

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS II SD

Khana Suci Maslihah¹, Ira Restu Kurnia²

^{1,2}Universitas Pelita Bangsa

Email: khanasuci2629@gmail.com¹, kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a match* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas II SD, dan untuk menghasilkan media yang teruji valid sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan model *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil persentase ahli media adalah 90%, hasil persentase ahli bahasa adalah 88% dan hasil persentase ahli materi adalah 96%. Hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan kelayakan media untuk diuji cobakan. Kelayakan media juga diperoleh dari respon guru dan siswa terhadap media kartu pintar bangun datar, hasil respon guru diperoleh skor 92% dan respon siswa diperoleh skor 90% dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Dari uji coba kelompok primer (kecil) diperoleh 84% dan uji coba lapangan dengan 25 siswa didapat 88,3% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Puzzle* berbasis *Make a match* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media, Minat Belajar, *Puzzle Make A Match*.

Abstract: This study aims to develop learning media *Make a match-based puzzle* to increase student interest in learning *PPKN Class II SD*, and to produce media that is tested valid so as to increase student interest in learning. The type of research used in this research is *Research and Development (R&D)*, using the *ADDIE* model (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Data collection techniques through observation, interviews, and questionnaires. The percentage of media experts is 90%, the percentage of language experts is 88% and the percentage of material experts is 96%. The validation results from the three experts showed the feasibility of the media to be tested. The feasibility of the media was also obtained from the teacher's and student's responses to the flat smart card media, the results of the teacher's response obtained a score of 92% and student responses obtained a score of 90% with a very good or very decent category. From the primary (small) group tryout, 84% was obtained and the field trial with 25 students obtained 88.3% in the very effective category. Based on the research, it can be concluded that the development of *make a match-based puzzle* media is able to increase student learning interest.

Keywords: Media, Interest In Learning, *Make A Match Puzzle*.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya memberikan kemampuan intelektual saja, tetapi secara keseluruhan, menurut Taufiq dalam (Fauziah, 2018) menyatakan bahwa: pendidikan merupakan suatu proses yang tidak hanya memberikan kemampuan intelektual dalam

membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga merupakan proses pengembangan yang optimal dari kemampuan intelektual, sosial dan personal.

Menurut (Fauziah, 2018) pendidikan adalah proses peningkatan kualitas manusia dalam berbagai segi kehidupan bermasyarakat, keluarga, negara dan diri sendiri. Dalam pendidikan tidak hanya fokus pada kemampuan intelektual tetapi juga mengembangkan cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menanamkan nilai-nilai moral di dalamnya.

Menurut (Olivia, 2021) Berdasarkan undang-undang untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan kurikulum. undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, isi dan materi serta cara penggunaannya sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju maka mutu pendidikan semakin ditingkatkan untuk meningkatkan mutu pendidikan, maka perlu adanya inovasi baik dari segi kurikulum, materi pembelajaran dan sarana prasarana pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dalam (Olivia, 2021) menyatakan bahwa: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Berdasarkan Observasi dan wawancara dengan guru di SDN Pasirsari 03 pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKN) terdapat fakta bahwa proses pembelajaran masih memiliki kendala dan keterbatasan khususnya pada materi simbol-simbol Pancasila, yaitu pada saat pembelajaran yang dilaksanakan siswa kurang antusias dalam memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini dikarenakan media yang dipakai oleh guru hanya buku pegangan siswa dan menggunakan metode ceramah tanpa adanya tambahan media khusus untuk memahami materi tersebut, sehingga media pembelajaran kurang menarik dan siswa pun menjadi kurang aktif dalam pembelajaran berlangsung yang di

sampaikan oleh guru sehingga menyebabkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kurang baik.

Hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran PPKn, dari observasi peneliti menemukan permasalahan-permasalahan sebagai berikut: (a) Rendahnya nilai KKM; (b) Dalam pembelajaran sebagian besar siswa bercanda dan bergurau dengan yang lain atau sebangkunya; (c) Masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu untuk membaca; (d) Tidak mau mencatat pembelajaran yang sedang berlangsung; (e) Terlambat dalam mengumpulkan tugas; (f) Sering melihat atau menyontek pekerjaannya temannya; (g) Tidak mencatat tugas yang diberikan guru menjadikan siswa lupa akan tugas tersebut;

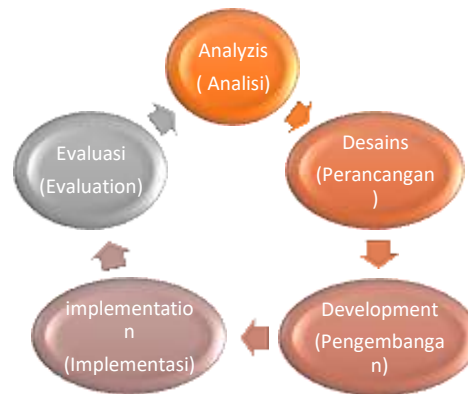
Menyadari kenyataan tersebut, di perlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif salah satunya menggunakan pembelajaran media *puzzle* berbasis *make a match* dapat meningkatkan daya ingat dan melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran dalam menyusun potongan *puzzle* yang berpasangan. Dengan penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media ini dapat menyajikan materi lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas II SD”**.

METODE PENELITIAN

Bagian peneliti menggunakan pendekatan pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk baru. Jika suatu produk baru sudah teruji akan lebih mudah digunakan, lebih cepat pengerjaannya, sehingga pada kualitas dan kuantitas produk kerja akan meningkat. Dengan Penelitian pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* ini menggunakan desain model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu: analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Menurut Cahyadi dalam (Fransiska & Al-washliyah, 2021) model ADDIE merupakan suatu desain pembelajaran yang menunjukkan langkah-langkah pada system pembelajaran dalam penerapannya sangat mudah dilakukan, disusun secara sistematis dengan kesesuaian kebutuhan siswa dalam pemecahan kesulitan belajar siswa. Secara Prosedural

langkah-langkah Metode peneliti ini menggunakan model penelitian pengembangan *research and develoment* (R&D) ADDIE,(Fransiska & Al-washliyah, 2021). Berikut ini gambar desain model ADDIE.



a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama adalah melakukan penelitian pendahuluan dengan mengumpulkan data terkait kondisi awal dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sesuai kurikulum, materi pembelajaran, media penyampaian dan kebutuhan guru dan siswa. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan pada langkah analisis dalam konteks pembelajaran, yaitu (1) analisis kondisi pembelajaran, (2) tujuan pembelajaran, (3) analisis karakteristik siswa, (4) analisis bahan ajar, (5) analisis sumber dan media pembelajaran, dan (6) indentifikasi strategi belajar benar.

b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua adalah tahap rancangan atau desain. Pada tahap ini peneliti merancang produk media *puzzle* berbasis *make a match* berdasarkan hasil analisis. Dengan tahap desain produk adalah kegiatan merancang belajar mengajar dan mendesain bahan ajar yang sesuai. Dalam kegiatan ini dilakukan langkah-langkah secara sistematis mulai dari merancang materi pembelajaran, media pembelajaran, perancangan desain awal *puzzle* berbasis *make a match*, dan panduan permainan. Rancangan ini dibuat selama tahap desain produk.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga pengembangan merupakan tahap produksi suatu produk. Langkah-langkah dalam pengembangan yaitu: (1) mengembangkan produk, (2) mengembangkan panduan, (3) validasi dan revisi produk.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap keempat mengimplementasi produk dilakukan untuk menguji kelayakan produk pada kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Tahap uji kelayakan produk dilakukan dengan menerapkan produk serta pengujian lapangan. Uji coba dilakukan secara kelompok primer (kecil) dan kelompok sekunder (besar). Uji coba kelompok primer (kecil) dilakukan pada kelas II sebanyak 10 siswa. Sedangkan uji coba kelompok sekunder (besar) dilakukan di kelas II sebanyak 25.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan evaluasi untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan sebelumnya. Kegiatan evaluasi untuk menentukan apakah validitas suatu produk yang diproduksi layak atau tidak layak dilakukan uji coba produk skala besar. Evaluasi dilakukan terhadap data dari semua uji ahli dan hasil validasi bagi pengguna produk. Hasil evaluasi berupa deskripsi penerapan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Media Puzzle berbasis Make a Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran PPKN Kelas II SD. Media pembelajaran puzzle berbasis make a match merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan pada karakteristik siswa usia 7-18 tahun, penggunaan media puzzle berbasis make a match memiliki beberapa kelebihan diantaranya mudah dibawa, mudah dibuat, dapat digunakan untuk kelompok kecil dan besar, serta dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar siswa (Aulya dkk., 2021). Media permainan puzzle berbasis make a match sangat cocok untuk digunakan pada siswa kelas II karena, dapat melibatkan seluruh siswa untuk bermain sambil belajar.

Selain itu, media puzzle berbasis make a match ini juga terdapat panduan permainan bagi guru. Pembuatan media puzzle berbasis make a match ini sudah memperhatikan aspek-aspek media pembelajaran. Aspek-aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan dan keefektifan. Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima langkah yaitu: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Pada tahap awal yaitu analysis (analisis). Selama proses pengembangan ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu di validasi oleh validator.

Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator bahasa. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media puzzle berbasis make a match sudah dikategorikan sangat valid (sangat layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan sangat efektif setelah dilakukan analisis respon siswa.

Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran kartu pintar bangun datar yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, satu tanggapan guru di kelas II dan tanggapan siswa kelas II SDN Pasirsari 03.

- a. Penilaian Ahli Media Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat valid.
- b. Penilaian Ahli Bahasa Hasil validasi ahli bahasa dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat valid.
- c. Penilaian Ahli Materi Hasil validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat valid.
- d. Penilaian Respon Guru Hasil penilaian guru kelas II SDN Pasirsari 03 terhadap media pembelajaran kartu pintar bangun datar mendapatkan skor 92% dengan kategori sangat baik atau sangat layak.
- e. Penilaian Respon Siswa Hasil penilaian respon siswa dilakukan pada 25 siswa kelas II SDN Pasirsari 03 terhadap media pembelajaran kartu pintar bangun datar mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat layak.

Hasil keseluruhan penilaian terhadap media puzzle berbasis make a match yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel.3.1 Data Persentase Kelayakan Media Puzzle berbasis make a match

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1	Validator Ahli Media	90%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Materi	96%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Bahasa	88%	Sangat layak
4	Respon Guru	92%	Sangat Layak
5	Respon Siswa	90%	Sangat Layaka
Rata-rata Skor Total		91,2%	Sangat Layak

Dari hasil tabel diatas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Puzzle* berbasis *make a match* “sangat layak” untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi simbol-simbol Pancasila.

Keefektifan diperoleh dari angket minat belajar siswa terhadap penggunaan media *Puzzle* berbasis *make a match*. Hasil angket minat belajar siswa didapatkan pada pelaksanaan uji coba di kelas II SDN Pasirsari 03 sebanyak 25 siswa. Berikut ini adalah tabel hasil angket minat belajar siswa yaitu:

Table 3.2 Data Persentase Minat Belajar

Pelaksanaan	Persentase (%)	Kategori
Uji Coba Kelompok Primer (kecil)	84%	Sangat Layak
Uji Coba Lapangan	88,3%	Sangat Layak

Dari hasil persentase minat belajar siswa melalui kuesioner yaitu 88,3% dengan kategori sangat efektif sehingga, media *puzzle* berbasis *make a match* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi simbol-simbol Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan di SD Pasirsari 03 tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Untuk

meningkatkan Minat Belajar Siswa pada pembelajaran PPKN Kelas II SD. Diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKN kelas II SD menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 Tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKN kelas II SD menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 Tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
- b. Kevalidan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKN kelas II SD diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kevalidan digunakan sebagai acuan sebelum media dilakukan uji coba. Proses untuk mengetahui kevalidan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validator materi, validator media dan validator bahasa. Hasil persentase validasi materi diperoleh nilai rata-rata 96%. Hasil persentase validasi media diperoleh nilai 90%. Sedangkan hasil persentase validasi bahasa diperoleh nilai rata-rata 88%. Dari ketiga hasil validasi tersebut, media *puzzle* berbasis *make a match* dikategorikan sangat valid untuk digunakan karena media *puzzle* berbasis *make a match* sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli.

Keefektifan Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a match* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas II SD. SDN Pasirsari 03. Analisis angket minat belajar untuk mengukur minat belajar siswa terhadap penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match* Hasil persentase pada uji coba kelompok primer (kecil) diperoleh nilai rata-rata 84 % dan uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata 88,3% maka, pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a match* mampu meningkatkan minat belajar siswa karena termasuk kedalam predikat Sangat Efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Fauziah, H. . (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD*.

- Noe, W. (2021). *PKN sbg Wahana Pendidikan Karakter mnrt Udin S. Winataputra (UCEJ) Article in Untirta Civic Education Journal. May.*
<https://www.researchgate.net/publication/351879330>
- Nola Nari, Y. A. dan D. S. (2020). *penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang.*
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan cara penggunaanya Kedudukan Media Pembelajaran.* CV. Jejak.
- Nurizka, R. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKN di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2445–2455.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3795>
- OLIVIA, N. (2021). Universitas Bung Hatta. Sumatera, Jl Karang, Ulak Utara, Padang Syaputra, Riki, 6–7. <http://repo.bunghatta.ac.id/3293/3/36> ARIF MURANDA 1510017411019 BAB I.pdf