategorikan sangat layak.

b. Uji validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui ketetapan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan media puzzle model *make a match* untuk mengetahui kelayakan serta hasil belajar menggunakan media puzzle model *make a match* dalam proses pembelajaran. Uji ahli media dilakukan oleh seorang dosen Universitas Ma` Arif Lampung (UMALA) yang merupakan ahli dalam bidang pendidikan sekolah dasar. Adapun ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Nurul Aisyah. berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media. Menunjukkan jumlah penilaian diperoleh presentase 92,86% dengan kategori sangat layak.

2. Hasil angket respon terhadap media puzzle model *make a match*

a. Hasil angket respon guru

Analisis respon guru diambil dari satu responden yaitu Ibu Mujiati selaku wali kelas I MI Minhadrul Ulum. Hasil penelitian dari guru memperoleh presentase 96,43% dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian media puzzle model *make a match* sangat layak digunakan.

Tabel 4
Angket respon guru

Aspek yang dinilai	Skor		Presentase	Kriteria
	Jumlah	Maksimal		
Ketertarikan	27	28	96,43%	Sangat Menarik
Total	27	28	96,43%	Sangat Menarik

b. Hasil angket respon siswa

Analisis respon peserta didik diambil dari semua siswa yang ada dikelas I MI Minhadrul Ulum yaitu berjumlah 17 siswa. hasil penelitian dari peserta didik memperoleh presentase 87,92% dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian media puzzle model *make a match* sangat layak digunakan.

Tabel 5
Angket respon peserta didik

Aspek yang dinilai	Skor		Presentase	Kriteria
	Jumlah	Maksimal		
Ketertarikan	837	952	87,92%	Sangat Menarik
Total	837	952	87,92%	Sangat Menarik

Uji normalitas dilakukan penyebaran soal tes untuk mengetahui data hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik mata pelajaran PPKn yang terdiri dari dua tahapan yaitu, (1) penyebaran soal tes sebelum menggunakan media puzzle (*pretest*), (2) tahap penyebaran soal tes sesudah menggunakan media puzzle (*posttest*).

Tabel 6
Perbandingan *pre-test* dan *post-test*

No	Data Hasil Belajar	Siswa tdk tuntas	Siswa tuntas	Status
1	Pre-test	8	9	Tidak tuntas
2	Post-test	2	15	Tuntas

Berdasarkan hasil uji coba produk yang perlu dikembangkan pada 17 siswa dikelas I MI Minhadlul Ulum, diperoleh bahwa produk berupa media puzzle model *make a match* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan keterangan tuntas, dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar yang tadinya ada 9 siswa tuntas dan 8 siswa mendapat nilai dibawah KKM pada tahap pre-test menjadi 15 siswa tuntas dan 2 siswa yang masih mendapat nilai dibawah KKM pada tahap post-test. Maka produk berupa media puzzle modek *make a match* dikatakan sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar Uji normalitas dilakukan penyebaran soal tes untuk mengetahui data hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik mata pelajaran PPKn yang terdiri dari dua tahapan yaitu, (1) penyebaran soal tes sebelum menggunakan media puzzle (*pretest*), (2) tahap penyebaran soal tes sesudah menggunakan media puzzle (*posttest*).

PEMBAHASAN

Pengembangan media puzzle berbasis *make a match* didasarkan dari ditemukannya masalah pada pembelajaran PPKn di kelas I MI Minhadlul Ulum. Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya kreativitas guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Sehingga belum adanya media pembelajaran yang menarik peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Permasalahan yang menjadikan kendala perlu ditelusuri dan dianalisis agar dapat dipecahkan dan pembelajaran dapat diperbaiki. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media yang mampu melibatkan peserta didik aktif secara langsung, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat dilakukan

secara kelompok. Maka peneliti mengembangkan media puzzle model *make a match* PPKn materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila Sekolah Dasar.

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah dkk., 2023).

Tujuan dari mengembangkan media puzzle dengan materi ini karena media puzzle merupakan permainan yang termasuk digemari anak kelas 1 yang masih tergolong kelas rendah, selain itu permainan ini juga membuat anak belajar sambil bermain, karena anak akan lebih aktif dan kreatif dengan menyusun sebuah kepingan dan bisa memecahkan masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran.

Menggabungkan media puzzle dengan model pembelajaran *make a match* akan membuat peserta didik akan senang, karena selain belajar dan bermain peserta didik juga dapat berinteraksi dengan teman sekelasnya untuk mengerjakan secara bersama-sama tugas yang diberikan oleh gurunya, saling mengemukakan pendapat, berdiskusi dan mengambil keputusan bersama-sama.

Peneliti mengembangkan media Puzzle model *make a match* pada pembelajaran PPKn materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila kelas I MI Minhadlul Ulum, yang mana meliputi tahapan analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah : 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2)Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019).

Setelah tahap pengembangan media selesai dikerjakan, langkah berikutnya melakukan validitas terhadap media yang dikembangkan. Validitas dilakukan dengan melakukan review dari ahli materi mendapat persentase 96,43% dengan kategori sangat baik. Dikatakan sangat baik karena materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan KI, KD, dan indikator yang dicapai. Selain itu, kejelasan informasi pada ilustrasi, jenis huruf, ukuran huruf, dan bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik siswa. Sesuai dengan prinsip motivasi dalam desain teks dan gambar menurut Sudarma, dkk. (2015:17) mengatakan bahwa ada dua prinsip utama dalam keterbacaan teks, yaitu (1) gunakan gaya penulisan (seperti ukuran, jenis, penomoran, spasi, dan warna) yang mudah dibaca dan dipahami (2) gunakan bahasa yang sederhana dan mudah difahami (seperti menggunakan bahasa yang lumrah, gunakan kata-kata yang lazim, gunakan kata yang pendek, gunakan kalimat aktif bukan pasif, dan lainnya).

Selanjutnya, review ahli media mendapatkan presentase 92,86% dengan kategori sangat layak. Dikatakan sangat layak karena tampilan penyajian media pembelajaran, kejelasan pemilihan jenis dan ukuran huruf, gambar, dan komposisi warna juga sudah menarik.

Produk yang sudah dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila. Media yang sudah dikembangkan ke 17 siswa kelas I MI Minhadlul Ulum

mendapat respon dari guru memperoleh presentase 96,43% kategori sangat baik, uji coba respon peserta didik memperoleh presentase 87,92% kategori sangat baik. Kemudian hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya media puzzle memperoleh 9 siswa tuntas dan 8 siswa tidak tuntas kemudian setelah peneliti menerapkan media puzzle hasil belajar memperoleh 15 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas yang artinya ada perbedaan dari hasil belajar yaitu bertambah 6 siswa yang tuntas. Jadi dapat disimpulkan efektifitas penggunaan media puzzle model *make a match* sangat baik untuk diterapkan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan buku ajar saja.

Adapun manfaat media puzzle model *make a match* meliputi: Meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi anak. Di dalam bermain puzzle dapat membantu anak melatih sel otaknya menyelesaikan potongan puzzle secara keseluruhan, Melatih koordinasi mata dan tangan dengan menyusun kepingan puzzle menjadi utuh, Meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah, Belajar bersosialisasi, permainan berpikir kelompok bisa dimainkan jadikan hubungan anak-anak interaktif, bekerja sama untuk mencari solusi, Melatih kesabaran (Nawafilaty, 2017).

Menyadari kekurangan dan kelemahan perkembangan siswa saat pembelajaran berlangsung, media merupakan solusi yang tepat sebagai alat yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menunjang keragaman karakteristik siswa. Penggunaan media puzzle model *make a match* dalam pembelajaran merupakan ide unik dalam pembelajaran. Sehingga dapat digunakan sebagai penarik minat siswa kepada materi yang diajarkan oleh guru, dan supaya siswa tidak jenuh. Jadi jika pembelajaran berjalan dengan baik maka otomatis hasil belajar akan tercapai.

Hasil penelitian yang diperoleh berkaitan dengan teori yang menyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media puzzle suku kata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; model pembelajaran ini menyenangkan karena ada unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. (Huda, 2013). Penggunaan model pembelajaran *make a match*, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menulis permulaan (Paramita dkk., 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media puzzle model *make a match* pada siswa kelas I MI Minhadlul Ulum Kec. Tegineneng Kab.Peswaran TA 2023/2024 yaitu menggunakan model pengembangan AIDDE dengan melakukan pengembangan media puzzle model *make a match*. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara pembuatan media pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *Corel Draw*, kemudian menyiapkan materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila.

Efektivitas penggunaan media puzzle model *make a match* pada tema mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I MI Minhadlul Ulum Kec. Tegineneng Pesawaran, hal ini terbukti setelah dilakukan validasi kepada ahli media memperoleh presentase 92,86% dan ahli materi memperoleh presentase 96,43% sehingga media pembelajaran puzzle model *make a match* memperoleh kategori sangat layak. Sebelum menggunakan media puzzle model *make a match*, dari 17 siswa kelas I MI Minhadlul Ulum, yang tuntas 9 siswa sedangkan sisanya 8 siswa tidak tuntas. Sehingga dapat diketahui

ketuntasan sebesar 52% artinya hasil belajar siswa masih tergolong cukup. Sedangkan setelah menggunakan media puzzle model *make a match*, dari total 17 siswa kelas 1 MI Minhadlul Ulum, yang tuntas 15 siswa sedangkan sisanya 2 siswa tidak tuntas. Sehingga dapat diketahui keuntasan sebesar 90% artinya hasil belajar menggunakan media puzzle model *make a match* sangat baik untuk diterapkan pada peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyaningsih, F., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2021). Penerapan Model Make a Match Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv Sdn Talun 02 Pati. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(2). <https://pdfs.semanticscholar.org/e341/155f658745c38d30f3e9f581183bfdfb01fa.pdf>
- Arikunto. *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- fisabilillah, A. (2021). *peningkatan kemampuan berfikir kritis melalui model make a match berbantuan media puzzle disekolah dasar* <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8212>
- Fuadatus, S. A., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 36–47. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/21830>
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=7761
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/17772>
- Mahmudah, M., & Dkk. *Strategi Pembelajaran Terpadu Dan Tematik SD/MI* (Vol. 54–55). Malang, CV. Pustaka Learning Center, 2020.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://scholar.archive.org/work/55cr2ftohjhsxmrf2dlxrcwpq/access/wayback/http://ejournal.upi.edu:80/index.php/IJPE/article/download/16060/9786>
- Mustofa, I. (2017). Pendidikan islam sebagai institusi politik demokrasi tertinggi di indonesia. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 27–42. <http://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.821>

- Nawafilaty, T. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Agama Melalui Media Bermain Puzzle Pada Anak Usia Dini. *Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 25–36.
<http://journal.iaialhikmah Tuban.ac.id/index.php/ijecie/article/view/2>
- Nidzar, A. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), hlm. 214.
- Paramita, N. M. N. W., Dharsana, I. K., & Tegeh, I. M. (2020). Kolaborasi Teknik Picture and Picture dan Make A Match Bersetting Lesson Study Terhadap Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 240–250.
- Samani, M. (2012). *Profesionalisasi Pendidikan* (Surabaya. Unesa University Press.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/14892>
- Sugiyono, D. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43
- Wulandari, E. (2024). *Observasi dan wawancara MI Minhadrul Ulum*.