

Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make a Match* Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar

Rian Nurizka¹ Lintang Manik M²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, Kabupaten bantul, Indonesia^{1,2}

Email: rian@upy.ac.id¹ lintangmanekatami@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media puzzle berbasis *make a match* layak menjadi produk pengembangan pada pembelajaran PKn untuk siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Ambarketawang I pada materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development*. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman observasi dan angket ahli materi, ahli media, respon siswa, respon guru. Analisis data menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi yang ditinjau dari kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian aspek isi. Hal tersebut didukung dengan perolehan total skor 39 dari aspek yang dinilai dengan kategori "baik". Kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media yang ditinjau dari aspek isi dan desain. Hal tersebut didukung dengan perolehan total skor 61 dari aspek yang dinilai pada kategori "sangat baik". Sedangkan berdasarkan angket respon siswa mendapatkan nilai 92,7% dengan kategori sangat baik dan hasil angket respon guru skor total yang diperoleh adalah 57 dikategorikan "Sangat Baik".

Kata Kunci: *Media Puzzle, Metode cooperative make a match, PKn*

Abstract

This study aims to determine the use of make a match-based puzzle media that is feasible to be a development product in Civics learning for fourth-grade students at SD Muhammadiyah Ambarketawang I on behavioral material that reflects and does not reflect the Pancasila precepts 1-3. The type of research used is research and development. The data collection instrument used observation guidelines and questionnaires from material experts, media experts, student responses, and teacher responses. Data analysis using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this study are the feasibility of make a match-based puzzle media which was developed based on the assessment of material experts in terms of curriculum suitability, content truth and how to present content aspects. This is supported by the acquisition of a total score of 39 from the aspects assessed in the "good" category. The feasibility of make a match-based puzzle media developed based on the assessment of media experts in terms of content and design aspects. This is supported by the acquisition of a total score of 61 from the aspects assessed in the "very good" category. Meanwhile, based on the student response questionnaire, the score was 92.7% in the very good category and the results of the teacher response questionnaire the total score obtained was 57 categorized as "Very Good".

Keywords: *Puzzle Media, Cooperative method make a match, PKn*



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan bagian dari penerapan kurikulum 2013 yang sedang berjalan beriringan dengan perubahan ke kurikulum merdeka. Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu cara pembelajaran yang mempelajari beberapa mata pelajaran sekaligus menjadi bagian keterpaduan dengan satu tema (Hidayah, 2015). Hasil belajar siswa merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk mengetahui

kemampuan siswa, maka pembelajaran sangat ditentukan bagaimana penerapan metode dan media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang disampaikan Afra (2013) hasil belajar yang dicapai siswa sangat bergantung pada metode dan model yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran. Untuk itu, penting untuk memilih metode dan model pembelajaran yang paling efektif di kelas. Penggunaan model yang tidak tepat akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan, karena model dalam pembelajaran pada hakekatnya merupakan alat untuk mencapai tujuan pengajaran dan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan belajar. Guru sebagai pemegang peran penting dalam pembelajaran harus menggunakan model yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena jika penggunaan model tidak tepat maka akan menjadi sia-sia atau bahkan justru menghambat penyampaian materi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi di dunia Pendidikan, berbagai macam media dan berbagai macam varian mulai bermunculan. Diantaranya ada yg menggunakan media berbasis IT ataupun berbasis konkret dengan menggunakan berbagai macam bahan. Salah satunya adalah permainan *puzzle*. Menurut Lusiana (2018) pemilihan media *puzzle* sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SD yaitu berfikir konkrit. Media *puzzle* dapat mengasah nalar siswa dan memusatkan perhatian siswa. *Puzzle* merupakan potongan-potongan gambar yang harus disusun agar menjadi gambar yang padu.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu *cooperative make a match*. Model *cooperative make a match* adalah salah satu model yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran baik secara mental maupun fisik. Aktif secara mental karena siswa diminta untuk cekatan dalam memikirkan soal atau jawaban dari kartu yang mereka peroleh. Sedangkan aktif secara fisik adalah karena siswa harus mencari pasangan kartu yang mereka miliki. Dengan begitu pembelajaran di kelas akan semakin hidup dan menyenangkan. Menurut Zakiyah, dkk (2017) salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan batas waktu yang ditentukan sehingga siswa dituntut untuk lebih cepat berpikir dalam menemukan kartu pasangan soal dan jawaban. Keunggulan lainnya menurut Antonius, Sabri, dan Sukri (2015) siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Pongoh, dkk (2016) teknologi sangat membantu dalam pembelajaran saat ini, dengan media pembelajaran baru yang terus bermunculan dan berkembang pesat. Sama seperti anak-anak yang bersemangat belajar ketika mereka tertarik pada materi, mereka juga lebih suka belajar dengan alat peraga, permainan yang menyenangkan dan menarik. Ini membantu pemahaman dan minat belajar siswa meningkat. Menurut Kurniati, dkk (2016) *puzzle* dapat meningkatkan daya ingat dari pemasangan potongan *puzzle* yang dipasangkan, serta melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran. Salah satu contoh pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar PKn materi pengambilan keputusan bersama yang meliputi *puzzle* berbasis *make a match*.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu Wulandari selaku guru kelas 4A di SD Muhammadiyah Ambarketawang I Sleman pada 20 April 2021, pada kelas 4A terdapat 7 siswa dari 30 siswa yang nilai PKn nya masih berada dibawah KKM sedangkan pada kelas 4B terdapat 8 dari 30 siswa yang masih dibawah KKM. KKM pada materi PKn di SD Muhammadiyah Ambarketawang I sendiri adalah 75. Anggapan bahwa pembelajaran PKn adalah pembelajaran yang bosan dan monoton membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti

pembelajaran. Hal tersebut harus dihapus dan digantikan dengan pembelajaran yang menyenangkan agar tidak menjadi bosan. Salah satunya melalui inovasi pengembangan puzzle berbasis *make a match* pada pelajaran PKn materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3. Menurut Sari (2016) dari hasil penelitian yang sudah dilakukan menyampaikan bahwa media *puzzle* berbasis *make a match* efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran PKn di SD Muhammadiyah Ambarketawang I sebelumnya sebagian besar belum mengembangkan media yang digunakan untuk menyampaikan materi. Biasanya hanya menggunakan media gambar berupa poster untuk menunjang penyampaian materi yang membuat siswa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PKn. Padahal pembelajaran PKn sangat penting pada usia sekolah dasar dimaksudkan untuk membentuk moral dan karakter peserta didik dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya. Agar dalam kehidupan bermasyarakat kelak peserta didik dapat mengetahui konsep yang benar dalam hidup bermasyarakat.

Uraian tersebut sebagai dasar dalam penelitian ini untuk mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran PKn materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3 kelas IV di SD Muhammadiyah Ambarketawang I Sleman yang bisa menjadi inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini didukung oleh fakta bahwa guru kelas IV di SD Muhammadiyah Ambarketawang I Sleman belum pernah membuat atau mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match*. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* dalam pembelajaran PKn materi Perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1- 3 bagi kelas IV di SD Muhammadiyah Ambarketawang I.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (*Research and Development*). Danuri dan Siti Maisaroh (2019: 302) R&D adalah proses mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Langkah-langkah pengembangan media mengacu pada teori *Borg and Gall* yang menyebutkan bahwa ada 10 langkah penelitian dan pengembangan, tetapi pada penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* dalam pembelajaran PKn materi Perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1- 3 bagi kelas IV di SD Muhammadiyah Ambarketawang I hanya sampai pada langkah ketujuh. Berikut skema langkah pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini.

1. Potensi dan masalah. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dalam data empirik. Di SD Muhammadiyah Ambarketawang I ini masalah yang dihadapi adalah kurangnya media yang tersedia di sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu siswa juga merasa bosan karena media dan pembelajarannya kurang menarik karena guru hanya menggunakan media gambar dan buku pelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga prestasi belajar PKN siswa kelas IV SD Muhammadiyah Ambarketawang I khususnya pada materi "Perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3" masih ada yang belum mencapai KKM. Maka dari itu, peneliti berharap dengan adanya media *puzzle* berbasis *make a match* ini akan membantu semangat belajar siswa dan meningkatkan prestasi siswa. Potensi yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match*.
2. Pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur untuk mengetahui mengenai pembelajaran PKN, perangkat pembelajaran yang digunakan dan mengenai peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarketawang I.

3. Desain produk. Desain produk pada media *puzzle* berbasis *make a match* ini diwujudkan dalam bentuk *storyboard* dan *flowcard* sebagai gambaran media yang akan dibuat.
4. Validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk media *puzzle* berbasis *make a match* secara rasional akan lebih efektif dari pembelajaran yang sebelumnya. Dalam validasi desain produk dilakukan dengan dua validator antara lain adalah ahli materi dan ahli media. Dalam validasi ini akan menilai desain media *puzzle* berbasis *make a match* dari segi media dan dari segi materi. Dengan adanya validasi desain, maka akan mengetahui berbagai kelemahan pada desain produk yang dibuat.
5. Revisi desain. Setelah validasi desain maka akan diketahui kelemahan dari media *puzzle* berbasis *make a match* ini. Kelemahan media akan diminimalisir dengan diperbaiki sesuai penilaian validasi pada lembar penilaian dan masukan-masukan yang disampaikan oleh validator. Perbaikan media interaktif dilakukan oleh peneliti pengembangan sendiri.
6. Uji coba produk. Uji coba produk dilakukan secara terbatas dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match*. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah di buat untuk kemudian dikembangkan di SD Muhammadiyah Ambarketawang I.
7. Revisi produk. Proses uji coba pada kelompok terbatas yang sebelumnya dilakukan dengan subjek uji coba dengan siswa berbagai sasaran pengguna, yang nantinya akan menghasilkan bahan acuan perbaikan produk. Apabila ada yang perlu direvisi peneliti akan akan melakukan perbaikan produk.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi untuk mengetahui proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Angket digunakan untuk mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa dan angket respon guru untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis data kualitatif yang dilakukan saat melakukan observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara tidak terstruktur. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengelola data berupa skor dari penilaian ahli media, ahli materi, respon siswa, dan respon guru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kelas IV sekolah dasar. Media yang dihasilkan yakni media *puzzle* berbasis *make a match*. Media ini membantu siswa dalam memahami PKn khususnya materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3. Berikut tahapan proses pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match*.

1. Potensi dan Masalah. Pada tahap ini potensi dan masalah dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan Ibu Wulandari selaku guru kelas IV yang dilakukan pada tanggal 20 April 2021 oleh peneliti tanpa menggunakan pedoman. Berikut hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Wulandari :
 - a. Sumber belajar menggunakan buku tematik terpadu
 - b. Media yang digunakan hanya menggunakan gambar berupa poster yang ditempel pada papan tulis guna menunjang materi pembelajaran.

- c. Siswa terlihat kurang aktif pada pembelajaran PKN materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1- 3. Karena metode pembelajaran masih menggunakan *teacher center* (pembelajaran berpusat pada guru).
 - d. Diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran PKN untuk siswa pada materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1- 3 agar siswa lebih aktif
 - e. Proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan siswa selama satu semester belum mengembangkan media dan masih dengan ceramah, tanya jawab dan penugasan pada saat melakukan penilaian kinerja.
2. Pengumpulan Data. Pada tahap pengumpulan data berkaitan dengan pembuatan media puzzle berbasis *make a match* peneliti menyiapkan beberapa data antara lain: data awal melalui observasi; perangkat pembelajaran seperti RPP dan Silabus; bahan pembuatan instrument penelitian.
3. Desain Produk. Desain media puzzle berbasis *make a match* pada pembelajaran PKN materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1- 3 memiliki komponen-komponen sebagai berikut: (1) cover; (2) ringkasan materi; (3) kartu soal; (4) puzzle. Berikut desain produk puzzle berbasis *make a match*.



Gambar 1. Cover Produk



Gambar 2. Sampul Ringkasan Materi



Gambar 3. Isi Ringkasan Materi



Gambar 4. Belakang kartu soal Gambar 5. Contoh depan kartu soal Gambar 6. Salah satu gambar dalam puzzle



Gambar 7. Media puzzle berbasis *make a match*

4. Validasi Desain. Penilaian media puzzle berbasis *make a match* oleh ahli media yaitu Mahilda Dea Komalasari, M.Pd, dilakukan pada 3 Januari 2022. Hasil penilaian kevalidan oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang diamati	Score				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
1.	Kesederhanaan (rapih, teratur, dan tidak terdapat objek dan latar yang mengganggu)		√			
2.	Kesatuan seluruh komponen media yang berkaitan		√			
3.	Keamanan bahan yang digunakan		√			
4.	Ketahanan/keawetan media		√			
5.	Pemilihan warna		√			
6.	Kesesuaian ukuran media		√			
7.	Jenis huruf mudah dibaca		√			
8.	Memiliki tampilan yang menarik		√			
9.	Kerapian bentuk media		√			
10.	Penggunaan gambar sesuai dengan materi/ relevan		√			
11.	Kejelasan gambar yang digunakan	√				
12.	Membantu siswa mengingat materi		√			
13.	Media mudah digunakan		√			
14.	Meningkatkan keaktifan siswa		√			
15.	Menekankan terhadap informasi sasaran		√			
Total		61				

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh adalah 61. Skor total tersebut apabila dikonversikan ke dalam penilaian kualitas produk berada pada interval >50. Berdasarkan interval tersebut maka penilaian produk berdasarkan ahli materi dikategorikan “Sangat Baik”. Selain penilaian diatas, ahli media juga memberikan masukan untuk menambahkan ringkasan materi dalam bentuk leaflet. Masukan ini guna menambah pemahaman siswa sebelum bermain menggunakan media puzzle berbasis *make a match*. Validasi ahli materi dilakukan pada 25 Januari 2022 oleh Wulandari, S.Pd. Hasil penilaian kevalidan oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 2. Validasi Angket Ahli Materi

No.	Aspek yang diamati	Score				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator	√				
2.	Kejelasan Indikator pembelajaran		√			
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		√			
4.	Materi sesuai dengan buku siswa		√			
5.	Materi yang digunakan sehubungan dengan kegiatan sehari-hari	√				
6.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi pada buku	√				
7.	Pertanyaan- pertanyaan yang digunakan seputar materi pada buku siswa		√			
8.	Langkah- langkah permainan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa		√			

9.	Media membuat siswa mudah untuk memahami materi dan cepat untuk mengingat suatu informasi		√			
Total		39				

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh adalah 39. Skor total tersebut apabila dikonversikan ke dalam penilaian kualitas produk berada pada interval 34-40. Berdasarkan interval tersebut maka penilaian produk berdasarkan ahli materi dikategorikan “Baik”.

- Revisi Desain. Revisi desain dilakukan berdasarkan saran dari ahli media, yaitu untuk menambahkan ringkasan materi dalam bentuk leaflet. Masukan ini guna menambah pemahaman siswa sebelum bermain dengan media *puzzle* berbasis *make a match*. Peneliti kemudian melakukan revisi dengan menambahkan ringkasan materi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media.
- Uji Coba Produk. Uji coba produk dilakukan pada 12 siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Ambarketawang I. Hasil dari respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas

NO	Nama	Jumlah Score
1	AZ	15
2	BA	13
3	YNF	15
4	AVP	15
5	SAA	14
6	RAFP	14
7	RP	15
8	APM	9
9	ANP	15
10	ARP	12
11	AMA	15
12	AAP	15
TOTAL		167

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{167}{180} \times 100 = 92,7\%$$

Hasil angket respon siswa pada uji terbatas yang dilakukan di kelas IV B Muhammadiyah Ambarketawang I dengan jumlah siswa 12 diperoleh keseluruhan skor dengan jumlah 167, dan peroleh persentase 92,7%. Jika dikonversikan berdasarkan kualifikasi, maka nilai 92,7% berada pada rentang 85% -100 %. Maka berdasarkan respon siswa produk media *puzzle* berbasis *make a match* untuk siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Ambarketawang I memiliki kualifikasi sangat baik. Hasil untuk angket respon guru adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> menggunakan bahan yang awet dan tahan lama		√			
2.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> memiliki bentuk yang menarik	√				

3.	Bentuk media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> efisien saat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran		√			
4.	Penulisan huruf yang ada dalam media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> mudah dibaca siswa		√			
5.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> membuat siswa tertarik belajar Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”	√				
6.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> membuat siswa bosan belajar Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”				√	
7.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> memiliki perpaduan warna yang menarik	√				
8.	Penggunaan media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> mudah dimainkan oleh siswa		√			
9.	Petunjuk penggunaan media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> kurang jelas				√	
10.	Informasi dalam media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> mudah dipahami siswa		√			
11.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi		√			
12.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> memudahkan siswa dalam belajar		√			
13.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> membuat siswa kesulitan dalam bekerja kelompok				√	
14.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> membantu siswa terlibat aktif dalam praktik langsung pembelajaran		√			
15.	Media <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> membantu siswa belajar memahami konsep pengamalan sila Pancasila secara mandiri		√			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh adalah 57. Skor total tersebut apabila dikonversikan ke dalam penilaian kualitas produk berada pada interval >41. Berdasarkan interval tersebut maka penilaian produk berdasarkan respon guru dikategorikan “Sangat Baik”.

7. Revisi Produk. Hasil yang didapatkan dari uji coba terbatas adalah bahwa media puzzle berbasis *make a match* mendapatkan respon yang baik dari keseluruhan siswa. Seluruh siswa menyatakan bahwa mereka senang belajar PKN materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3 dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match*. Dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media *puzzle* berbasis *make a match* yang telah dikembangkan tidak perlu dilakukan revisi ulang karena produk sudah memenuhi kebutuhan siswa sebagai media dalam pembelajaran PKN materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3 di kelas IV Muhammadiyah Ambarketawang I.

Pembahasan

Pengembangan produk media *puzzle* berbasis *make a match* dimulai dari penelitian dan pengumpulan informasi baik yang terkait dengan produk maupun karakteristik pengembangan modifikasi yang disesuaikan dengan subjek penelitian. Informasi yang diperoleh dilakukan melalui observasi di SD Muhammadiyah Ambarketawang I, serta melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru sekaligus wali kelas IV. Wawancara perihal kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran, perolehan nilai pada pembelajaran PKN, serta karakteristik siswa secara umumnya saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa masih rendahnya perolehan nilai PKN pada materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3 dan siswa cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi telah dilakukan, selanjutnya untuk dibuat desain produk. Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh, maka dibatasi permasalahannya yaitu media *puzzle* yang digunakan siswa adalah media *puzzle* yang didalamnya memuat materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3. Falla dan Mintohari (2019) berpendapat bahwa *puzzle* menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menumbuhkan semangat belajar anak usia SD karena mereka dapat belajar sambil bermain, maka dipilih media yang digunakan yaitu *puzzle*. Sebagai dasar pengembangan dari pengumpulan informasi, maka peneliti mengembangkan produk media *puzzle* berbasis *make a match* untuk perantara pembelajaran yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3 untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Ambarketawang I. Mengajar dengan menggunakan media *puzzle* dalam proses belajar mengajar memberikan manfaat, diantaranya memudahkan guru dalam mengelola dan mengubah kondisi belajar yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) bisa menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sejalan dengan pendapat Afra (2013) bahwa metode yang menarik dapat memicu keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar baik mental maupun fisik. Salah satu metode pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran kooperatif *make a match*.

Setelah menemukan potensi dan masalah, peneliti melakukan kajian literatur dan mengumpulkan materi mengenai perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3 dengan referensi beberapa sumber buku dan beberapa gambar untuk mengilustrasikan materi supaya mudah dipahami. Peneliti merancang desain *puzzle* berbasis *make a match* dengan struktur meliputi *cover* media *puzzle*, kartu soal, gambar yang Digambar menggunakan tangan langsung, dan warna pada media tersebut. Peneliti mendesain produk dengan menggunakan program *Addobe Illustrator* kemudian setelah desain selesai dialihkan ataupun dirancang menggunakan alat dan bahan utama yaitu akrilik, kemudian dipotong mengikuti pahatan bentuk potongan *puzzle*. Permainan *puzzle* sangat bagus untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak, seperti memori dan penalaran spasial (Srimulyanti, 2016).

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian yaitu angket ahli media, angket ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Rancangan desain awal yang dibuat kemudian dinilai kelayakannya berdasarkan ahli media. Hal tersebut dilakukan guna untuk mengetahui kelayakan produk dari segi aspek desain, isi, dan materi sebelum diuji cobakan pada subjek penelitian. Nilai skor validasi yang diperoleh berdasarkan ahli media adalah 61 dengan kategori sangat baik. Sedangkan skor validasi yang diperoleh berdasarkan ahli materi yaitu 39 dengan kategori "baik". Penilaian terhadap produk dari ahli tidak hanya berupa skor dan kategori, akan tetapi juga berupa masukan dan saran untuk pengoptimalan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukannya perbaikan atau revisi produk berdasarkan saran dan masukkan para ahli. Hal tersebut penting adanya untuk memaksimalkan sebuah produk. Adapun hal yang diperbaiki berdasarkan ahli media, yaitu penambahan ringkasan materi dengan bentuk *leaflet* agar sebelum bermain menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* siswa dapat belajar terlebih dahulu. Perbaikan berdasarkan saran dan masukkan ahli materi, yaitu sudah sesuai dan bisa digunakan untuk diuji cobakan produk media *puzzle* tersebut.

Perbaikan produk berdasarkan para ahli telah dilakukan, selanjutnya diuji cobakan produk. Produk diuji cobakan secara terbatas pada pengguna media *puzzle* yang akan diuji cobakan. Peneliti mengambil 12 siswa sebagai subjek uji coba produk terbatas. Pada tahap ini 12 siswa yang dipilih diminta untuk mengerjakan soal pretest sebelum belajar menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* kemudian setelah belajar menggunakan media siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa dan mengerjakan soal posttest yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil angket respon siswa terhadap produk dengan skor total 167 bila diubah dalam bentuk presentase yaitu 92,7%. Persentase tersebut menyatakan bahwa produk dikategori “sangat baik”. Sedangkan berdasarkan respon guru dikategorikan “Sangat Baik”.

Setelah dilakukannya uji coba terbatas, peneliti menganalisa hasil angket yang diperoleh dan saran dari guru untuk kemudian dilakukan perbaikan atau revisi. Hasil yang didapatkan dari uji coba terbatas adalah bahwa media *puzzle* berbasis *make a match* mendapatkan respon yang baik dari keseluruhan siswa. Seluruh siswa menyatakan bahwa mereka senang dengan pembelajaran PKN materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1-3 dengan menggunakan media *puzzle*. Seperti yang disampaikan Maysky Mary (dalam Resiyati, 2010:20) sisi edukasi dari mainan *puzzle* membantu (1) melatih konsentrasi, akurasi, dan kesabaran; (2) untuk memperkuat memori; (3) untuk memperkenalkan sistem dan konsep hubungan; (4) dan untuk memilih gambar/bentuk. Ini juga dapat membantu melatih pemikiran matematis (otak kiri). Serta menurut Andang (2013) permainan *puzzle* adalah permainan yang membutuhkan kreativitas dan kemampuan mengingat, karena pemain selalu ditantang untuk mencari solusi. Hal ini dapat membuat siswa senang, bisa dimainkan secara berulang, dan memberikan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. *Game* ini akan memiliki kualitas adiktif yang akan membuat siswa ingin mencoba dan menyelesaikannya dengan sukses.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan produk tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi yang ditinjau dari kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian aspek isi. Hal tersebut didukung dengan perolehan total skor dari aspek yang dinilai dengan kategori “baik”. Kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media yang ditinjau dari aspek isi dan desain. Hal tersebut didukung dengan perolehan total skor dari aspek yang dinilai pada kategori “sangat baik”. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa mendapatkan nilai 92,7% dengan kategori sangat baik dan hasil angket respon guru skor total yang diperoleh adalah 57 dikategorikan “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afra. 2013. *Peningkatan Aktifitas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Penerapan Metode Cooperative Make a match Pada Murid Kelas III Sekolah Dasar Negeri 10 Toho*
- Andang, Ismail. 2013. *Edukatif Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Antonius., Sabri, Tahmid., Sukri, H.M. 2015. *Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Teknik Make A Match Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Jurnal untan.ac.id.

- Danuri & Maisaroh, Siti. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Falla, Dwi Noer & Mintohari. 2019. *Pengembangan Media Berbasis Make a Match Tentang Sistem Kerangka Manusia Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Vol. 7 Nomor 1
- Hidayah, Nurul. 2015. *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 2 No 1. Halaman 34-49
- Kurnianti, Sri, Erviyeni. 2016. *Penggunaan Media Chem Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Di Kelas X Sma Negeri 4 Pekanbaru*. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol 3, No 1
- Lusiana. 2018. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Basicedu. Vol. 2 No. 2. Halaman 32-39
- Pongoh, Feiby Marlin. Sinuw, Alicia A. E. Tulenan, Virginia. 2016. *Alat Peraga Digital Pengenalan Pahlawan Sulawesi Utara*. E- Jurnal Teknik INformatika. Vol. 8 Nomor 1
- Resiyati. 2010. *Upaya Meningkatkan kemampuan Membaca Peta Lingkungan Setempat dengan Media Puzzle Peta pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Petarukan Pemalang*, Laporan Penelitian Tindakan Kelas Universitas Sebelas Maret. Retrived from <https://eprints.uns.ac.id/8627/>.
- Sari, Yeni Diana Mella. 2016. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang*. Skripsi. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.
- Srimulyanti. 2016. *Pengembangan puzzle edukatif sebagai media pengenalan angka untuk kelompok A di TK Purbonegaran, Gondongkusuman, Yogyakarta* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Retrived from <https://eprints.uny.ac.id/42561/>.
- Zakiyah, Ismi, Kusmanto, Hadi. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*. EduMa. Vol. 6 No. 1