

**PENGEMBANGAN MEDIA MAJAS PUZZLE QUEST BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI
SISWA KELAS V SDN 47 KODO KOTA BIMA**

Nur Raehani¹, Muh.Rijalul Akbar², Muhammad Zia Ulhaq³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, STKIP Taman Siswa Bima

e-mail : 1hanyraehany7@gmail.com, 2muh.rijalulakbar@tsb.ac.id,
3uzihad78@gmail.com

ABSTRACT

This study's objective is to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of majas puzzle quest based cooperative learning tipe make a match in Indonesian language learning to improve the collaboration skills of grade V students of SDN 47 Kodo, Bima City. The ADDIE model, which comprises the phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation, is used in this study in conjunction with the Research and Development (R&D) approach. Data were collected through media and material expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and student collaboration skills observation questionnaires. The instruments were analyzed descriptively quantitatively. The media expert validation results showed an average score of 93.33% (very feasible category), and the material expert validation results amounted to 97.14% (very feasible category). Teacher responses showed an average score of 80% (practical category), while student responses amounted to 85.72% (very practical category). The results showed that majas puzzle quest based cooperative learning tipe make a match was effectively used in learning, with an increase in the average score of students' collaboration skills from 44.27% in the medium category to 62.02% in the high category.

Keywords: Puzzle, Make a Match, Indonesian Language, Collaboration Skills

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yakni guna mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SDN 47 Kodo Kota Bima. Penelitian ini menerapkan metodologi "Research and Development" (R&D) melalui model "ADDIE" yang meliputi tahapan "analisis", "desain", "pengembangan", "implementasi", beserta "evaluasi". Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta angket observasi kemampuan kolaborasi siswa. Instrumen dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli media

memperlihatkan rerata skor sebesar 93,33% (kategori sangat layak), beserta hasil validasi ahli materi sebesar 97,14% (kategori sangat layak). Respon guru menunjukkan rata-rata skor sebesar 80% (kategori praktis), sedangkan respon siswa sebesar 85,72% (kategori sangat praktis). Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya “media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match efektif digunakan dalam pembelajaran”, disertai peningkatan skor rata-rata kemampuan kolaborasi siswa dari sebesar 44,27% dengan kategori sedang menjadi 62,02% dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Puzzle, Make a Match, Bahasa Indonesia, Kemampuan Kolaborasi

A. Pendahuluan

Keterampilan abad 21 menjadi fokus pendidikan saat ini. Pada abad 21, pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki berbagai kemampuan dalam belajar dan berinovasi. Salah satu dari berbagai kemampuan yang diperlukan dalam abad 21 ialah kolaborasi. Kemampuan kolaborasi sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik guna mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Menurut (Anggraini, et al., 2024) kemampuan kolaborasi merupakan kemampuan individu untuk bekerja sama dengan orang lain dalam menyatukan pandangan dan pengetahuan yang berbeda, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan memberikan umpan balik, mendengarkan, dan mendukung satu sama lain. Untuk

mengembangkan kemampuan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar bersama.

Salah satu pendekatan yang relevan dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi adalah “pembelajaran kooperatif tipe make a match”. Pembelajaran ini dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu (Prameswari & Rahayu, 2022). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Zawil dalam (Wanti, 2022) model make a match merupakan sebuah model pembelajaran dengan cara membagi siswa menjadi dua kelompok, kelompok A diberikan kartu pertanyaan dan kelompok B diberikan kartu jawaban. Siswa kemudian secara aktif mencari sepasang kartu

yang sesuai dengan pertanyaan ataupun jawaban. Model Make a Match berupaya menyoroti bagaimana siswa bisa berkolaborasi satu sama lainnya beserta memperluas pengetahuan mereka sambil bermain (Sarnila, et al., 2021).

(Wijanarko, 2017) mengungkapkan, model ini mempunyai sejumlah manfaat, yakni guna menumbuhkan keterlibatan siswa melalui aktivitas kognitif ataupun fisik dikarenakan terdapat unsur permainan. Model ini juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa, menumbuhkan pemahaman mereka terhadap materi, sekaligus menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, model ini bisa dimanfaatkan supaya membantu siswa mengembangkan keberanian untuk presentasi di depan kelas beserta mendisiplinkan siswa untuk menghargai waktu belajar. Namun, pada kenyataannya pembelajaran yang cenderung bersifat individual dan kurang variatif sering kali menghambat interaksi dan pengembangan kemampuan kolaborasi siswa. Maknanya, meskipun model make a match memiliki potensi untuk meningkatkan

kolaborasi, implementasinya dalam praktik pembelajaran masih perlu diperhatikan.

Mata pelajaran bahasa Indonesia, selaku salah satu mata pelajaran inti di tingkat dasar, berperan krusial dalam kurikulum pendidikan dasar. Selain mempelajari kaidah-kaidah bahasa, penting juga bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama dalam konteks Bahasa Indonesia. Kerja sama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memfasilitasi siswa untuk berbagi ide, bertukar pandangan, dan menghasilkan solusi kreatif untuk tantangan yang dihadapi (Isnaeni & Hildayah, 2020). Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali dianggap sebagai bidang studi yang kaku dan kurang menarik, metode pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan kurang menarik, alhasil motivasi menjadi berkurang untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Selain mengembangkan keterampilan kognitif, pembelajaran bahasa Indonesia memupuk kerja sama tim, ataupun kapasitas untuk saling mendukung ketika menangani

permasalahan, yang memupuk persatuan dan solidaritas di antara siswa ketika mereka mempelajari ataupun meninjau materi Bahasa Indonesia. Guru haruslah berupaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pengenalan metode pengajaran baru. Guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa supaya membantu mereka mengembangkan keterampilan bekerja sama.

Dari hasil observasi awal yang terlaksana pada tanggal 18 Oktober 2024 di sekolah pada pembelajaran bahasa Indonesia, sumber belajar yang dipakai guru hanya berpatokan pada buku paket. Penggunaan buku paket yang monoton serta penyajian pembelajaran yang kurang variatif cenderung membuat siswa menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia melelahkan dan membosankan sehingga siswa kurang aktif berinteraksi dan kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran. Alhasil, kemampuan kolaborasi siswa yaitu kemampuan bekerja sama dalam kelompok guna mewujudkan tujuan bersama masih perlu ditingkatkan.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran bisa membantu siswa berkomunikasi sekaligus berinteraksi lebih antusias dikarenakan ide mereka lebih banyak diserap dan tidak dibatasi oleh waktu ataupun ruang. Siswa juga memperoleh lebih banyak pengetahuan tentang isi materi yang sangatlah bervariasi sehingga bisa menumbuhkan sikap dan keterampilan kolaborasi (Isnaeni & Hildayah, 2020). Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran yang bersifat edukatif dan interaktif untuk memfasilitasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat minim.

Berdasarkan pemaparan di atas, dibutuhkan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga bisa menarik minat siswa serta menunjang partisipasi beserta kolaborasi siswa dalam proses belajar. Salah satunya yakni melalui media puzzle. Menurut Wedham, dalam (Arni, et al 2025) puzzle ialah permainan yang membantu siswa mempelajari konsep, bekerja sama, menangani tantangan, beserta

menumbuhkan keterampilan motorik mereka.

. Media puzzle bisa dijadikan alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa sekaligus permainan yang menyenangkan. Menurut Tantri dalam (Arifuddin & Maufur, 2018) puzzle ialah alat permainan edukatif (APE) yang dimaksudkan untuk membantu siswa memperoleh beragam keterampilan sehingga menumbuhkan antusiasme mereka untuk belajar. Dengan menggunakan media puzzle, siswa diajak untuk bekerja bersama kelompok guna menyelesaikan tugas. Kemudian, media puzzle pun bisa membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Ketika terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, siswa bisa lebih termotivasi belajar. Dengan demikian, penggunaan media puzzle akan mewujudkan kondisi belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia.

Dari paparan permasalahan tersebut, peneliti berminat mengembangkan “media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match” pada

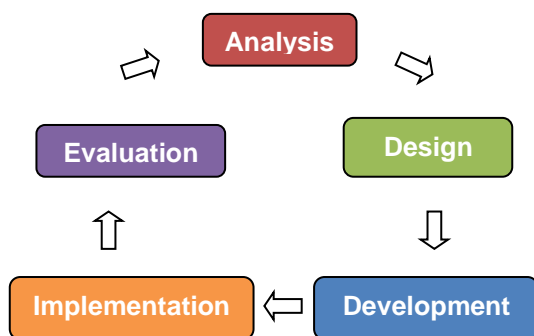
mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 47 Kodo Kota Bima.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berjenis “penelitian pengembangan” atau “research and development” (R&D) merupakan tahapan guna mengembangkan suatu produk baru ataupun memperbaiki produk yang sudah tersedia (Okpatrioka, 2023). Tujuan dari penelitian ini yakni “untuk mengembangkan media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SDN 47 Kodo Kota Bima”. Data penelitian berjenis kuantitatif beserta kualitatif. Data ini terkait dengan validasi beserta respon dosen, guru, ataupun siswa terhadap media puzzle quest yang dibuat. Data tentang hasil evaluasi kelayakan, kepraktisan, beserta kemanjuran hasil pengembangan yang sudah diisi oleh ahli bidang isi/materi beserta ahli bidang media termasuk data kuantitatif. Sementara respon dan rekomendasi untuk peningkatan hasil pengembangan dari ahli isi/materi

dan ahli media termasuk data kualitatif.

Penelitian ini menerapkan model ADDIE dikarenakan sesuai untuk mengembangkan produk penelitian. Menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) terdapat 5 tahapan prosedur pengembangan dalam model ADDIE yaitu “analysis”, “design”, “development”, “implementation”, beserta “evaluation”.



Gambar 1. Tahap prosedur pengembangan model ADDIE

Rincian Langkah-langkah penelitian pengembangan media majas puzzle quest berdasarkan bagan tersebut mencakup:

a. Analysis (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis guna memperoleh informasi terkait permasalahan yang timbul dalam pembelajaran.

b. Design (Perancangan)

Berdasarkan pada hasil analisis, maka dirancanglah

perencanaan pembuatan produk penelitian yang terdiri dari tahapan pemilihan software yang akan digunakan untuk merancang produk, perancangan desain majas puzzle quest, pembuatan produk, pembuatan instrumen, validasi produk, implementasi produk, serta evaluasi produk.

c. Development (Pengembangan)

Setelah melakukan tahap perancangan produk, langkah pengembangan selanjutnya yaitu mengembangkan “majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match” menyesuaikan desain yang sudah ditetapkan dengan menggunakan aplikasi canva dan selanjutnya akan melalui proses validasi oleh kedua ahli.

d. Implementation (Penerapan)

Dalam melakukan implementasi pada tahap ini, “majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match” yang telah melewati tahap revisi I dengan dinyatakan bahwa produk sudah valid oleh validator dan dikatakan sangat layak untuk diuji cobakan. Penerapan (Implementation) dilakukan untuk melihat efektivitas penggunaan produk terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa kelas V

SDN 47 Kodo Kota Bima. Adapun tahapan yang dilaksanakan di tahap ini ialah uji coba kelompok besar yang dilakukan dengan 12 siswa kelas V. Peneliti tidak melaksanakan uji coba pada kelompok kecil dikarenakan jumlah subjek terbatas. Selain itu, produk telah divalidasi oleh kedua ahli terlebih dahulu sebelum dilaksanakan uji coba dan dikatakan sangat layak untuk digunakan.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir untuk mengembangkan media tersebut yaitu peneliti harus melaksanakan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan peneliti dalam bentuk evaluasi non-test yang berupa data hasil instrumen angket kolaborasi siswa yang didapatkan dari hasil pengisian angket kemampuan kolaborasi siswa oleh peneliti. Dengan data evaluasi tersebut dapat dilihat apakah produk yang dikembangkan dapat menunjang keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini memakai rumus berikut:

$$\begin{aligned} & \text{Persentase skor} \\ & = \frac{F (\text{Skor yang diperoleh})}{N (\text{Skor maksimal})} \times 100\% \end{aligned}$$

Tabel 1 Kriteria Penilaian Validasi Media dan Materi

Rentang Persentase Penskoran%	Tingkat Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 2 Kriteria Penilaian Respon Guru dan Respon Siswa

Rentang Persentase Penskoran%	Tingkat Kepraktisan
81% – 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Kurang Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Untuk menghitung pengaruh (efektivitas) peningkatan kemampuan kolaborasi siswa menggunakan media tersebut dalam penelitian ini yaitu dilaksanakan melalui perbandingan kondisi sebelum ataupun sesudah penggunaan produk yang dikembangkan menggunakan rumus kemampuan kolaborasi berikut.

$$\begin{aligned} & \% \text{Persentase kemampuan kolaborasi} \\ & = \frac{n (\text{Skor perolehan})}{N (\text{Skor maksimal})} \times 100\% \end{aligned}$$

Rumus N-gain tidak digunakan dalam penelitian ini karena penilaian dilakukan melalui instrumen non-tes, yaitu angket observasi, bukan melalui pre-test ataupun post-test kognitif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dijelaskan berdasarkan rumusan permasalahan menggunakan model pengembangan "ADDIE" yang mencakup 5 tahapan yang hendak dipaparkan, yakni mencakup:

Tahapan pertama yang dilaksanakan ialah tahap analisis. Terdapat 3 kegiatan di tahap analisis, yakni mencakup: 1) analisis kebutuhan isi/konten berdasarkan alur tujuan pembelajaran untuk mengetahui strategi mengajar yang diterapkan oleh guru dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, beserta untuk mengetahui apakah terdapat masalah dalam kegiatan pembelajaran sehingga perlunya solusi dan perbaikan dalam mengajar, 2) analisis perangkat pendukung pembelajaran, dilakukan untuk mengetahui keadaan dan ketersediaan media ajar yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran, dan 3) analisis karakteristik siswa, beserta mengkaji hasil wawancara beserta observasi. Wawancara dilaksanakan bersama salah satu guru kelas V SDN 47 Kodo Kota Bima. Tujuan dari tahap ini

yakni guna mengenali situasi beserta kondisi, serta kebutuhan media ajar yang hendak dikembangkan.

Dari temuan wawancara didapatkan informasi tentang permasalahan dalam proses pembelajaran bahwa guru hanya memakai buku paket selaku sumber belajar, Penggunaan model dan metode pembelajaran terpaku pada model kontekstual dan metode ceramah serta penugasan yang cenderung monoton sehingga tidak memungkinkan adanya interaksi aktif antar siswa, serta tidak adanya penggunaan media ataupun alat permainan edukatif guna menunjang proses pembelajaran pada materi tersebut.

Selain melakukan analisis pada proses pembelajaran, dilaksanakan juga analisis terhadap solusi untuk penanganan permasalahan tersebut. Solusinya yakni dengan melakukan pengembangan media majas puzzle quest.

Majas puzzle quest merupakan permainan puzzle dengan konsep tebak gambar yang diintegrasikan pada materi majas atau gaya bahasa, dimana siswa akan mencari dan menentukan pasangan puzzle yang sesuai antara gambar dan kata di

dalam puzzle. Majas puzzle quest juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang digunakan sebagai intruksi dalam menyelesaikan puzzle. Tujuan penggunaan majas puzzle quest ini yaitu, untuk mendorong terjadinya partisipasi dan interaksi aktif antar siswa, membangun kerjasama positif antar siswa, serta memunculkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Majas puzzle quest ini dibuat dengan semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa serta membantu dalam memahami materi majas atau gaya bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahapan kedua yakni tahap design atau perancangan yang tujuannya guna mempersiapkan rancangan pengembangan media majas puzzle quest. Tahapan perancangan terdiri dari tahapan pembuatan produk, pembuatan perangkat pendukung seperti ATP (alur tujuan pembelajaran), modul ajar dan LKPD, pembuatan instrumen, validasi produk, implementasi produk, dan evaluasi produk.

Pembuatan design pada tahap ini menggunakan aplikasi Canva, yang merupakan platform desain

yang mendukung pembuatan majas puzzle quest disertai fitur beserta template menarik, serta kemudahan dalam menambahkan elemen visual seperti gambar dan ikon sehingga memungkinkan partisipasi, interaksi, serta kerjasama positif antar siswa. partisipasi, beserta kerja sama konstruktif antar siswa. Oleh karena itu, solusi untuk menangani permasalahan tersebut, yaitu dengan mengembangkan media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match. Berikut tampilan desain majas puzzle quest..



Gambar 2. Tampilan desain majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match

Tahap ketiga yakni development atau pengembangan. Tahapan pengembangan dilakukan dengan membuat media majas puzzle quest dengan memanfaatkan aplikasi canva, membuat angket

validasi produk yang mencakup angket validasi dari kedua ahli, serta validasi media majas puzzle quest oleh kedua ahli guna mengetahui kelayakan media sebelum diuji cobakan.

Hasil validasi dari ahli media dijelaskan di tabel 4:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan	92,5%	Sangat Layak
Warna	95%	Sangat Layak
Total	93,33%	Sangat Layak

Tabel 4 memperlihatkan hasil rerata sebesar 93,33% berkategori “sangat layak”, yang menunjukkan bahwa “media majas puzzle quest sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran”.

Berikutnya peneliti juga melaksanakan validasi ahli materi oleh validator, yang merupakan dosen ahli yang mengampu mata kuliah Bahasa Indonesia.

Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan CP dan TP	93,33%	Sangat Layak
Isi/konten	100%	Sangat Layak
Penyajian pembelajaran	100%	Sangat Layak
Total	97,14%	Sangat Layak

Tabel 5 memperlihatkan rerata validasi materi ialah 97,14% berkategori “sangat layak”, yang menunjukkan bahwa “media majas puzzle quest sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran”.

Tahapan keempat yaitu Implementation atau penerapan media dengan melakukan uji coba untuk melihat pengaruh (efektivitas) penggunaan produk terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa. Dalam penelitian ini, uji coba kelompok kecil tidak dilaksanakan karena jumlah subjek penelitian terbatas, yaitu hanya 12 siswa. Oleh karena itu, seluruh subjek langsung digunakan dalam uji coba kelompok besar. Produk terlebih dahulu divalidasi oleh kedua ahli, dan telah dikatakan “sangat layak untuk digunakan”. Pada tahap penerapan ini juga melibatkan 1 guru mata pelajaran untuk mengetahui respon guru beserta respon siswa selaku uji

kepraktisan media. Hasilnya terlihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Respon Guru

Aspek	Persentase	Kategori
Rasa senang	80%	Praktis
Keaktifan	80%	Praktis
Kemudahan	80%	Praktis
Minat	100%	Sangat Praktis
Ketertarikan	60%	Kurang Praktis
Total	80%	Praktis

Tabel 6 memperlihatkan rata-rata dari penilaian responden ialah 80% dengan kategori “praktis”, yang menunjukkan bahwa “media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match praktis digunakan dalam pembelajaran”.

Kepraktisan media majas puzzle quest dilihat dari respon guru sekaligus siswa. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7 Hasil Respon Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Rasa senang	92,5%	Sangat Praktis
Keaktifan	82,5%	Praktis
Kemudahan	85,56%	Sangat Praktis
Minat	84,17%	Sangat Praktis
Ketertarikan	90,83%	Sangat Praktis
Kognitif dan kolaborasi	78,75%	Sangat Praktis
Total	85,72%	Sangat Praktis

Tabel 7 memperlihatkan rerata sebesar 85,72%. Nilai ini

menunjukkan bahwa “media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran”.

Pada penerapan media ini berjalan lancar, alhasil terlihat peningkatan hasil sesudah penerapan media dibanding hasil sebelum penggunaan media, yang terlihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8 Hasil rekapitulasi kemampuan kolaborasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media majas puzzle quest

Sebelum		Sesudah	
Skor Max	Skor Perolehan	Skor Max	Skor Perolehan
192	85	192	119
Mean	44,27	62,02	

Tabel 8 memperlihatkan peningkatan kemampuan kolaborasi peserta didik setelah diterapkannya media majas puzzle quest pada mata pelajaran bahasa indonesia. Rerata nilai kemampuan kolaborasi siswa sebelum penggunaan media majas puzzle quest adalah sebesar 44,27% yang termasuk dalam kategori sedang. Setelah penerapan media majas puzzle quest, nilai rata-rata kemampuan kolaborasi meningkat menjadi 62,02% yang termasuk dalam kategori tinggi. Artinya,

penggunaan tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa.

Tahap kelima, yakni tahap evaluasi, tujuannya guna untuk menilai efektivitas produk yang telah dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SDN 47 Kodo Kota Bima. Evaluasi dilaksanakan melalui instrumen non-tes berupa angket kemampuan kolaborasi yang diisi oleh peneliti menurut observasi terhadap kegiatan pembelajaran siswa. Berdasarkan nilai kemampuan kolaborasi siswa sebelum penggunaan majas puzzle quest sebesar 44,02%, sedangkan nilai sesudah penggunaan media sebesar 62,02%,

Dari nilai tersebut terjadi peningkatan kemampuan kolaborasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media sebesar 17,75%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong efektif terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SDN 47 Kodo Kota Bima. Data hasil penilaian kemampuan kolaborasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

E. Kesimpulan

Pengembangan media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match diimplementasikan melalui metodologi “research and development” (R&D) memakai model ADDIE yakni mencakup tahapan “analisis”, “desain”, “pengembangan”, “implementasi”, beserta “evaluasi”. Media tersebut sudah divalidasi oleh ahli media beserta ahli materi, dengan hasil validasi ahli media memperlihatkan rerata 93,33% yang berkategori “sangat layak” dan rerata skor validasi ahli materi sebesar 97,14%, yang berkategori “sangat layak” dan mengindikasikan bahwa “media majas puzzle quest berbasis cooperative learning tipe make a match sangat layak digunakan dalam pembelajaran”. Uji coba diimplementasikan secara terbatas pada 12 siswa kelas V SDN 47 Kodo Kota Bima, serta melibatkan satu guru kelas sebagai responden untuk menilai kepraktisan media. Hasil respon guru memperlihatkan skor 80% (kategori praktis), sementara skor rata-rata respon siswa sebesar 85,72% (kategori sangat praktis), yang menunjukkan bahwa media tergolong sangat praktis dan menarik. Efektivitas media dalam

meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa diperoleh melalui angket observasi non-tes, tanpa menggunakan pre-test dan post-test. Hasil observasi memperlihatkan bahwasanya penggunaan media Majas Puzzle Quest berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kolaboratif siswa dalam proses pembelajaran. Alhasil, media majas puzzle quest dapat dikatakan valid, efektif, sekaligus praktis untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. P., Pramasdyahsari, A. S., & Lita, A. (2024). Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Tingkat SD dalam Implementasi Project Based Learning. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(2), 139. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v30i2.61205>
- Arifuddin, A., & Maufur, S. (2018). Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10–17. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/13721>
- Arni, Y., Yogen Ombi Kasta, L., Asmara, T., & Eriska. (2025). *Pengembangan Media Puzzle Mata Pelajaran IPAS dengan Materi Penawaran dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Antar Siswa pada Kelas V SDN 89 Palembang* (Vol. 6). <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2402>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Syntax Transformation*, 1, 148–156. <https://doi.org/10.46799/jurnalsyntaxtransformation.v1i5.69>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1, 86–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prameswari, D. P., & Rahayu, T. S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3, 202–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.28244>
- Sarnila, Pemelasari, S. D., Rsitono, & Hidayati, A. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Kelas VIII SMP. *Perkumpulan Pendidikan Indonesia.*

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), 277.

<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>

Wanti, N. I. (2022). Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2, 44–50.

<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1086>

Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, 1, 52–59.

<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>