

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS

Dipta Arimbi Hariba Cemerlang¹, Nurdyansyah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

¹nurdyansyah@umsida.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a puzzle media that can facilitate students in receiving material delivered by teachers and make learning more interesting, enjoyable, and free from boredom. The existence of this puzzle media will increase students' learning interest. Furthermore, it is also to determine the feasibility and effectiveness of the development results of make a match-based puzzle media. This research uses the Research and Development (R&D) method. The research model uses ADDIE, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection technique used is questionnaires and tests in the form of descriptive quantitative data. The media to be used for learning is considered valid by three experts as evidenced by the results: (1) material experts have a validity percentage of 85%, (2) media experts 80%, and (3) language experts 88%. After declared valid, the media was tested on fourth-grade students at MI Al Hidayah. Based on the results of the t-test analysis on the pre-test average score of 65.6 and post-test 86.9. Because the sig. value (2-tailed) or test 1 is 0.00, which means ≤ 0.05 , it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion drawn from this research shows that there is a significant influence of puzzle media on the logical thinking of fourth-grade students at MI Al Hidayah.

Keywords: puzzle media, make a match, logical thinking

ABSTRAK

Studi ini berusaha untuk mengembangkan media puzzle yang bisa memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru serta dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dan terhindar dari rasa bosan. Dengan adanya media puzzle ini akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu juga untuk mengetahui kelayakan, dan keefektifan hasil pengembangan media puzzle berbasis make a match. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD). Model penelitian ini menggunakan ADDIE yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner dan test berupa data kuantitatif deskriptif. Media yang akan digunakan untuk pembelajaran dikatakan valid oleh ketiga ahli dibuktikan dengan adanya hasil (1) ahli materi memiliki presentase kevalidan sebesar 85% (2) ahli media sebesar 80% (3) ahli Bahasa

sebesar 88%. Setelah di nyatakan valid media ujian pada siswa kelas IV MI Al Hidayah.. Berdasarkan hasil analisis uji-t terhadap pre-tes nilai rata-rata 65.6 dan post-test 86.9. Karena nilai sig. (2-tailed) atau uji 1 sebesar 0,00 yang artinya $\leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a di terima. Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media puzzle yang signifikan terhadap berfikir logis peserta didik kelas IV MI Al Hidayah.

Kata Kunci: media puzzle. make a match, berpikir logis

A. Pendahuluan

Pendidikan, seperti yang diatur Undang-Undang Tahun 2003 Nomor 20 yang berisi Sistem Pendidikan Nasional merupakan cara yang disengaja dengan sistematis guna mewujudkan lingkungan belajar dan prosedur pembelajaran dimana siswa dapat aktif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan rohani dan keagamaan, disiplin, berbudi pekerti, intelektual, integritas dan kemampuan yang dibutuhkan untuk diri, orang lain, bangsa, dan negara(Rahman, 2022) dengan maksud supaya siswa bisa belajar dengan senang, tidak merasa bosan dan aktif mengembangkan potensi yang dimiliki. Dengan mendapat sebuah pendidikan maka peserta didik mempunyai ilmu pengetahuan, kepribadian yang baik, kecerdasan dan keterampilan serta terbentuk manusia yang berintelektual, berkarakter dan berkualitas (Murtafi'ah., 2023).

Namun pada saat ini terdapat beberapa tantangan dalam proses pembelajaran satu diantaranya adalah masih digunakannya LKS atau buku bacaan dalam penyampaian pelajaran dan juga metode yang digunakan guru hanya ceramah atau tanya jawab yang mengakibatkan siswa hanya menjadi pendengar di kelas sehingga menyulitkan dalam memahami materi yang dipelajari(Manajemen et al., 2023)(Ruli Astuti, 2023). Selain itu, penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar dan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kendala itu dapat mempengaruhi kemampuan berpikir logis siswa sehingga diperlukan alat bantu pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan dalam kegiatan belajar serta pendidik mampu berpikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Wulandari et al., 2023)(deviya Nur Laily, 2022). Perlu diperhatikan bahwa pada

pelaksanaan proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika kegiatan difokuskan pada peserta didik(Prasetyo & Djuanda, 2021). Sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil jika semua siswa mampu aktif didalamnya baik psikologis, raga dan sekelilingnya(Wibowo & Mufidah, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka arah dari penelitian ini adalah guna meningkatkan kemampuan berfikir logis peserta didik dan mengevaluasi efektivitas dan kevalidan media pembelajaran bermotif puzzle make a match sehingga siswa dapat lebih berantusias selama mengikuti proses pembelajaran(Antoro et al., 2023). Dengan menggunakan media yang sesuai mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dengan cara memanfaatkan alat penunjang pembelajaran yang edukatif(Fauzi, 2022)(Bahak et al., 2021). Ketika siswa berpartisipasi dalam permainan puzzle, mereka dapat mengembangkan keterampilan logika mereka dan mulai memahami posisi serta peran mereka dalam kelompok. Dengan media pembelajaran yang baik, siswa dapat meningkatkan kualitas belajarnya

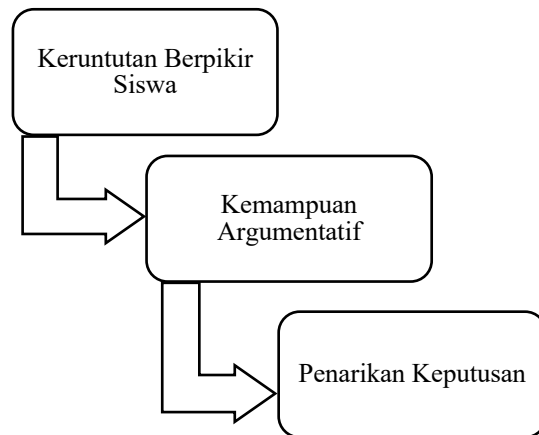
untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan(J. I. Pendidikan & Bimbingan, 2019).

Alat pembelajaran merupakan media yang dapat memudahkan pendidik dalam memberikan materi pada peserta didik dengan maksud memikat ketertarikan, atensi, dan perasaan mereka selama belajar(Aini et al., 2023) (Moch. Bahak Udin By Arifin, Eni Fariyatul Fahyuni, 2020). Media sendiri dapat membantu anak berpikir, memperhatikan, merasakan emosi serta mengembangkan keterampilan(Fadilah & Kanya, 2023) (Latifah et al., 2023). Puzzle atau teka-teki didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan penyusunan potongan gambar atau simbol untuk membentuk keseluruhan yang utuh. Hal ini dapat melatih anak untuk menghubungkan apa yang dilihat mata mereka dan bagaimana tangan mereka bereaksi untuk mengaturnya(Harmila, 2023). Sedangkan *Make a match* strategi belajar kooperatif yang menitikberatkan untuk kerja sama dengan teman sejawatnya{Formatting Citation}. Tidak hanya membantu anak untuk berinteraksi lebih baik, tetapi juga mengajarkan mereka cara berpikir cepat untuk menemukan pasangan

dengan menggunakan media kartu atau *puzzle*(Nurizka & Manik, 2022).

Berpikir logis adalah cara seseorang berpikir untuk menyelesaikan masalah dan mencapai suatu hasil dengan mengimplementasikan pendapat pada dasar pemikiran mereka(Auniyah et al., 2020). Kemampuan berfikir logis bisa menumbuhkan siswa dalam pembelajaran, tidak hanya itu murid dapat belajar usaha mengatur kecakapan lainnya. Berpikir logis juga dapat dilaksanakan dalam pembelajaran dengan menggunakan alat yang cocok pada materi sampai dapat membantu murid menjadi aktif dan kreatif(Zuwariyah et al., 2021). Kemampuan berpikir logis terdiri dari beberapa indikator yakni :1) Berpikir dengan tertib atau secara urut, 2) Kemampuan menyelesaikan masalah, 3) Mampu mengungkapkan gagasan atau berpendapat, 4) Kemampuan membuat kesimpulan, 5) Mengevaluasi hasil dari solusi, 6) Lihat masalah dari berbagai sudut pandang.

Gambar 1.1 Indikator berpikir logis



Sumber: (Misidianingsih, 2022), (Wahyudi, 2022), (Arifiyah, 2023).

Berdasarkan gambar tersebut dapat disimpulkan dari enam indikator bisa disederhanakan menjadi: 1) Keruntutan berpikir siswa, artinya siswa dapat mengidentifikasi langkah yang akan diambil untuk menyelesaikan masalah yang ditemuinya, 2) Kemampuan argumentatif, siswa dapat mengungkapkan pendapat nya dengan logis berdasarkan kenyataan atau pengetahuan, 3) Penarikan keputusan, Peserta didik mampu membuat suatu keputusan atas problem yang dihadapi sesuai langkah penyelesaiannya(Nurdyansyah & Aini, 2020).

Terdapat beberapa riset sebelumnya membahas mengenai media belajar berupa *puzzle* dengan model *make a*

match. Peneliti mengambil dua studi yang berkesinambungan diantaranya adalah yang dijalankan Pratiwi yang dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Make a Match” telah terbukti bisa menumbuhkan kecakapan siswa berpikir logis (Pratiwi & Ismaya, 2021) serta penelitian Hermansyah yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS” dapat dikategorikan efektif (Dadar et al., 2022). Selain itu, peneliti juga mengambil satu penelitian yang relevan terkait pertambahan kemampuan berpikir logis peserta didik yang dijalankan oleh Permana dengan judul “Analisis Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” yang terlihat hasilnya bahwa dengan permainan puzzle bisa mengembangkan kecerdasan berfikir logis siswa serta dapat mengatasi suatu problema (Permana, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, dapat disampaikan bahwa urgensi penelitian ini ialah kemahiran berpikir logika siswa akan memberikan manfaat atau nilai positif yang lebih besar untuk perkembangan kognitif dan meningkatkan kompetensi mereka. Selain itu ketika mereka

sudah mampu berpikir logis maka pembelajaran akan lebih efektif. Peneliti menitikberatkan pada pembuatan media untuk pembelajaran, agar siswa menikmati pembelajaran sehingga peneliti memilih untuk membuat puzzle *make a match* sebagai alat bantu pembelajaran. Manfaat dari studi ini adalah media puzzle dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Pengajaran menjadi menarik hingga bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa pun terlibat dalam sejumlah kegiatan belajar lantaran mereka bukan hanya mematuhi penjelasan pendidik namun juga terlibat dalam kegiatan yang lebih produktif (Tarbiyah et al., 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan cara penelitian dan pengembangan yang mencakup proses menciptakan produk dan menguji keefektifan produk itu. Research and Development adalah proses melakukan penelitian agar suatu produk baru dapat dihasilkan dan kemudian diuji keefektifan produk baru tersebut (Chamidah & Mintohari, 2020). Penelitian ini menggunakan

Model ADDIE untuk pengembangan media. Yang kependekan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Hidayat et al., 2021) (Songo & Vol, 2022). Tahapan dalam mengembangkan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Pengembangan Model ADDIE

Sumber : (Meilani Safitri, 2022)

1. *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini, informasi yang diperoleh dari observasi lapangan digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi masalah.
2. *Design* (Desain). Pada langkah ini, peneliti merancang produk berdasarkan problematika di lapangan serta hasil dari observasi awal dengan pihak yang terkait. Dengan demikian, produk akan dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan..

3. *Development* (Pengembangan). Tahap pengembangan yakni produk yang telah dikembangkan menjadi produk fisik. Tahap ini juga digunakan sebagai tahap validasi dengan memberikan angket kepada pakar materi dan media

4. *Implementation* (Implementasi). Tahapan ini adalah produk diujicobakan pada siswa kelas IV MI Al Hidayah kemudian kuesioner diberikan kepada siswa dan guru untuk mendapatkan tanggapan atas produk yang diujikan.

5. *Evaluation* (Evaluasi Untuk melakukan tahap evaluasi ini, siswa diberi soal sebelum dan setelah tes. untuk mendapatkan data apakah media puzzle model *make a match* dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis peserta didik.

Pada penelitian ini, data sekunder digunakan sebagai sumber data untuk menyelesaikan masalah yang diteliti, sedangkan metode kuantitatif menggunakan kuesioner

sebagai sumber data primer untuk menyelesaikan masalah yang diteliti. Lokasi penelitian adalah MI Al Hidayah Tambak Cemandi-Sidoarjo. Studi ini melibatkan 22 siswa dari kelas 4 MI Al Hidayah.

Adapun metode untuk menghimpun informasi adalah: 1) Observasi, Peneliti melakukan pengamatan suasana belajar dan kondisi kelas saat pembelajaran. 2) Kuesioner (angket) adalah instrumen yang dipakai dalam penelitian untuk menggabungkan bukti mengenai jawaban peserta didik dan pendidik guna menilai kelayakan media dengan melakukan uji validitas dan uji efektivitas(Lisnawati et al., 2022). 3) Dokumentasi (cara menyediakan foto/gambar terkait penelitian) merupakan teknik pengumpulan data lainnya (Gede & Yasa, 2022).

Teknik untuk menguraikan data dengan berupa T-test memakai SPSS 25 untuk menguji hasil keefektifan media. Data yang dihimpun akan ditelaah melalui pemaparan kuantitatif. Skor penilaian dari pakar media, materi, bahasa dan tanggapan siswa diperlukan guna mengolah data kuantitatif. Mengolah data kuantitatif memakai Skala Likert

dengan nilai penilaian angka 1-4, dimana pilihan jawaban sangat baik hingga sangat buruk(Alzanah & Dewi, 2022). Berikut adalah tabel kriteria skor :

a) Validasi dilakukan guna menilai kevalidan produk melalui pengisian kuisisioner yang dikerjakan atas validator ahli dalam materi, media dan bahasa; validasi dilakukan dalam bentuk angket yang menggunakan skala Likert:

Tabel 2.1. Penilaian Validitas

Kualifikasi	Nilai
Sangat sesuai	4
sesuai	3
Kurang sesuai	2
Tidak sesuai	1

Perolehan nilai dapat dihitung dengan rumus :

$$Percentage = \frac{\text{Eskor} \times \text{bobot komponen}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah menghitung nilai skor kemudian produk dikategorikan

kelayakannya jika memenuhi kualifikasi sebagai berikut :

dengan opsi "Ya atau tidak" sebagai jawaban

Tabel 2.2. Kategori kelayakan validasi ahli

Tingkat Keberhasilan	Kualifikasi	Klarifikasi
81-100	Sangat Baik	Tidak perlu perbaikan
61-80	Baik	Tidak perbaikan
41-60	Cukup	Perlu perbaikan
21-40	Kurang	Perlu perbaikan
0-20	Kurang Sekali	Perbaikan

Sumber: Riduwan(Riduwan, 2019)

Jika produk memiliki nilai > 61 dan memiliki kualifikasi baik atau sangat baik menurut hasil validasi ahli maka produk dinyatakan layak.

b) Hasil angket siswa

Sesudah dilakukan perbaikan, media pembelajaran diuji cobakan pada siswa kelas IV MI Al Hidayah. Kuisisioner menggunakan skala Guttman

Tabel 2.3. Evaluasi Skala Guttman

Nilai	Klarifikasi
1	Ya
0	Tidak

Uji T akan digunakan untuk menemukan nilai standar dari pre-test dan post-test. Hasil tes ini akan menunjukkan seberapa efektif dan besarnya pengaruh media teka-teki mencocokkan pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

Tahapan Implementasi ADDIE



Analyze: Peneliti akan menganalisis yang mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik, dan analisis kompetensi yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk membuat produk yang diharapkan yang dapat menyelesaikan masalah saat ini



Design: Tahap desain mencakup konsep produk media puzzle sesuai

masalah yang ada di lapangan dengan mengumpulkan materi, bahan, dan peralatan penelitian, serta hasil dari observasi.



Development: Proses Pengembangan: Pada tahap ini, teka-teki dicetak menjadi bentuk sebenarnya sesuai dengan desain yang telah direncanakan, dan kemudian diserahkan kepada para ahli untuk divalidasi.



Implementation: Penerapan produk yang telah dirancang adalah tahap pertama dari proses pembelajaran. Pada kelas IV, uji perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar dilakukan.



Evaluation : Merupakan proses yang dilakukan untuk menilai hasil pembelajaran dengan memberikan siswa tes sebelum dan tes sesudah.

Gambar 3.1. Tahap implementasi ADDIE

Tabel berikut menunjukkan kedua komponen analisis kompetensi, yang digunakan untuk menilai pencapaian pembelajaran dan indikator yang akan berfungsi sebagai dasar pembelajaran yang berkelanjutan:

Tabel 3.1. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Indikator Kompetensi
Peserta didik mampu dan memahami makna dari hak dan kewajiban, menyajikan dan mengidentifikasi materi serta dapat melaksanakan hak dan kewajiban di rumah	1. Menganalisis kegiatan yang mencerminkan hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah 2. Menyimpulkan hak dan kewajiban dengan tepat 3. Menerapkan hak dan kewajiban dengan penuh

maupun di	tanggung
sekolah	jawab

kualifikasi yang baik dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil berikut divalidasi oleh ahli materi, media, dan ahli bahasa:

1. Validasi Ahli Materi

Evita Prella Prehastiwi, guru kelas, dan anggota tim ahli materi, memvalidasi penelitian pengembangan ini. Data ini diperoleh dari penilaian angket ahli materi. Perolehan nilai tersebut memiliki nilai validasi 72%, dan setelah revisi kedua, nilainya mencapai 85%. Tidak ada yang perlu diubah karena kualifikasi ini termasuk kategori yang amat baik

2. Validasi Ahli Media

M. Bahak Uba, dosen, menerima validitas ahli media dalam penelitian yang menghasilkan teka-teki ini. bukti ini didapat dari angket yang dikerjakan oleh ahli media. Hasil validasi pertama menerima nilai sebesar enam puluh persen hingga akhir revisi, dan hasil validasi kedua menerima nilai sebesar delapan puluh persen. Hasil-hasil ini dianggap memiliki

3. Validasi Ahli Bahasa

Pada tahap terakhir, ahli bahasa diberikan kepada guru kelas Evita Prella Prehastiwi. Hasil validasi awal menerima nilai 75% sebelum perbaikan, dan hasil validasi tahap dua menerima nilai 88% yang menunjukkan bahwa mereka memiliki kualifikasi yang baik dan layak digunakan selama proses pembelajaran.

4. Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektivitas media puzzle. Uji coba dilakukan dalam kelompok kecil dengan 5 peserta didik, kelompok besar dengan 22 siswa, dan uji coba individu dengan 1 siswa.

**Prosedur Pengembangan Media
Puzzle Berbasis Make a Match**

Setelah data dari kegiatan uji coba produk selesai dikumpulkan, hasil uji Percobaan akan dikemukakan pada bentuk tabel dan gambar. Analisis data akan diklarifikasi sesuai dengan

produk jenis dan bagian yang dikembangkan. Guna memudahkan apabila produk memerlukan revisi, klarifikasi ini disajikan. Hasil Percobaan ditunjukkan dibawah ini:

a. Uji Perseorangan

Sesudah melakukan validitas dengan pakar materi, media, dan ahli bahasa, satu peserta didik diuji secara individu. Komputer MI Al Hidayah digunakan untuk uji coba ini. Uji coba perseorangan dilakukan dengan cara berikut: Mengatur ruang dan perlengkapan, menyiapkan responden, memberikan pengantar, melakukan uji coba produk, memberikan kuisioner dan mengumpulkan data, dan menutup.

b. Uji Kelompok Kecil

Sesudah percobaan produk perseorangan, uji coba kelompok kecil dilakukan di ruang komputer MI Al Hidayah dan terdiri dari lima siswa dari kelas empat.

c. Uji Kelompok Besar

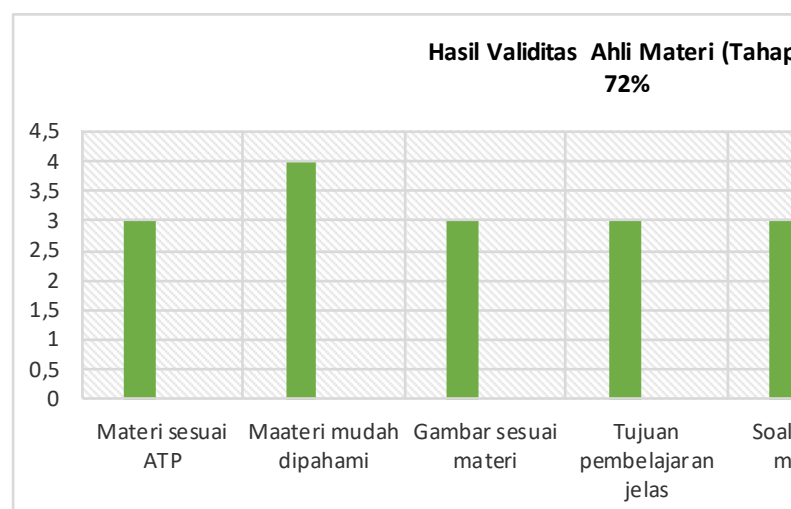
Sesudah uji percobaan

kelompok kecil tidak ada perbaikan, maka akan dilakukan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 22 siswa kelas IV MI Al Hidayah.

A. Kelayakan Media Pembelajaran Puzzle

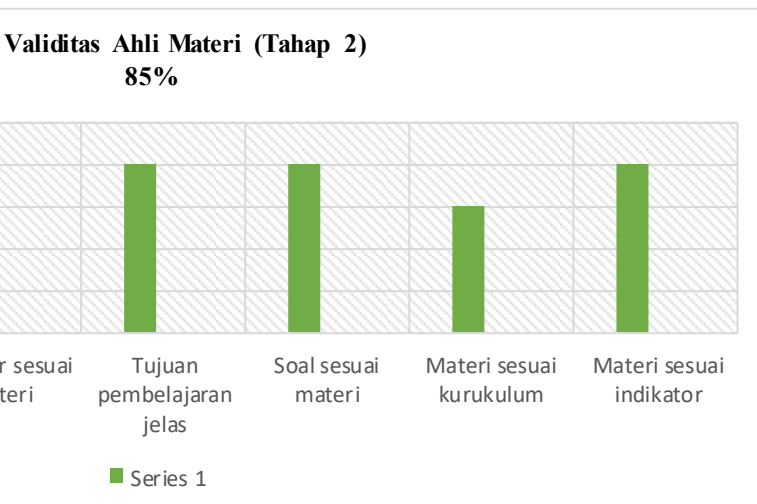
Setelah data kegiatan uji coba produk dikumpulkan, langkah berikutnya adalah menyajikan data dalam bentuk tabel dan gambar, sebelum analisis data ini akan dikumpulkann sesuai jenis dan bagian produk yang dikembangkan. Klasifikasi disajikan guna memudahkan jika produk perlu diubah. Perolehan nilai uji coba dipaparkan disini :

a. Hasil Ahli Materi



Gambar 3.2. Hasil penilaian ahli materi pada media puzzle

Hasil menunjukkan bahwa ahli materi memiliki nilai keseluruhan sebesar 72%, yang menunjukkan bahwa materi dalam puzzle media dikategorikan sesuai dengan RPP. Namun, ahli materi menyarankan beberapa perubahan, seperti materi harus disesuaikan dengan kurikulum supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, dan gambar disesuaikan dengan materi.



Gambar 3.3. Hasil penilaian ahli materi pada media puzzle

Merujuk pada tabel tersebut, poin 1 tentang kesesuaian materi dengan KD dan ATP telah mencapai nilai maksimal, yaitu 100%, atau sangat sesuai dengan kategori, tetapi poin 6 tentang kesesuaian isi dengan kurikulum belum mencapai nilai maksimal karena sarana yang kurang.

Menurut Arikunto (2020), skala penilaian adalah skala yang menunjukkan nilai dalam bentuk angka terhadap hasil pertimbangan. Responden memilih salah satu jawaban kuantitatif yang ada dalam skala penilaian. Kelompok skor dibagi menjadi empat kategori berdasarkan skala nilai dari 1 hingga 4 (skala likert). Menurut kriteria penilaian validitas yang diberikan oleh Arikunto, prosentase 85% dianggap sangat baik untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar.

b. Hasil Ahli Media

Tabel 3.2. Hasil dari Penilaian Ahli Media (Step 1)

No	Standar	Nilai	Legenda
1	Kesesuaian ukuran produk	4	100 % (sangat sesuai, perhatian siswa dan warna desain tidak perlu perbaikan)
2	Memiliki tampilan yang menarik	2	40% (perlu perbaikan) yang tidak sesuai. Oleh karena itu, tahap kedua memerlukan perbaikan
3	Kejelasan gambar yang disajikan	2	40% (perlu perbaikan) media. Keterangan tentang perubahan sebelumnya dengan hasil dibawah ini:
4	Penempatan judul dan gambar tidak mengganggu pemahaman	2	40% (perlu perbaikan)

Tabel 3.3. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Media

5	Kalimat yang digunakan mudah dibaca dan dipahami	2	40% (perlu perbaikan)
6	Unsur warna terlihat jelas dan menarik perhatian siswa	2	40% (perlu perbaikan)
7	Media mudah digunakan	1. 	
8	Media dapat meningkatkan keaktifan siswa		
9	Penggunaan ilustrasi gambar sesuai dengan materi yang relevan		
10	Dapat membantu siswa untuk mengingat materi	4	100 % (sangat sesuai, tidak perlu perbaikan)
Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validitas tahap 1 pada beberapa poin perlu direvisi karena hasil belum mencapai tingkat			yang digunakan tidak terlalu kontras

			atau berlawanan n.
2.	Hak adalah kekuasaan yang ditentukan undang-undang. Sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang harus dilaksanakan. Jadi hak dan kewajiban adalah sesuatu yang harus kita dapatkan dan kewajiban adalah sesuatu yang harus kita kerjakan. Karena hak dan kewajiban memiliki hubungan yang terpisahkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban. Hak anak di rumah antara lain makanan dan minuman, keamanan serta kasih sayang orang tua. Sedangkan kewajiban anak di rumah antara lain membantu orang tua, menjaga kebersihan rumah, dan mematuhi perintah orang tua. Hak anak di sekolah antara lain pengetahuan, berteman, dan bermain. Sedangkan kewajiban anak di sekolah antara lain mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas, dan menjaga disiplin.	Pada hak dan kewajiban, hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan dan kewajiban adalah sesuatu yang harus kita kerjakan. Karena hak dan kewajiban memiliki hubungan yang terpisahkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban. Hak anak di rumah antara lain makanan dan minuman, keamanan serta kasih sayang orang tua. Sedangkan kewajiban anak di rumah antara lain membantu orang tua, menjaga kebersihan rumah, dan mematuhi perintah orang tua. Hak anak di sekolah antara lain pengetahuan, berteman, dan bermain. Sedangkan kewajiban anak di sekolah antara lain mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas, dan menjaga disiplin.	

- 5 Kalimat yang digunakan mudah dibaca dan dipahami
- 6 Unsur warna terlihat jelas dan menarik perhatian siswa
- 7 Media mudah digunakan
- 8 Media dapat meningkatkan keaktifan siswa
- 9 Penggunaan ilustrasi gambar sesuai dengan materi yang relevan
- 10 Dapat membantu siswa untuk mengingat materi

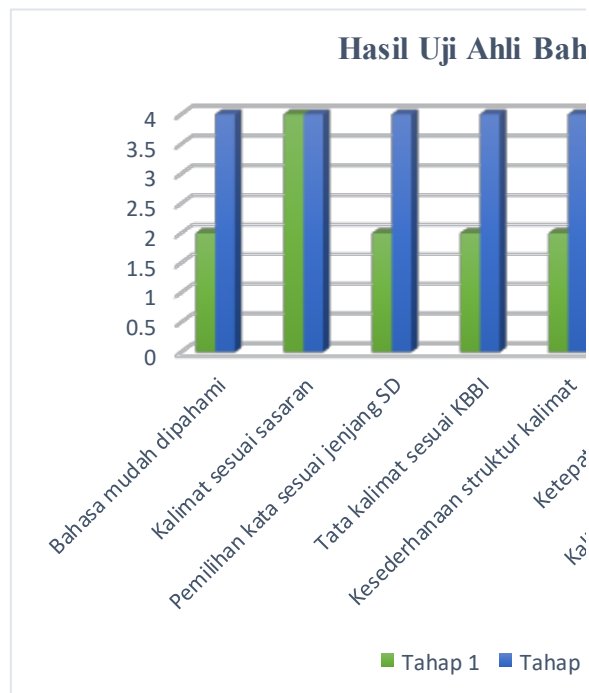
Berdasarkan data, nilai prosentase validitas ahli media sudah 100%, kecuali poin 4 tentang penempatan judul dan gambar tidak mengganggu pemahaman. Nilai prosentase tetap 80% karena judul dapat mendefinisikan pokok bahasan dari sebuah objek. Ini memperlihatkan media puzzle sangat layak untuk

Tabel 3.4. Hasil Revisi Perhitungan Ahli Media (Step 2)

No	Kriteria	Nilai	Klarifikasi
1	Ketepatan ukuran produk	4	Dalam 100% (sangat cocok, skor analisis angket, digunakan tidak perlu diperbaiki)
2	Memiliki tampilan yang menarik	3	80% (cukup, tidak perlu diperbaiki)
3	Kejelasan gambar yang disajikan	4	100% (sangat baik, tidak perlu diperbaiki)
4	Penempatan judul dan gambar tidak mengganggu pemahaman	3	Oleh karena itu, hasil validitas ahli media dari pendirian dapat

prosentase 80%, yang menunjukkan bahwa media puzzle dikategorikan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran

c. Ahli Bahasa



Gambar 3.4. Hasil validitas ahli bahasa pada media puzzle

Pada tahap pertama prosentase ahli bahasa sebesar 75% maka media pembelajaran tersebut dianggap kurang layak pada beberapa poin. Hasil ini tidak mencapai tingkat maksimal karena penyajian kata dan kalimat terlalu puitis sehingga tidak sesuai dengan tata bahasa Indonesia. Akibatnya, perbaikan diperlukan pada tahap kedua. Atas hal tersebut maka dilakukan uji ahli bahasa tahap kedua

dengan nilai rata-rata kevalidan bahasa yang diberi oleh ahli yaitu 4 yang dikategorikan sangat valid dengan prosentase 88%. Hasil prosentase tersebut diperoleh dari jumlah skor dikali bobot komponen tertinggi dikali 100%. Dari semua data yang dihasilkan dari analisis ini, penelitian dan diskusi dengan ketiga pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa sehingga bisa sebagai acuan untuk menggunakan media puzzle dalam praktik.

B. Efektivitas Media Pembelajaran Puzzle

Uji coba lapangan yang melibatkan individu, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan seberapa efektif media puzzle. Setelah uji coba, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi tentang sikap dan pembelajaran siswa.

Tabel 3.5. Kriteria Kualitas Puzzle Rata-rata Uji Coba Lapangan

Kualitas	Kualifikasi	Klarifikasi
51 -100%	Layak	Tidak perbaikan
0 – 50%	Tidak layak	Perlu perbaikan

a. Uji Coba Individu

Tabel 3.6. Standar Kualitas Puzzle
untuk Satu Peserta Didik

Kualifikasi	Nilai
Baik	1
Tidak baik	0

Tabel 3.7. Hasil Penilaian
Seorang Siswa pada Media
Puzzle

No	Kualifikasi
1	Tampilan media puzzle
2	Bentuk keseluruhan dari media puzzle
3	Bentuk dan ukuran font materi yang dipelajari
4	Cara menggunakan media puzzle
5	Dengan menggunakan media puzzle membuat kalian lebih semangat dalam proses pembelajaran

Tabel 3.8. Kriteria Puzzle untuk Lima
Siswa

Kualifikasi penilaian	Nilai
Baik	1
Tidak baik	0

Tabel 3.9. Hasil Evaluasi
Lima Siswa

No	Nilai	Total	kriteria
1	1	100% baik	
1	1	100% baik	Tentang tampilan media puzzle
2	1	100% baik	Bentuk keseluruhan dari media puzzle
3	1	100% baik	Bentuk dan ukuran font materi yang dipe
4	1	100% baik	Cara menggunakan media puzzle
5	1	100% baik	Dengan menggunakan media puzzle me
5	1	100% baik	Dengan menggunakan media puzzle me kalian lebih semangat dalam p pembelajaran

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Perolehan nilai menunjukkan bahwa uji coba dilakukan terhadap sejumlah kecil kelompok pada media puzzle yang ditunjukkan dalam tabel yang dilampirkan dibawah ini:

c. Uji Kelompok Besar

Perolehan nilai menunjukkan bahwa kelompok besar yang terdiri dari 22 siswa diuji dengan media puzzle, seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.10. Kualifikasi Puzzle untuk Dua Puluh Dua Siswa

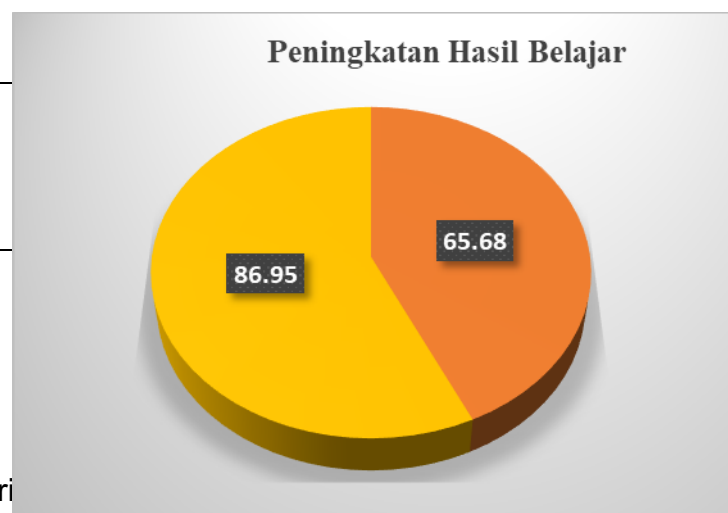
Kualifikasi	Nilai
Suka	1
Tidak suka	0

maupun di sekolah dapat digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media puzzle ini membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan, dan hasil belajar mereka meningkat. Nilai pretest dan posttest meningkatkan mutu belajar.

d. Nilai Pretest dan Posttest

Tabel 3.11. Hasil Evaluasi Dua Puluh Dua siswa pada Media Puzzle

No	Kriteria
1	Model media puzzle
2	Bentuk keseluruhan dari media puzzle
3	Bentuk dan ukuran gaya tulisan materi dipelajari
4	Cara menggunakan media puzzle
5	Dengan menggunakan media puzzle membuat kalian lebih semangat dalam proses pembelajaran



Gambar 3.5. Peningkatan Hasil Belajar

Menurut grafik tersebut, nilai standar pretest 65.68 dan nilai standar posttest 86.95 menunjukkan kenaikan yang signifikan kapasitas siswa untuk memahami tentang media puzzle sebelum digunakan.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa media puzzle berbasis menyesuaikan materi hak dan kewajiban anak baik di rumah

e. Hasil sebelum tes dan

sesudah tes(uji T).

Gambar 3.6. Paired Samples

Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	65.68	22	7.286	1.553
Pre-Test	86.95	22		1.183
Post-Test				

Gambar 3.7. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair1	22	.714	.000
Pre-Test			
Post-Test			

Gambar 3.8. Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	-1.273	5.849	1.142	-3.568	1.142	21	.270
Pre-Test							
Post-Test							

e								
st								

Perolehan nilai sebelum dan setelah tes dapat dilihat berbeda dengan standar pada tabel di atas. Nilai Pretest menunjukkan 65.68, sedangkan hasil Posttest menunjukkan 86.95. Akibatnya, p-value statistic uji T ialah 0.00 artinya (<0.05), sehingga menunjukkan kalau H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa ada dampak yang signifikan untuk nilai mean Pretest dan Posttest (Udin, 2021).

Data uji t memperlihatkan penerapan media puzzle materi hak dan kewajiban anak baik di rumah maupun di sekolah mampu meningkatkan mutu belajar rata-rata siswa. Karena kegiatan belajar mengajar disebut efektif ketika perolehan hasil belajar peserta didik di atas KKM, maka dapat diketahui penggunaan media puzzle materi hak dan kewajiban anak baik di rumah maupun di sekolah dapat diterima serta berhasil menumbuhkan mutu belajar siswa kelas IV.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan tentang media puzzle, hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah kelas IV MI Al Hidayah dapat dijelaskan seperti berikut:

1. Tingkat kelayakan penggunaan media untuk pembelajaran puzzle ini dianggap dapat digunakan karena hasil uji coba produk pada para ahli membuktikan kelayakannya. Hasil yang diraih untuk mengevaluasi seberapa efektif alat pembelajaran menggunakan puzzle sebagai berikut: a. Nilai validitas pakar materi 85% menunjukkan bahwa media dapat diuji cobakan di lapangan; b. Nilai validitas pakar media yakni 80% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan puzzle dapat diuji cobakan dan c. Nilai validasi pakar bahasa 88% menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle ini valid.
2. Nilai siswa dalam uji lapangan menggunakan evaluasi perbandingan atau uji T menggunakan SPSS 19 dihitung untuk mengetahui seberapa efektif media puzzle dalam pembelajaran. Hasil dari uji t menunjukkan nilai

standar 65.68 untuk pre-test dan 86.95 untuk post-test. Ada kemungkinan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sebab nilai sig.(2-tailed) 0.00, artinya <0.05 . Hal ini menyajikan kalau efek yang signifikan terhadap media pembelajaran. Oleh karena itu, sumber pembelajaran puzzle dapat dianggap layak untuk digunakan dan berkualitas tinggi. Ini juga dapat bermanfaat siswa memahami hak dan kewajiban anak baik di rumah maupun di sekolah MI Al Hidayah di kelas IV.

Rekomendasi penelitian selanjutnya dapat dikembangkan untuk memodifikasi media puzzle guna memfasilitasi kebutuhan peserta didik agar mereka bisa lebih berkembang dalam meningkatkan kemampuan berpikir logisnya. Hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan dan berpusat pada siswa melalui pembelajaran yang kondusif tanpa melihat kekurangan dan tetap mengontrol kelebihannya. Penulis menyarankan untuk menjadikan media puzzle berbasis make a match sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat membuat siswa mampu berpikir secara logika dan

melatih mereka untuk berani memberikan argumentasi atau gagasan sehingga siswa juga dapat membuat kesimpulan dari yang sedang dihadapinya dalam pembelajaran. Bagi kepala sekolah, media puzzle bisa menjadi solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran dikarenakan siswa masih sering merasa bosan dan memerlukan sebuah inovasi baru dengan bermain puzzle.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Retno, A. Y. (2023). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model ADDIE Pada Materi*. 6(1), 112–121.
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). *Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*. 6(2), 126–135.
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan Pendahuluan*. 4(1), 399–404.
- Auniyah, F., Herlambang, A. D., &

- Wijoyo, S. H. (2020). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Logis Siswa Terhadap Kemampuan Belajar Secara Kolaboratif Pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 2 Malang*. 4(7), 2178–2185.
- Bahak, M., By, U., & Rosid, M. A. (2021). *Pengembangan Media Alat Peraga Edukatif Interaktif (APEI) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User*. 6(1), 54–71.
<https://doi.org/10.32832/educate.v6i1.4047>
- Chamidah, & Mintohari. (2020). *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Kelas I Di Sdn Sidotopo Iii/50 Surabaya*. *Jpgsd*, 2(01), 1–8.
<https://media.neliti.com/media/publications/252705-none-049b274a.pdf>
- Dadar, P. K., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Palembang*. 4, 55–61.
- deviya Nur Laily, M. B. U. B. A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 1031–1042.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–12.
- Fauzi, A. (2022). *Penggunaan Media Permainan Edukasi*. 17(1), 42–53.
- Gede, I. D., & Yasa, P. (2022). *Foto dokumenter karya rio helmi dalam kajian estetika*. 5, 158–166.
- Harmila, U. H. F. (2023). *Permainan puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun*. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(3), 581–590.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 28–37.
- Latifah, U., Rindaningsih, I., Pgmi, P. S., & Sidoarjo, U. M. (2023).

- Implementasi Flipped Classroom dalam Mendukung Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar.* 5(2), 156–166.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). *Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD.* 6(1), 652–656.
- Manajemen, J., Dasar, P., Jmp-dmt, M. T., Lastari, R., & Saragi, D. (2023). *Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Langkat.* 4(2), 68–72.
- Media, P., Puzzle, P., Match, M. A., Mata, P., & Pendidikan, P. (2023). *Murtafi'ah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, JUNI 2023.*
- Moch. Bahak Udin By Arifin, Eni Fariyatul Fahyuni, D. N. (2020). *Media Cerita Bergambar Akidah Akhlak Berbasis Value Clarification Technique.*
- Nurdyansyah, N., & Aini, Q. (2020). *Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono. At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,* 1(1), 124.
- <https://doi.org/10.30736/atl.v1i1.81>
- Nurizka, R., & Manik, L. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar.* 6(1).
- Pendidikan, D. A. N. U. (2022). *Rahman, Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan.* 2(1), 1–8.
- Pendidikan, J. I., & Bimbingan, P. (2019). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah.* 7, 36–47.
- Permana, D. (2023). *Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* 3(1), 40–52.
- Prasetyo, T., & Djuanda, U. (2021). *Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa.* July.
- Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2021). *Improving Critical Thinking Ability Through Make a Match Model Assisted By Puzzle Media At Elementary Schools.* 5, 484–495.
- Riduwan. (2019). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.*

- Ruli Astuti, T. E. R. (2023). *The Influence of Learning Style on Students ' English Learning Outcomes: Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*. 21(1), 10–13.
- Samsul, 2022. (2022). Samsul,. *Kefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match (Mencari Pasangan) Dalam Menentukan Fakta Dan Opini Melalui Keterampilan Membaca Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Mare, Bone*.
- Songo, L., & Vol, J. P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo , Indonesia * Corresponding email : assegafmuhammad22@gmail.com*. 5(1).
- Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., & Ar-raniry, U. I. N. (2023). *Penerapan Model Kooperative Learning Tipe Scramble Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil PKN Kelas IV SDN Jambur Lak-lak*.
- Udin, M. B. (2021). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. In *Forum Statistika dan Komputasi* (Vol. 8, Issue 1).
- Wibowo, A., & Mufidah, I. (2022). *Media Puzzle Daur Hidup Hewan Untuk Menstimulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 661–669. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.1848>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.
- Zuwariyah, S., Irawan, E., & Artikel, I. (2021). *Jurnal Tadris IPA Indonesia*. 1(1), 68–72.