

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH* PADA MATERI MENENTUKAN IDE POKOK PARAGRAF KELAS 3 SD

Fardiana Rusanti¹., Nanang Khoirul Umam²., Nataria Wahyuning Subayani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik
Dianarusanti19@gmail.com¹, nanang.khu@umg.ac.id², nataria.nata@umg.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 11-September-2022

Disetujui: 30-September-2022

Kata Kunci:

Puzzle berbasis *Make a Match*

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kualitas media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas 3. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi metode 4-D, tetapi penelitian hanya melakukan 3 tahapan, yakni: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas 3 memenuhi indikator kevalidan, yaitu a) hasil validasi dari validator ahli media memperoleh presentase sebesar 93,75% termasuk dalam kriteria sangat valid. b) hasil validasi ahli materi presentase sebesar 95,85% termasuk dalam kriteria sangat valid. c) respon dari peserta didik mendapat nilai rata-rata presentasi sebesar 93,1% termasuk dalam kriteria sangat baik. dan d) hasil belajar peserta didik mendapat nilai rata-rata presentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria tuntas. Berdasarkan uraian tersebut, maka media pembelajaran dan materi yang termuat dalam media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Abstract: This study aims to develop and determine the quality of the *Make a Match Puzzle-Based Media Material Determining the Main Idea of Paragraph Class 3*. This type of research is research and development by adopting the 4-D method, but the research only does 3 stages, namely: the defining stage, stages of design (*design*), and development (*develop*). The results of the research that have been carried out show that the puzzle media based on *Make a Match Material Determining the Main Idea of Paragraph Class 3* meets the validity indicators, namely a) the validation results from the media expert validator get a percentage of 93.75% including very valid criteria. b) the results of expert validation of the material, the percentage of 95.85% is included in the very valid criteria. c) the response from the students got an average presentation score of 93.1% which was included in the very good criteria. and d) student learning outcomes get an average percentage value of 100% including the complete criteria. Based on this description, the learning media and materials contained in the media developed by researchers can be used in the learning process.



This is an open access article under the **BY-NC-ND** license

A. LATAR BELAKANG

Pada masa kini implementasi dari pembelajaran pemahaman bacaan memanfaatkan teks bacaan yang diberi gambar. Dalam teks tersebut peserta didik juga belum mengetahui mana yang termasuk ide pokok dalam bacaan. Dan jika teks tersebut memiliki kalimat yang sangat panjang dengan gambar yang kecil, maka peserta didik akan malas dan cenderung menjadikan judul teks menjadi ide pokok dalam sebuah bacaan. Sehingga perlu adanya cara belajar baru yang membuat suasana belajar menjadi menarik, menyenangkan, dan mendidik (Yampap & Hasyda, 2021). Adanya cara belajar yang baru dan berbeda pada materi mencari ide pokok paragraf atau pemahaman peserta didik tentang teks bacaan dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya berfikir kritis peserta didik, serta guru juga akan menjadi fasilitator yang kreatif dan aktif dalam pembelajaran dikelas. Cara tersebut harus di dukung dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik, agar peserta didik mampu memahami teks bacaan dengan menyenangkan dan terasa seperti bermain tapi juga mendidik (Muhsam et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN II Sungegeneng, guru menjelaskan beberapa permasalahan yang terjadi dalam kelas yaitu materi melalui teks bacaan yang sulit untuk dipahami peserta didik karena bahan ajar dan sumber belajar terbatas serta tidak didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran juga monoton dengan membaca bacaan secara bergantian atau dibacakan oleh gurunya saja. Dari 12 peserta didik ada 5 peserta didik yang tidak bisa menentukan ide pokok paragraf dan sisanya masih bingung dalam menentukan ide pokok paragraf pada bacaan yang lebih dari 3 paragraf dan satu paragraf terdiri dari 90 kata.

Peserta didik lebih suka pembelajaran dengan cara berkelompok sambil bermain dan berbicara dari pada mendengarkan. Setelah melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi di kelas untuk memperkuat permasalahan yang terjadi saat dilapangan. Berdasarkan hasil observasi, peneliti mampu mengamati permasalahan pada saat proses pembelajaran peserta didik merasa bosan dan tidak suka membaca teks bacaan panjang dengan gambar kecil lalu di baca bergantian atau dibacakan oleh guru. Peserta didik lebih suka pembelajaran dengan cara berkelompok sambil bermain dan lebih suka berbicara dari pada mendengarkan. Jadi, guru menyarankan kepada peneliti untuk membuat media pembelajaran yang bisa dilakukan dengan cara berkelompok sambil bermain, mendidik, dan menarik.

Menurut Supriyono (2018) untuk menarik minat belajar peserta didik media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit. Sehingga media digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar. Jika media digunakan dengan tepat dan sesuai kebutuhan, maka akan meningkatkan daya ingat peserta didik dalam memahami serta menyimpulkan informasi yang di dapatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru agar pembelajaran menjadi mendidik dan menarik perhatian peserta didik adalah media *Puzzle*.

Media *Puzzle* adalah satu gambar utuh yang menjadi potongan-potongan, cara mainnya menyatukan potongan gambar menjadi satu gambar utuh. Media *Puzzle* juga dapat digunakan secara berkelompok dengan suasana seperti bermain. Media pembelajaran *Puzzle* gambar dapat digunakan untuk penelitian berbasis manual, sehingga sekolah yang belum menggunakan media elektronik bisa menerapkan. Menurut Tastin (2021) media *Puzzle* adalah gambar, huruf, kata dan kalimat yang berupa potong-potongan yang dijadikan satu gambar utuh, sehingga melibatkan penalaran dan psikomotorik anak. Media *Puzzle* dikembangkan dengan menggunakan metode *Make a Match* untuk menjadi aturan penggunaan media *Puzzle*, agar media *Puzzle* dapat meningkatkan kreativitas dan ketrampilan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Metode pembelajaran "*Make a Match*" adalah media berupa kartu. Permainan dengan cara tanya jawab yang bisa meningkatkan daya ingat dan kemampuan kognitif peserta didik. Metode pembelajaran "*Make a Match*" mampu mengukur pemahaman peserta didik dengan mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi yang sudah diajarkan oleh guru menurut (Suprpta, 2020).

Sebelum peneliti memilih mengembangkan *Puzzle* sebagai media pembelajaran, peneliti mencari referensi penelitian terdahulu mengenai media *Puzzle*. Peneliti menggunakan penelitian yang dilakukan oleh (Tastin et al., 2021) sebagai referensi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 77 Prabumulih*. Pada tahapan expert review media pembelajaran mendapat 95% kategori sangat baik. Hasil angket kepraktisan dengan skor rata-rata responden peserta didik 98% kategori sangat praktis. Sehingga pengembangan media dapat berpengaruh baik pada materi membaca permulaan siswa kelas satu SD Negeri 77 Prabumulih.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R & D)*. Model yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini biasa dikenal dengan four D-Model atau model 4-D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi, untuk tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan biaya dan waktu Thiagarajan dalam (Muhsam, 2020).

Tahap yang pertama yang dilakukan dalam pengembangan media *Puzzle* yakni pendefinisian (*define*) yang meliputi: a) Analisis Ujung Depan, b) Analisis Peserta didik, c) Analisis Materi, d) Analisis Tugas, e) Analisis Tujuan Pembelajaran. Tahap yang kedua adalah perancangan (*design*) yang meliputi a) Pemilihan bahan, b) Pemilihan format, c) Rancangan awal.

Sebelum produk digunakan terlebih dahulu harus dilakukan validasi produk tersebut oleh seseorang yang ahli dibidangnya. Validator tersebut nantinya akan menghasilkan perbaikan yang berupa saran dan komentar. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*) yang terdiri dari: a) Validasi media pembelajaran, b) Revisi, dan c) Uji coba peserta didik.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk melakukan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu: a) Validasi media pembelajaran, b) Tes hasil belajar peserta didik, dan c) Angket respon peserta didik. Instrumen yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian yakni lembar validasi media pembelajaran, lembar angket peserta didik, dan lembar tes hasil belajar. Menurut Sugiyono (2018) instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengukur

fenomena alam atau pun sosial yang diamati. Data yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Kevalidan Media Pembelajaran

Pedoman penghitungan skor pada kevalidan media menggunakan rumus menurut akbar (2013) adalah sebagai berikut:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

b. Angket Respon Peserta Didik

Pedoman perhitungan skor pada respon peserta didik menggunakan rumus menurut Arikunto (2013) adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase peserta didik} = \frac{(5 \times \text{SS}) + (4 \times \text{S}) + (3 \times \text{KS}) + (2 \times \text{TS}) + (1 \times \text{STS})}{(5 \times \text{E}) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

c. Tes Hasil Belajar

Pedoman perhitungan skor pada hasil belajar peserta didik menggunakan rumus menurut Simang & Gagaramusu (2016) adalah sebagai berikut:

$$\text{KBK} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Pada tahap awal yang dilakukan oleh peneliti merupakan pendefinisian yang meliputi lima tahapan, yaitu: a) Hasil analisis ujung depan semua kelas di SDN II Sungegeneng sudah menggunakan kurikulum 2013 dan untuk mata pelajaran Bhs. Indonseia diajarkan melalui buku tematik yang menjadi satu dengan mata pelajaran lainnya. Karena penelitian fokus pada Bhs. Indonsia maka peneliti selanjutya melihat kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada pada pembelajaran Bhs. Indonesia kelas III. b) Hasil analisis Peserta Didik yakni kurang antusias saat proses pembelajaran hal ini menunjukkan bahwa cara belajar peserta didik mudah bosan ketika guru membacakan atau menginstruksikan untuk peserta didik untuk membaca bacaan. Peserta didik menjadi aktif saat pembelajaran ketika kegiatan dilaksanakan dengan hal baru yang bisa dilakukan dengan berkelompok yang meliputi kegiatan berbicara dan bermain. Berdasarkan pembahasan analisis peserta didik yang diperoleh, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dapat digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas III SDN I Sungegeneng. c) Hasil analisis materi termuat dalam mata pelajaran Bhs. Indonesia, dalam materi menentukan ide pokok paragraf mencakup empat sub materi antara lain: pengertian ide pokok, ciri-ciri ide pokok paragraf, fungsi ide pokok paragraf, dan langkah-langkah menentukan ide pokok paragraf. Empat sub materi tersebut kemudia dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu menentukan ide pokok yang menjadi informasi dan menunjukkan letak ide pokok dalam paragraf. Tahap ini merujuk pada kurikulum yang digunakan oleh sekolah serta disesuaikan dengan KI dan KD pada materi menentukan ide pokok paragraf tersebut. d) Hasil analisis tugas diperlukan dalam kegiatan pembelajaran serta mengidentifikasi tahap-tahap penyelesaian tugas yang akan diberikan pada peserta didik agar tercapainya kompetensi dasar. e) Hasil analisis tujuan pembelajaran target yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* berbasis *Make a Match*, dengan tujuan ini lah yang akan menjadi dasar penyusunan media pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran merupakan hasil dari penjabaran indikator yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan pada tahap analisis materi.

Tahap kedua perancangan yang dilakukan dengan dua langkah yakni: a) pemilihan bahan media pembelajaran: bahan yang dipilih oleh peneliti adalah papan yang terbuat dari kayu berukuran 2m x 1m. Pemilihan bahan ini didasarkan pada analisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran yang sudah dilakukan ditahap sebelumnya. b) pemilihan format: dalam hal ini media *Puzzle* yang akan dihasilkan berukuran 49cm x 37cm. kemudian untuk pemilihan bahan menggunakan kayu sebagai bahan utama yang dibentuk dan permukaan kayu yang sudah dibentuk akan dilapisi dengan kertas bergambar yang dicetak dengan menggunakan ukuran A3, karena gambar harus dapat menempel dengan baik dan terlihat rapih maka peneliti menjadikan gambar dicetak dengan bentuk stiker. Hasil stiker gambar yang sudah dicetak kemudian dipotong sesuai kebutuhan dari bentuk kayu yang sudah dibuat, karena bentuk *Puzzle* yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang jika dirangkai akan menjadi satu gambar yang utuh. c) rancangan awal media pembelajaran: 1) membuat desain cover buku panduan guru dan membuat desain setiap gambar yang menjadi permukaan dari media *Puzzle* tersebut dengan menggunakan software photoshop. Desain setiap gambar dicetak pada kertas ukuran A3. 2) Memotong papan kayu berukuran 2m x 1m menjadi ukuran 49cm x 37cm sebanyak 2 yang salah satunya bagian tengahnya di beri lubang yang berukuran 37cm x 25cm. Dan membuat potongan-potongan *Puzzle* yang digunakan untuk memenuhi salah satu papan kayu berukuran 49cm x 37cm yang sudah dilubangi dengan ukuran 37cm x 25cm. dan masing-masing ukuran potongan *Puzzle* yakni 6,2cn x 5cm. 3) Memotong gambar yang sudah dicetak sesuai letak objek pada media

Puzzle. 4) Merangkai semua bagian *Puzzle* dan gambar yang telah dicetak dan dipotong. Semua bagian yang sudah dirangkai kemudian dilakukan finishing.

Tahap paling akhir adalah pengembangan yang menghasikan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* materi menentukan ide pokok paragraf kelas 3 yang kemudian divalidasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Berikut ini gambar dari media *Puzzle* berbasis *Make a Match*:



Gambar 1 Produk Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match*

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media I

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh
A.	Kemudahan penggunaan media untuk menunjang proses pembelajaran	
1.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran untuk kebutuhan proses belajar peserta didik	3
B.	Kualitas bentuk fisik media pembelajaran	
2.	Penampilan unsur tata letak gambar pada media pembelajaran sesuai dan saling berkaitan satu dengan yang lain	4
3.	Kesesuaian <i>Puzzle</i> gambar dengan jawaban dan pertanyaan dalam media pembelajaran	4
4.	Kesesuai warna pada latar belakang gambar dengan urutan bermain pemain	4
5.	Penulisan bahasa dan kosa kata yang sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
C.	Jaminan keamanan media saat proses pembelajaran	
6.	Media pembelajaran disajikan dengan aman dan baik	4
Jumlah Skor		22
Presentase		91,7

Proses validasi draf I diatas menunjukkan bahwa proses validasi ahli media I mendapat skor sebesar 22 dan memperoleh presentase sebesar 91,7 % hal ini menunjukkan media masuk kedalam kategori sangat valid. Hasil presentase dapat dihitung menggunakan cara yang sama, yakni:

$$\begin{aligned}
 \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{24} \times 100\% \\
 &= 91,7\%
 \end{aligned}$$

Tabel 2 Hasil Validasi Media II

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh
A.	Kemudahan penggunaan media untuk menunjang proses pembelajaran	
1.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran untuk kebutuhan proses belajar peserta didik	3
B.	Kualitas bentuk fisik media pembelajaran	
2.	Penampilan unsur tata letak gambar pada media pembelajaran sesuai dan saling berkaitan satu dengan yang lain	4
3.	Kesesuaian <i>Puzzle</i> gambar dengan jawaban dan pertanyaan dalam media pembelajaran	4
4.	Kesesuai warna pada latar belakang gambar dengan urutan bermain pemain	4

5.	Penulisan bahasa dan kosa kata yang sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
C. Jaminan keamanan media saat proses pembelajaran		
6.	Media pembelajaran disajikan dengan aman dan baik	4
Jumlah Skor		23
Presentase		95,8

Proses validasi draf II oleh ahli media II memperoleh skor total sebesar 23 dari skor maksimal sebesar 24. Jadi presentasi yang diperoleh sebesar 95,8 %. Hasil presentase validasi media dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{23}{24} \times 100\% \\ &= 95,8\% \end{aligned}$$

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli materi I

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh
1.	konten yang ada dalam media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat)	4
2.	konten pada media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (Kognitif: (1) Melalui media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> , peserta didik dapat menentukan ide pokok yang menjadi informasi. (2) Melalui media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> , peserta didik dapat membedakan kalimat ide pokok dengan	3
3.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> sesuai dengan seluruh karakteristik peserta didik (kartu yang terdiri dari soal yang memiliki gambar, siswa akan menerima sebuah kartu dan mencari solusi jawabannya, seluruh siswa akan bermain untuk mencocokkan kartu soal dengan jawaban, siswa bisa mendapatkan nilai dari hasil permainan mencocokkan, jika siswa tidak menemukan jawaban yang cocok maka siswa akan diberi sanksi yang telah ditentukan, dan siswa akan dituntut lebih flaksible dalam permainan)	4
Jumlah Skor		11
Presentase		91,7

Proses validasi oleh validator ahli materi I mendapatkan skor 11 dari skor maksimal sebesar 12. Sehingga dari perhitungan skor maksimal tersebut mendapatkan presentase sebanyak 91,7%. Hasil presentase tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{11}{12} \times 100\% \\ &= 91,7\% \end{aligned}$$

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi II

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh
1.	konten yang ada dalam media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat)	4
2.	konten pada media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (Kognitif: (1) Melalui media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> , peserta didik dapat menentukan ide pokok yang menjadi informasi. (2) Melalui media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> , peserta didik dapat membedakan kalimat ide pokok dengan	4
3.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> sesuai dengan seluruh karakteristik peserta didik (kartu yang terdiri dari soal yang memiliki gambar, siswa akan menerima sebuah kartu dan mencari solusi jawabannya, seluruh siswa akan bermain untuk mencocokkan kartu soal dengan jawaban, siswa bisa mendapatkan nilai dari hasil permainan mencocokkan, jika siswa tidak menemukan jawaban yang cocok maka siswa akan diberi sanksi yang telah ditentukan, dan siswa akan dituntut lebih flaksible dalam permainan)	4
Jumlah Skor		12

Berdasarkan hasil pada tabel 4.4 oleh ahli materi II diatas dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh dari proses validasi oleh validator ahli materi II mendapatkan skor 12 dari skor maksimal sebesar 12. Sehingga dari perhitungan skor maksimal tersebut mendapatkan presentase sebanyak 100%. Hasil presentase tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{12}{12} \times 100\% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan kedua skor dari dua ahli media dan dari dua ahli materi tersebut bahwa kualitas media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dan materi yang terkandung didalamnya mendapat kategori sangat valid. Jadi media *Puzzle* berbasis *Make a Match* masuk kedalam kategori sangat baik untuk digunakan.

Selanjutnya yakni revisi, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh masing-masing validator, sehingga media pembelajaran lebih baik dari sebelumnya. adanya saran dan komentar dari validator setiap halaman pada buku panduan *Puzzle* berbasis *Make a Match* untuk guru diberikan gambar kecil agar menarik dan melakukan perbaikan pada penulisan kosa kata yang terdapat pada kartu pertanyaan.

Tabel 5 Hasil belajar Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan	
			Memenuhi Kompetensi	Belum Memenuhi Kompetensi
1.	ND	85	√	
2.	MF	85	√	
3.	AA	85	√	
4.	FD	85	√	
5.	RA	80	√	
6.	AP	85	√	
7.	AR	85	√	
8.	PL	85	√	
9.	CM	85	√	
10.	AF	85	√	
11.	NK	85	√	
12.	SA	95	√	

Berdasarkan tabel diatas tentang hasil belajar peserta didik ke I perolehan data dari 12 peserta didik kriteria ketuntasan minimal 75. Dan pada data diatas 12 peserta didik memperoleh skor ≥ 75 , sehingga 12 peserta didik tersebut dinyatakan tuntas.

$$\begin{aligned}\text{KBK} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ \text{KBK} &= \frac{12}{12} \times 100\% \\ \text{KBK} &= 100\%\end{aligned}$$

Dilihat dari hasil perolehan nilai hasil belajar siswa mendapat presentase sebesar 100% yang artinya masuk dalam kategori bisa digunakan untuk proses pembelajaran.

Angket respon peserta didik yang diisi oleh 12 peserta didik SDN II Sungegeneng menghasilkan presentase respon peserta didik terhadap media *Puzzle* . berikut ini adalah hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Puzzle*:

Tabel 6 Hasil Respon Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Respon Peserta Didik				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan pada media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> menarik	12	-	-	-	-
2.	Penggunaan gambar dan warna media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> membingungkan	1	-	-	11	-
3.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> menumbuhkan semangat belajar	12	-	-	-	-

	Bhs. Indonesia					
4.	Melalui media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> materi Bhs. Indonesia menjadi lebih mudah	12	-	-	-	-
5.	Adanya media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> saya dapat menentukan ide pokok paragraf yang menjadi informasi	12	-	-	-	-
6.	Dengan menggunakan media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> saya dapat berpartisipasi aktif menjawab selama proses pembelajaran sesuai dengan pengetahuan yang saya dapatkan	12	-	-	-	-
7.	Melalui media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> saya dapat berpartisipasi aktif menjawab selama proses pembelajaran sesuai dengan pengetahuan yang saya dapatkan	12	-	-	-	-
8.	Saya mampu menunjukkan letak ide pokok dalam paragraf atau teks bacaan	12	-	-	-	-

Berdasarkan tabel respon peserta didik diatas, maka perhitungan hasil presentase pesrta didik yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase peserta didik} &= \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \text{£}) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{(5 \times 85) + (4 \times 0) + (3 \times 0) + (2 \times 11) + (1 \times 0)}{(5 \times 8) \times 12} \times 100\% \\ &= 93,1\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil presentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Puzzle* memperoleh skor presentase sebesar 93.1% yang artinya masuk ke dalam kategori sangat baik untuk digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan pada langkah awal yakni analisis ujung depan merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan pada tahap Pendefinisian yang terlaksana pada tanggal 19 November 2021. Analisis ujung depan ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yang dialami saat proses pembelajaran. Pada tahap ini juga mencari tahu kurikulum yang digunakan disekolah.

Tahap kedua yaitu analisis peserta didik yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2022. Tahap analisis peserta didik ini, peneliti menganalisis karakteristik peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga, untuk menganalisis kemampuan akademik, sikap saat proses pembelajaran, dan motivasi belajar peserta didik.

Tahap yang ketiga yaitu analisis materi yang dilakukan pada tanggal 30 Januari 2022. Tahap analisis materi ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian atau materi yang digunakan peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran. Materi yang digunakan oleh peneliti adalah menentukan ide pokok paragraf yang termuat dalam mata pelajaran Bhs. Indonesia.

Tahap yang keempat adalah tahap analisis tugas yang dilakukan pada tanggal 3 Februari 2022. Tahap analisis tugas ini mengacu pada tahap analisis sebelumnya. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk menentukan tugas yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran serta mengidentifikasi tahap-tahap penyelesaian tugas yang akan diberikan pada peserta didik agar tercapainya kompetensi dasar.

Tahap lima yaitu analisis tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2022. Tahap ini merupakan tahap terakhir pada pendefinisian. Tujuan pada tahap ini yakni untuk menentukan target yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* berbasis *Make a Match*, dengan tujuan ini lah yang akan menjadi dasar penyusunan media pembelajaran.

Pada tahap awal yang dilakukan adalah pemilihan bahan media pembelajaran pada tanggal 14 Februari 2022. Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan bahan media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai alat dalam pelaksanaan pembelajaran. Bahan yang dipilih oleh peneliti disesuaikan dengan karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran.

Tahap kedua yang dilakukan yaitu pemilihan format pada tanggal 21 Februari 2022. Pada tahap ini melakukan pemilihan spesifikasi ukuran papan kayu pada masing-masing kota *Puzzle* yaitu 6.1cm x 5cm, sedangkan untuk ukuran latar belakang yang akan diisi dengan potongan *Puzzle* adalah 37cm x 25cm dan ukuran keseluruhan media yaitu 49cm x 37cm. Untuk cetakan pada gambar media *Puzzle* menggunakan kerta ukuran A3 yang nantinya akan dipotong sesuai dengan ukuran papan kayu yang dibutuhkan media. Serta pembuatan format penilaian untuk validasi media yang dikembangkan yang sesuai dengan kriteria penilaian media pembelajaran yang telah dibahas pada bab II.

Tahap yang ketiga adalah dilakukan rancangan awal media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain media *Puzzle* berbasis *Make a Match* sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya, adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembuatan media tersebut.

Langkah yang pertama membuat desain cover buku panduan guru dan membuat desain setiap gambar pada media dengan menggunakan photoshop. Desain setiap gambar tersebut dicetak dengan menggunakan kertas A3 yang kemudian dipotong sesuai dengan ukuran papan kayu yang telah dibuat untuk media. Desain ini dilakukan pada tanggal 5 Maret 2022 dengan menggunakan software photoshop. Dan proses pencetakan dilakukan pada tanggal 30 Maret 2022.

Langkah kedua yakni memotong papan kayu berukuran 2m x 1m menjadi ukuran 49cm x 37cm sebanyak 2 yang salah satunya bagian tengahnya di beri lubang yang berukuran 37cm x 25cm. Dan membuat potongan-potongan *Puzzle* yang digunakan untuk memenuhi salah satu papan kayu berukuran 49cm x 37cm yang sudah dilubangi dengan ukuran 37cm x 25cm. dan masing-masing ukuran potongan *Puzzle* yakni 6,2cm x 5cm. langkah kedua ini dilakukan pada tanggal 1 April 2022.

Langkah yang ketiga adalah memotong gambar yang sudah di cetak sesuai dengan ukuran papan kayu yang dibutuhkan oleh media. Dari mulai ukuran potongan *Puzzle*, ukuran latar belakang yang akan diisi ukuran potongan *Puzzle*. Dan memotong gambar serta nomor untuk di tempelkan pada permukaan samping kanan dan kiri serta atas dan bawah *Puzzle*. Langkah ini dilakukan pada tanggal 8 April 2022.

Langkah yang terakhir merangkai semua bagian media *Puzzle* dan gambar yang telah di potong. Setelah semua dirangkai kemudian dilakukan finishing. Langkah ini dilakukan pada tanggal 20 April 2022. Setelah itu peneliti melakukan penyusunan lembar validasi media dan validasi materi guna kevalidan media yang telah dibuat. Penyusunan ini dilakukan pada tanggal 30 April 2022.

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi yang telah dirancang untuk dinilai validator hingga produk dinyatakan valid dan layak. Validasi produk ini dilakukan dengan beberapa pakar tenaga ahli yakni ahli media yang validasinya dilakukan pada tanggal 22 Juni 2022 dan ahli materi yang validasinya dilakukan pada tanggal 23 Juni 2022 sesuai dengan bidangnya. Kemudian diminta untuk menilai produk dan materi yang dikembangkan dari validasi ahli media dan ahli materi yang masing-masing melalui 2 tahap validasi dengan hasil berupa perskoran. Validasi dari ahli media mendapat skor presentase sebesar 93,75% termasuk dalam kriteria sangat valid. Dan hasil validasi ahli materi presentase sebesar 95,85% termasuk dalam kriteria sangat valid.

Selanjutnya pada tahap kedua menghasilkan adanya revisi oleh para ahli media dan ahli materi. Berdasarkan skor dan revisi dari validator, maka peneliti dapat menyimpulkan kekurangan dan kelebihan dari media *Puzzle* berbasis *Make a Match* ini. Agar media dapat menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Kemudian peneliti menggunakan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* tersebut dengan peserta didik dikelas. Setelah menggunakan media tersebut peneliti mengambil dan memperoleh informasi, data, dan respon peserta didik dari lembar angket peserta didik. Dengan lembar angket tersebut peneliti dapat mengetahui respon peserta didik terhadap media *Puzzle* berbasis *Make a Match*. Respon dari peserta didik mendapat nilai rata-rata presentasi sebesar 91,7% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Setelah mengetahui respon peserta didik melalui lembar angket peserta didik tersebut, peneliti dapat mengetahui hasil belajar dari peserta didik setelah menggunakan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut berguna untuk mengetahui keberhasilan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik mendapat nilai rata-rata presentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria tuntas.

Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media ini yakni (1) Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* memiliki desain gambar yang menarik. Sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik (2) Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* bersifat fleksibel yakni mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. (3) Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dapat digunakan dengan cara belajar sambil bermain. (4) Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dapat melatih ketrampilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. (5) Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan kekurangan pada ini yakni (1) Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* membutuhkan waktu yang lama jika digunakan. (2) Jika media *Puzzle* berbasis *Make a Match* digunakan terus menerus peserta didik akan merasa bosan. (3) Bahan yang digunakan untuk kartu pertanyaan dan gambar pada media *Puzzle* berbasis *Make a Match* bisa basah apabila terkena air dan akan gampang robek.

D. SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dua validator ahli media dan dua validator ahli materi menggunakan indikator keberhasilan sebesar $\geq 70\%$. Dan telah memperoleh skor rata-rata dari hasil respon peserta didik serta nilai rata-rata hasil belajar peserta didik. Hasil validasi dari ahli media mendapat skor presentase sebesar 93,75% termasuk dalam kriteria sangat valid. Dan hasil validasi ahli materi presentase sebesar 95,85% termasuk dalam kriteria sangat valid. Respon dari peserta didik mendapat nilai rata-rata presentasi sebesar 91,7% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil belajar tersebut berguna untuk mengetahui keberhasilan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik mendapat nilai rata-rata presentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria tuntas. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan kedua skor dari dua ahli media dan dari dua ahli materi tersebut bahwa kualitas media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dan materi yang terkandung didalamnya mendapat kategori sangat valid. Jadi media *Puzzle* berbasis *Make a Match* masuk kedalam kategori sangat baik untuk digunakan.

SARAN

Bagi pendidik, media *Puzzle* berbasis *Make a Match* digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi mencari ide pokok paragraf dengan suasana belajar sambil bermain dan bagi peneliti selanjutnya, media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menghasilkan media-media lain yang lebih inovatif dan kreatif sebagai alat dalam proses pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Penerbit Rineka Cipta.
- Muhsam, J. (2020). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS MODEL INKUIRI TERINTEGRASI LIFE SKILLS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI OEBA 3 KUPANG*. 8.
- Muhsam, J., Widiastuti, I., & Cakranegara, P. A. (2021). Hubungan Antara Respon Siswa Dalam Pembelajaran Atas Motivasi Belajar Kelas IV Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 263. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.263-272.2021>
- Simang, R. E., & Gagaramusu, Y. (2016). Langaleso, Meningkatkan Kemampuan Siswa Menggunakan Kalimat Tanya Melalui Metode Latihan Pada Kelas IV SD Inpres 2. *Jurnal Kreatif Tadulako*.
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa *ARTICLE INFO. Journal of Education Action Research*, 4(3), 240–246.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 44.
- Tastin, Sholikhah, H. A., & Sulastri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157–168. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>
- Yampap, U., & Hasyda, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 187–191. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i2.457>