



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD

Serli Utami¹, Sumardi², Rosarina Giyartini³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: serliutami17@upi.edu, Sumardi@upi.edu, Rosarina@upi.edu³

Abstract

The background of this research is the limited use of learning media in social studies subjects causes students to experience boredom because the learning process is less fun. Social studies learning is still dominated by teachers which results in a lack of interaction between students when participating in the learning process. The purpose of the study was to develop a product design in the form of a make a match-based puzzle media that was well applied to learning as a social studies learning medium for ASEAN countries in grade VI SD. This type of research is the development using the Design Based Research (DBR) research method with the model developed by Reeves, which is suitable for developing a media, namely puzzle media based on make a match about ASEAN countries. The subjects of the product trial were sixth grade elementary school students. The research instrument used to collect data used a descriptive qualitative approach obtained through interview techniques, observation, expert judgment, and questionnaires. Based on field trials 2 times, the results showed that in the first stage of the trial the average percentage was 98.4% and the second stage of the trial obtained an average percentage of 99.4%, which indicates an increase of 1 % so that the conclusion is that the puzzle media based on make a match on the material from ASEAN countries in social studies learning is very suitable to be used in the social studies learning process in grade VI elementary school.

Keywords: Media puzzle based make a match, asean countries, DBR

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan karena proses pembelajaran kurang menyenangkan. Pembelajaran IPS masih didominasi oleh guru yang mengakibatkan kurangnya interaksi antar peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengembangkan desain produk berupa media *puzzle* berbasis *make a match* yang baik diterapkan pada pembelajaran sebagai media pembelajaran IPS materi negara ASEAN kelas VI SD. Jenis penelitian ini adalah pengembangan menggunakan metode penelitian *Design Based Research* (DBR) dengan model yang dikembangkan oleh Reeves, yang cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah media yaitu media *puzzle* berbasis *make a match* tentang negara ASEAN. Subyek uji coba produk yaitu siswa kelas VI SD. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang diperoleh melalui teknik wawancara, observasi, penilaian para ahli, dan angket. Berdasarkan uji coba di lapangan sebanyak 2 kali, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji coba tahap 1 memperoleh rata-rata persentase 98,4% dan uji coba tahap 2 memperoleh rata-rata persentase 99,4%, dimana hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 1% sehingga kesimpulannya media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi negara asean dalam pembelajaran IPS ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VI SD.

Kata Kunci: Media *puzzle* berbasis *make a match*, negara asean, DBR

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik sejak tingkat Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPS tingkat SD/MI membahas

berbagai ilmu disiplin sosial dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pada diri peserta didik supaya mempunyai rasa peduli pada masalah disekitar mereka, mempunyai sikap bertanggung jawab dan terampil pada

setiap masalah dalam kehidupan individu ataupun mengenai kehidupan warga, berbangsa, serta bernegara. (Wahyu B.S, 2018, hlm. 5). Menurut Muchtar (dalam Siska, 2016, hlm. 20) ruang lingkup mata pelajaran IPS memuat empat aspek yaitu sistem sosial budaya; manusia, lingkungan dan tempat; perilaku ekonomi dan kesejahteraan; serta waktu, perubahan, dan berkelanjutan.

Kurikulum pendidikan Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013, di mana pada kurikulum ini menempatkan guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai objek yang aktif dalam pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik menerima materi pelajaran yang disampaikan guru sehingga nantinya pencapaian hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan. (Fung et al., 2017). Pembelajaran IPS kebanyakan masih didominasi oleh guru (*teacher center*) dimana guru menggunakan metode ceramah dan mengandalkan media seadanya seperti buku paket, peta, dan globe untuk menyampaikan materi pelajaran IPS. Keadaan ini menyebabkan peserta didik kurang berantusias dan semangat mengikuti pembelajaran karena guru belum menggunakan media yang kreatif dan interaktif sesuai karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran

pengetahuan guru menjadi bagian sangat penting karena dengan guru memiliki banyak pengetahuan yang akan memengaruhi proses pembelajaran di kelas. (Belin & Akar, 2020, hlm.3).

Pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN 1 Gunungpereng dan SDN Mugarsari, melalui wawancara kepada guru terdapat beberapa permasalahan di lapangan pada mata pelajaran IPS, dimana menunjukkan bahwa guru belum memiliki media pembelajaran yang variatif dan interaktif sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, guru mengajar mengandalkan buku paket siswa dan sumber belajar seadanya saja. Media yang sering diterapkan oleh kebanyakan guru pada pembelajaran IPS adalah buku atlas, peta, video pembelajaran, globe, LKS dan buku paket siswa. (Rachmadyanti, 2018, hlm. 2297).

Dalam kegiatan mengajar di kelas guru hanya sekedar memberikan pengetahuannya kepada peserta didik tanpa melibatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran sehingga peserta didik pasif. (Supardi dkk., 2012, hlm. 73). Hal ini memberikan dampak kurang baik bagi peserta didik, salah satunya adalah peserta didik hanya menguasai materi tanpa belajar berlatih memecahkan masalah pada materi yang dipelajarinya dan kurangnya interaksi

antar siswa. Atas dasar itu, media ini menjadi upaya untuk meningkatkan pembelajaran yang menarik dengan dikemas dalam permainan yang dilakukan berkelompok. Pemilihan media memang seharusnya disesuaikan dengan kriteria media dan karakteristik peserta didik agar mereka dapat memahami materi pelajaran yang dicantumkan dalam media tersebut. (Permata dkk., 2017, hlm 4). Hal ini juga dijelaskan dalam jurnal berjudul "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", pedapat menurut Mukminan (dalam Nurseto, 2011, hlm 24) dalam mengembangkan media perlu memperhatikan prinsip *VISUALS* kepanjangan dari *visible, interesting, simple, useful, accure, legitimate, dan structured*.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar masih dalam tahapan senang bermain sambil belajar, sehingga pembelajaran dibuat semenarik mungkin salah satunya dengan penggunaan media yang dapat melatih memecahkan masalah sederhana yaitu media *puzzle* yang dimodifikasi dengan model *make a match* (mencari pasangan) kartu. Hal ini diperkuat oleh Piaget (dalam Susanto, 2013, hlm. 152) masa usia anak berkisar 6 sampai 12 tahun ini berada pada perkembangan pengetahuan berpikir yang sangat membutuhkan hal kongkret atau nyata dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang diciptakan dengan pembelajaran menyenangkan dan bermakna dapat

meningkatkan motivasi dan minat serta dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif salah satunya dapat menggunakan *puzzle* berbasis *make a match*. Dalam pelaksanaan bermain *puzzle make a match* ini harus didukung dengan peserta didik aktif bergerak dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya menemukan jawaban yang tepat dari kartu soal yang dipegang, dengan melakukan aktivitas tersebut pembelajaran di kelas akan menyenangkan dan siswa memperoleh pengalaman baru. (Shoimin, 2014). Menurut Isjoni (dalam Juliana dkk., 2018, hlm. 37) dalam pelaksanaan pembelajaran model *make a match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ini antara lain : 1) peserta didik terlibat langsung dalam mencari pasangan kartu soal dan jawaban sehingga pembelajaran menyenangkan, 2) model ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan tingkat jenjang usia karena dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, 3) melibatkan peserta didik sehingga mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran, 4) menumbuhkan rasa kerja sama antar peserta didik dengan yang lainnya.

Sedangkan kekurangan model *make a match* ini antara lain : 1) guru harus

mempersiapkan alat dan bahan yang memadai, 2) diperlukan bimbingan guru untuk mengatur jalannya pembelajaran, 3) waktu menggunakan model ini perlu dibatasi karena peserta didik tidak hanya bermain saja melainkan harus memahami makna pembelajaran yang ingin dicapai, 4) guru sulit mengelola konsentrasi peserta didik.

Menurut (Daryanto, 2016, hlm. 6) media pembelajaran didefinisikan sebagai komponen pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kejelasan pesan atau informasi yang disampaikan guru pada saat pembelajaran sehingga akan tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Hal ini sesuai dengan definisi media pembelajaran atau *instructional* media disampaikan oleh Heinich dkk., (dalam Pribadi, 2017, hlm. 15) yaitu media yang berfungsi sebagai penyampaian informasi dan pengetahuan pengajar yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran sebagai wadah atau tempat penyampaian informasi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Menurut (Hidayati, 2018, hlm. 64) *puzzle* diartikan sebagai permainan bongkar pasang berbagai variasi bentuk potongan yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa. Menurut Patmonodewo (dalam Giyartini, 2020, hlm. 14) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris

yang artinya teka-teki atau bongkar pasang. Media *puzzle* berbasis *make a match* pada penelitian ini yaitu media *puzzle* yang sudah dimodifikasi dengan dilengkapi kepingan *puzzle* dua sisi yakni potongan gambar pada sisi depan dan sisi belakang merupakan jawaban untuk disusun pada papan bernomor sesuai kartu soal yang tersedia. Apabila setiap pertanyaan terjawab dengan tepat maka setelah kepingan *puzzle* dibalik (sisi gambar menghadap ke atas) maka akan terbentuk gambar secara utuh dan sempurna. *Puzzle* memiliki berbagai macam-macam potongan menurut Departemen Pendidikan Nasional (dalam Amanah, 2018) antara lain: melengkung, geometris, lurus, dan menurut bagian. Dalam media ini potongan *puzzle* menggunakan model bentuk potongan geometris yang terdiri dari bentuk persegi, segitiga, jajargenjang, trapesium, dan persegi panjang. Menurut Lukitaningsih (dalam Husna dkk, 2017) nilai positif dari penggunaan *puzzle* dalam konteks pendidikan adalah mampu meningkatkan semangat keaktifan peserta didik dalam belajar sambil bermain (*edutainment*) serta menciptakan kesan yang menarik. Media *puzzle* berbasis *make a match* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dilihat dari sisi edukasi dapat juga melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran peserta didik.

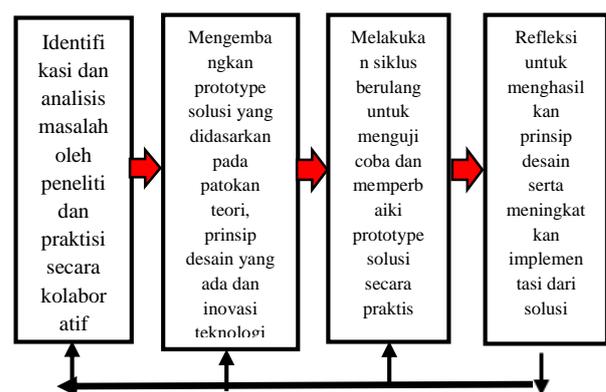
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* berguna sebagai media pembelajaran yang efektif sebagai alat bantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan, mengingat karakteristik peserta didik jenjang sekolah dasar yaitu senang belajar sambil bermain. Berdasarkan hal tersebut, media *puzzle* yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran dilengkapi dengan kartu soal yang berisi materi pelajaran dan jawaban sesuai kartu soal yang ada. Tujuan dari pembuatan media ini untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran IPS serta urgensinya untuk mengatasi permasalahan di sekolah dasar yang mana masih kurang penggunaan media, khususnya mata pelajaran IPS materi negara ASEAN. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Metode yang digunakan peneliti yaitu *Design Based Research* (DBR). Barab and Squire (dalam Herrington et al., 2007) mengartikan *design*

based research adalah “serangkaian pendekatan, dengan maksud untuk menghasilkan teori baru, artefak, praktis yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada belajar dan alami”. Penelitian berbasis desain ini memang cocok sebagai solusi memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan dan perancangan di bidang pendidikan. Oleh sebab itu, metode ini sesuai untuk mengembangkan produk berupa media *puzzle* berbasis *make a match*.

Adapun prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian yaitu metode *Design Based Research* (DBR) model Reeves 2007 (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 11) yang dibagi menjadi empat tahap, yaitu (1) identifikasi dan analisis masalah; (2) mengembangkan *prototype* solusi; (3) uji coba produk; dan (4) refleksi yang tertuang sebagai berikut:



Gambar 1 (Prosedur model Reeves)

Adapun untuk memperoleh data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

wawancara, melalui wawancara kepada guru dan peserta didik saat studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPS agar peneliti dapat menentukan fokus penelitian. Wawancara juga dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* untuk memperoleh informasi mengenai produk yang dibuat. Penilaian para ahli, bertujuan untuk memvalidasi produk yang sudah dibuat. Observasi, dilakukan terhadap aktivitas peserta didik atas respon dari tahapan yang dilakukan guru dalam pembelajaran saat menggunakan produk untuk mengetahui kesesuaian dengan apa yang diharapkan. Selain itu digunakan juga angket, angket diberikan kepada partisipan untuk dijawabnya sehingga memperoleh informasi yang diharapkan (Sugiyono, 2017). Peneliti memberikan angket kepada validasi ahli, guru dan siswa kelas VI untuk mengetahui respon mereka terhadap media *puzzle* berbasis *make a match* dalam pembelajaran IPS.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman untuk mendeskripsikan data yang diperoleh peneliti mengenai produk yang dikembangkan. Teknik analisis data menurut (Milles et al., 2014) terdapat tiga analisis data yang disajikan yaitu reduksi data (perangkuman data-data yang telah diperoleh

agar spesifik sesuai permasalahan), penyajian data (hasil reduksi disajikan berbentuk narasi dan ada juga tabel yang kemudian dideskripsikan), penarikan kesimpulan (sesuai data yang diperoleh kemudian disimpulkan untuk mendapatkan hasil akhir yang kredibel).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran, dikarenakan di lapangan belum banyak penggunaan media yang interaktif oleh guru. Padahal media pembelajaran merupakan komponen penting dari proses kegiatan mengajar yang membantu peserta didik memahami materi. Penelitian Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Make A Match* pada materi negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD ini dilakukan menggunakan metode DBR yang mengacu pada model *Reeves* dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Identifikasi dan Analisis Masalah Hasil Studi Pendahuluan

Sesuai hasil analisis dan identifikasi masalah yang peneliti temukan melalui wawancara kepada guru di SDN 1 Gunungpereng dan SDN Mугarsari, secara umum ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS materi negara ASEAN, yaitu perlu adanya alat bantu untuk guru menyampaikan materi tersebut.

Ketersediaan media yang kreatif dan interaktif untuk materi negara ASEAN belum ada di sekolah, guru hanya menggunakan buku paket, gambar peta Indonesia video pembelajaran dan globe untuk menyampaikan materi tersebut. Hal ini tentunya membuat peserta didik pasif dan kurang interaksi antar peserta didik lainnya. Maka, harapannya media pembelajaran yang dikembangkan ini harus bisa kreatif, menarik, menyenangkan, informatif agar materi yang dipelajari dapat dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

2. Desain media puzzle pada materi negara ASEAN kelas VI SD

Peneliti melakukan tindak lanjut dari permasalahan yang diporelasi dari tahap identifikasi dan analisis masalah, yaitu dengan melakukan pengembangan sebuah produk sebagai solusi utama untuk menyelesaikan masalah yang diteliti, khususnya untuk pembelajaran IPS materi negara ASEAN kelas VI SD. Peneliti menawarkan solusi dengan pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* untuk membantu guru menyampaikan materi negara ASEAN yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pada materi tersebut.

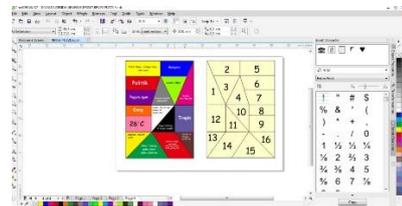
Berikut adalah rancangan desain dari media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi negara ASEAN:

- a. Membuat desain media menggunakan aplikasi *Corel Draw*



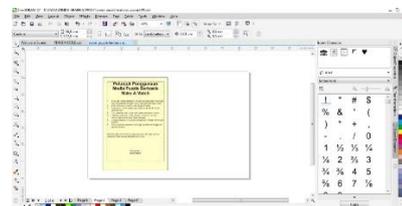
Gambar 2. (Desain cover depan dan belakang)

- b. Desain sisi papan bernomor dan jawaban



Gambar 3. (papan bernomor dan jawaban)

- c. Desain petunjuk menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match*



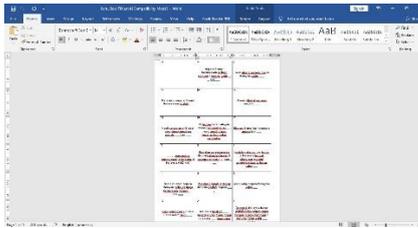
Gambar 4. (Petunjuk penggunaan media *puzzle*)

- d. Memasukkan gambar peta ASEAN ke dalam aplikasi *Corel Draw*



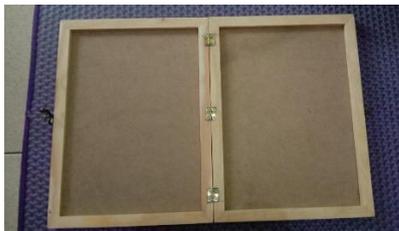
Gambar 5. (Peta ASEAN)

- e. Pembuatan kartu soal melalui *microsoft word 2019*



Gambar 6. (Kartu soal)

f. Pembuatan papan *puzzle*



Gambar 7. (Papan *puzzle*)

g. Penyelesaian media *puzzle* dibantu jasa tukang kayu



Gambar 8. (tiga set media puzzle)

3. Kelayakan Media Puzzle berbasis Make A Match pada materi negara asean dalam pembelajaran IPS kelas VI SD

Pada tahapan ketiga dilakukan validasi produk oleh dosen ahli dan uji coba di lapangan kepada peserta didik kelas VI SD sebanyak dua kali. Validasi media oleh dosen ahli dilakukan secara daring melalui *whatsapp* dan validasi materi secara langsung dengan mematuhi protokol kesehatan, serta dalam uji coba di lapangan juga menerapkan peraturan kesehatan.

Adapun hasil validasi produk, menurut ahli materi IPS yaitu secara keseluruhan media sudah bagus dan dapat diuji cobakan ke lapangan. Ahli media juga mengatakan bahwa media yang dibuat sudah layak tanpa revisi dimana media sudah sesuai dengan karakteristik media yang ideal dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut guru kelas VI SD, media *puzzle* yang dikembangkan sudah bagus dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat Sekolah Dasar, namun ada perbaikan pada potongan *puzzle* dan beberapa kartu soal kurang rapi.

Setelah proses validasi selesai, maka peneliti melaksanakan uji coba media *puzzle* kepada peserta didik kelas VI SDN Mугarsari dengan persyaratan mematuhi protokol kesehatan dengan ketat. Uji coba

dilaksanakan selama dua kali di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji coba tahap 1 dengan jumlah 24 orang memperoleh rata-rata persentase 98,4% dan uji coba tahap 2 dengan jumlah 18 orang memperoleh rata-rata persentase 99,4%, dimana hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 1% sehingga kesimpulannya media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi negara asean dalam pembelajaran IPS ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VI SD. Guru kelas VI juga memberikan tanggapan baik terhadap media *puzzle* berbasis *make a match*, guru menjelaskan bahwa media *puzzle* ini sudah bagus dengan tampilan fisik media yang menarik perhatian peserta didik, serta kartu soal atau pertanyaan sesuai dengan materi sehingga meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.

Berikut hasil penilaian peserta didik terhadap penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match* dalam pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Mugarsari:

Tabel 1. (Hasil penilaian tanggapan peserta didik pada uji coba tahap 1)

| Pernyataan | Penilaian | | | |
|------------|-----------|-----|-------|---|
| | Ya | | Tidak | |
| | Jmlh | % | Jmlh | % |
| 1 | 24 | 100 | 0 | 0 |

| | | | | |
|---------------|------|-----|-----|---|
| 2 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 3 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 4 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 5 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 6 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 7 | 22 | 92 | 2 | 8 |
| 8 | 23 | 96 | 1 | 4 |
| 9 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 10 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 11 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 12 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 13 | 23 | 96 | 1 | 4 |
| 14 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| 15 | 24 | 100 | 0 | 0 |
| Rata-rata (%) | 98,4 | | 1,6 | |

Sedangkan pada pelaksanaan uji coba 2 hasil penilaian peserta didik terhadap media *puzzle* berbasis *make a match* sebagai berikut:

Tabel 2. (Hasil penilaian tanggapan peserta didik pada uji coba tahap 2)

| Pernyataan | Penilaian | | | |
|------------|-----------|-----|-------|---|
| | Ya | | Tidak | |
| | Jmlh | % | Jmlh | % |
| 1 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 2 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 3 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 4 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 5 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 6 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 7 | 18 | 100 | 0 | 0 |

| | | | | |
|------------------|------|-----|-----|---|
| 8 | 17 | 94 | 1 | 6 |
| 9 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 10 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 11 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 12 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 13 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 14 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| 15 | 18 | 100 | 0 | 0 |
| Rata-rata (%) | 99,4 | | 0,6 | |

Berdasarkan hasil uji coba tahap 1 dan 2 dapat disimpulkan secara keseluruhan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya dalam pembelajaran IPS kelas VI SD.

4. Produk Akhir Media Puzzle berbasis Make A Match pada materi negara asean dalam Pembelajaran IPS

Hasil pelaksanaan uji coba di lapangan media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi negara asean dengan dua kali pertemuan dan satu kali revisi, maka media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi negara asean yang termuat dalam tema 8 Bumiku dapat digunakan dengan maksimal sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi yang tercantum pada media tersebut. Dalam media ini dikembangkan sesuai dengan kajian teori yang ada serta disesuaikan pada kondisi dan situasi di sekolah. Proses validasi dilakukan peneliti dengan menemui validasi

media dan validasi materi IPS. Setiap validator memberikan penilaian terhadap media dengan sebenar-benarnya sehingga media yang dikembangkan maksimal. Setelah validasi produk, peneliti melaksanakan uji coba produk pada peserta didik kelas VI SD. Peneliti mengharapkan dengan adanya produk media *puzzle* ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada di sekolah, khususnya pada pembelajaran IPS materi negara asean untuk proses pembelajaran.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini sudah disesuaikan berdasarkan sistematika tahapan-tahapan pengembangan. Adapun tahapan tersebut diantaranya dengan melakukan validasi produk kepada validator ahli untuk mendapatkan saran perbaikan dari media. Kemudian, melaksanakan uji coba ke lapangan untuk mengetahui kelayakan media dengan mengumpulkan data atau informasi dari peserta didik dan guru. Peneliti melakukan perbaikan pada media yang dibuat agar memperoleh hasil akhir yang maksimal. Hasil akhir produk pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 9. (Media puzzle berbasis make a match pada materi negara asean)

Berdasarkan hasil temuan terhadap media tersebut, peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan pada media *puzzle* berbasis *make a match* yang peneliti kembangkan. Adapun kelebihan media *puzzle* ini di antara lainnya yaitu dapat memudahkan atau membantu guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan sikap bertanggung jawab dan kerja sama antar peserta didik karena dalam penggunaan media ini peserta didik belajar secara berkelompok, meningkatkan antusias belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran lebih menyenangkan, serta media ini juga dibuat menggunakan bahan yang tahan lama dan awet sehingga media dapat digunakan berulang-ulang. Sedangkan, kekurangan media ini yaitu guru harus mampu mengoperasikan media pembelajaran dengan tepat dan media ini kurang efektif apabila digunakan secara berkelompok besar karena ukuran papan media *puzzle* cukup kecil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berbasis *make a match*, sesuai hasil studi pendahuluan di lapangan dan dari hasil temuan pada pembelajaran IPS belum banyak menggunakan media pembelajaran dan belum ada media *puzzle* pada materi negara asean. Dari hasil analisis studi literature peneliti memperoleh gambaran desain media *puzzle* yang ideal, setelah itu peneliti mendesain media dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw* dan *Microsoft Word*. Kemudian, peneliti memvalidasi produk kepada validator ahli untuk mengetahui kelayakan emdia yang dibuat. Hasil dari validator ahli berupa saran dan masukan dijadikan bahan perbaikan, sehingga media *puzzle* berbasis *make a match* siap diuji coba ke lapangan. Media *puzzle* berbasis *make a match* di uji cobakan sebanyak dua kali pertemuan kepada peserta didik kelas VI SD. Pada hasil uji coba peneliti mendapatkan data tanggapan peseta didik terhadap penggunaan media *puzzle* berbasis *make match* yaitu hasil uji coba produk mendapat tanggapan positif dari peseta didik, karena mereka berpendapat bahwa media *puzzle* sangat membantu dalam memahami materi negara asean dan dapat digunakan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, dengan media ini meningkatkan sikap kerja sama dan interaksi antar peserta didik karena

penggunaan media *puzzle* digunakan secara berkelompok yang terdiri 4-6 orang. Hasil akhir dari produk berupa media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi negara asean dalam pembelajaran IPS kelas VI SD dapat menjadi solusi permasalahan di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS materi Pekerjaan Melalui Metode Make-A Match dan Media Puzzle pada Siswa Kelas III MI Miftahul Ulum Duren Kec. Tengaren Kab. Semarang. *Director*, 15(40), 6–13.
- Belin, M., & Akar, G. K. (2020). The effect of quantitative reasoning on prospective mathematics teachers' proof comprehension: The case of real numbers. *Journal of Mathematical Behavior*, 57(June 2018), 100757. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2020.100757>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Fung, D., Kutnick, P., Mok, I., Leung, F., Pok-Yee Lee, B., Mai, Y. Y., & Tyler, M. T. (2017). Relationships between teachers' background, their subject knowledge and pedagogic efficacy, and pupil achievement in primary school mathematics in Hong Kong: An indicative study. *International Journal of Educational Research*, 81, 119–130. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2016.11.003>
- Giyartini, R. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Tari Di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Herrington, J., McKenney, S., Reeves, T., & Oliver, R. (2007). Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal. *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*, 2007(2007), 4089–4097.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Husna, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66–

71.

Kencana.

Juliana, R., Ws, R., & Hodidjah, H. (2018). PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dalam Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Tokoh Pejuang Melawan Penjajah Belanda di Kelas V SD dan Islam di Indonesia ; Tokoh Sejarah Pembagian Daerah Wak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 32–42.

Lidinillah, D. A. M. (2012). Educational design research : a theoretical framework for action. Universitas Pendidikan Indonesia - Kampus Tasikmalaya

Milles, M. B., Huberman, M. A., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis A methods Sourcebook Edition 3 (Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi). In *Sage Publications, Inc.*

Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Permata, K. K., Rustono, W. S., Abdul, D., & Lidinillah, M. (2017). *Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS*. 1(1), 66–72.

Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (pertama).

Rachmadyanti, R. A. . (2018). *Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi IPS Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat*. 06, 2296–2305.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-nuzz Media.

Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Garudhawaca.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Supardi, Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 2(1), 71–81. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/86/84>

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Cetakan pe). Kencana.

Wahyu B.S. (2018). Pengaruh kemampuan pedagogik guru dengan hasil belajar ips. *Ilmiah Edutecno*, 18(106), 1–19.