

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH* PEMBELAJARAN BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Revina Mayang Sari¹. Nugraha Permana Putra²
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon
email: revinamayang03@gmail.com, nugrahapermana1990@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dan belum menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan media pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* yang layak digunakan untuk peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangmulya Plumbon. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang biasa kita sebut *R&D (Research and Development)* dengan mengikuti prosedur dari *Borg and Gall*. Tahapan penelitian meliputi 1) pengumpulan informasi 2) perencanaan produk media 3) pengembangan produk media dan 4) validasi ahli materi, media. Hasil penelitian media pembelajaran *puzzle* ini disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut 1). Pengembangan media *puzzle* yang direncanakan khusus tema 4 subtema 2 berbagai pekerjaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan penelitian *Brog and Gall* dengan 4 tahap. 2). Kevalidan media *puzzle* yang dinilai berdasarkan uji kevalidan yang dilakukan oleh validator, dengan rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi ketiga ahli materi adalah 100%, 100%, dan 97,9% termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Skor rata-rata yang diperoleh dari ketiga ahli media adalah 86,3%, 100%, dan 84% termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Dari tahapan validasi ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV pembelajaran Berbagai Pekerjaan di SD Negeri 2 Karangmulya Plumbon.

Kata Kunci : *Media Puzzle, Berbasis Make A Match, Pembelajaran Berbagai Pekerjaan.*

ABSTRACT

This research is motivated by learning in the classroom which still uses the lecture method during the learning process that takes place in the classroom and has not used learning media because of the limitations of learning media in schools. This study aims to develop a *Puzzle* learning media that is suitable for use for students in grade IV Elementary School 2 Karangmulya Plumbon. This type of research is research and development or what we usually call *R&D (Research and Development)* by following the procedures from *Borg and Gall*. The research stages include 1) information gathering 2) media product planning 3) media product development and 4) material expert validation, media. The results of this *puzzle* learning media research are adjusted to the formulation of the problem as follows 1). The development of *puzzle* media that is specifically planned for 4 sub-theme 2 themes for various social studies learning work using the *Brog and Gall* research approach with 4 stages. 2). The validity of the *puzzle* media which was assessed based on the validity test carried out by the validator, with the average obtained from the validation results of the three material experts were 100%, 100%, and 97.9% included in the "Very Valid" category. The average scores obtained from the three media experts were 86.3%, 100%, and 84% included in the "Very Valid" category. From the validation stages of material experts and media experts, it can be concluded that *Puzzle* media is suitable for use as a learning medium for fourth grade students learning Various Jobs at SD Negeri 2 Karangmulya Plumbon.

Keywords: *Media Puzzle, Make A Match Based, Learning Various Jobs.*

A. PENDAHULUAN

Sejak keberadaan dan perkembangan manusia di bumi hingga akhir zaman, pendidikan tidak akan pernah berhenti. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan mengajar sepanjang hayat di sekolah maupun di luar sekolah, agar peserta didik dapat berperan secara tepat dalam berbagai lingkungan di masa depan (Redja, 2012: 11).

Pendidikan atau pembelajaran harus mendorong setiap manusia untuk berpartisipasi dalam proses peningkatan kehidupan yang lebih baik, meningkatkan kepercayaan diri, menumbuhkan dan meningkatkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan pengetahuan keterampilan yang mereka miliki. Oleh karena itu, pendidikan membantu meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat (Syafri, 2017: 42).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bidang studi yang bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral, serta banyak juga memuat materi sosial yang bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diperoleh peserta didik adalah sebatas pada hafalan. Sebagaimana besar media, metode, strategi, pendekatan, dan suasana mengajar yang digunakan pendidik terkesan membosankan. Masalah ini sepertinya selalu terjadi dalam pembelajaran (Hariyanto, 2014: 84).

Berdasarkan rumusan masalah yang mengacu pada latar belakang di

atas, maka tujuan penelitian ini antara lain untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* pembelajaran berbagai pekerjaan kelas IV sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* pembelajaran berbagai pekerjaan kelas IV sekolah dasar.

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan dengan cara bertahap. Pengembangan merupakan proses dari menemerjemahkan atau mendeskripsikan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik, atau dengan kata lain pengembangan mengacu pada proses menghasilkan bahan materi pembelajaran (Setyosari, 2010: 197).

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada materi IPS berbagai pekerjaan. *Puzzle* merupakan media permainan yang dapat digunakan peserta didik untuk memahami materi dalam konsep pembelajaran. Permainan *puzzle* merupakan bentuk dari teka-teki dengan medel yang menyusun potongan-potongan suatu gambar menjadi gambar yang utuh. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar menganalisis masalah dengan mengidentifikasi petunjuk dari potongan gambar yang ada seperti bentuk, gambar, warna, tekstur, kemudian memperkirakan posisinya dengan tepat (Jamil, 2012: 20-22).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik (Arsyad, 2013: 10).

Puzzle adalah bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi peserta didik untuk belajar (Jamil, 2012: 20).

Make a match merupakan pembelajaran dengan cara bermain menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, dimana setiap peserta didik harus mencari pasangan dari kartu soal ataupun kartu jawaban yang diperolehnya. Dengan *make a match* peserta didik lebih tertarik dan tertantang untuk belajar, karena *make a match* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Zariyah (2013) pekerjaan adalah aktivitas utama yang dilakukan oleh manusia. Dalam arti sempit, istilah pekerjaan digunakan untuk suatu tugas atau kata kerja yang menghasilkan uang bagi seseorang. Dalam pembicaraan sehari-hari istilah ini sering dianggap sinonim (persamaan kata) dengan profesi.

Metode pembelajaran yang diterapkan pada tema 4 berbagai pekerjaan di kelas IV SD Negeri 2 Karangmulya Plumbon Kabupaten Cirebon adalah ceramah, pemberian tugas, dan sedikit tanya jawab. Dengan metode tersebut, pembelajaran lebih

didominasi oleh pendidik atau bersifat *teacher centered*. Hal tersebut menyebabkan kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran di kelas keaktifan peserta didik masih rendah. Lebih banyak peserta didik yang malah terlihat bosan dan asik dengan kegiatannya sendiri seperti berbincang dengan teman, melamun atau melakukan hal lain di luar kegiatan belajar. Kurangnya aktivitas peserta didik yang terkait dengan pembelajaran akan berpengaruh pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan kurang optimalnya hasil belajar peserta didik, dimana saat dilakukan ulangan harian terdapat 7 peserta didik yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari keseluruhan 24 peserta didik dalam satu kelas. Oleh karena itu, diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang menjadikan seluruh peserta didik lebih aktif.

Solusinya yaitu Pengembangan suatu media pembelajaran yang menjadikan seluruh peserta didik menjadi lebih aktif, alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media *puzzle* berbasis *make a match*.

B. METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah.

Dalam penelitian ini karena keadaan tidak memungkinkan untuk meneliti lebih

dalam lagi dan terbatas oleh wabah covid-19, peneliti menggunakan 4 langkah sederhana dengan mengacu pada langkah-langkah penelitian yang ada diatas yaitu identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, dan validasi.

Arikunto (2013: 203), “menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik”.

1. Lembar Angket

Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon guru.

a) Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan suatu media. Penelitian ini menggunakan dua angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran yakni satu angket untuk ahli materi dan satu angket untuk ahli media.

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan dua teknik analisis data yaitu sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil *review* berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan oleh ahli materi dan ahli media. Data tersebut disusun

secara logis dan bermakna dalam bentuk kalimat-kalimat atau kata-kata sehingga diperoleh kesimpulan umum.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka-angka yang diperoleh melalui angket-angket penilaian produk menggunakan skala likert berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validasi

Tse : Total skor empiris (hasil validasi ahli media)

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

100 : Bilangan konstan

Hasil yang diperoleh dari perhitungan presentase, kemudian ditentukan tingkat kelayakan dan kevalidannya menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Presentase

(sumber Sa'dun 2013)

Kriteria interpretasi media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang digunakan oleh pengembangan sebagai pedoman penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan, berhasil dan efektif apabila mencapai tingkat kriteria keberhasilan minimal 51%.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Melakukan pengumpulan informasi dan studi pedahuluan

Pengumpulan informasi yang diperoleh dari study literatur. Pengumpulan informasi terkait media dilakukan dengan menggunakan *study literatur* mengenai media *puzzle*, sedangkan pengumpulan informasi terkait materi dilakukan dengan mengkaji kurikulum 2013 kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan subtema 2 pembelajaran IPS.

2. Melakukan Perencanaan Produk

a. Merencanakan Bahan dan Peralatan.

Perencanaan dan pertimbangan pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang paling penting dalam sebuah pembuatan produk media.

b. Merencanakan Proses Pengembangan.

Sebelum melakukan tindakan pengembangan, diperlukan adanya sebuah perencanaan yang matang, dimana perencanaan tersebut bertujuan membuat proses pengembangan menjadi

lancar dan memperoleh hasil produk yang sesuai dengan

| No. | Presentase | Kriteria |
|-----|------------|--------------|
| 1. | 76%-100% | Sangat Valid |
| 2. | 51%-75% | Valid |
| 3. | 26%-50% | Kurang Valid |
| 4. | 0%-25% | Tidak Valid |

kebutuhan dan layak digunakan.

3. Mengembangkan Bentuk Produk



Awal

Pengembangan bentuk produk



awal adalah sebagai berikut:

a. Merancang Gambar *Puzzle*

- b. Pemotongan Triplek Menjadi Papan Alas *Puzzle*
- c. Desain Kartu Petunjuk dan Pertanyaan
Gambar 1. (Desain Soal Pertanyaan)
Gambar 2. (Desain Kartu Petunjuk)
- d. *Puzzle* yang telah disusun



Gambar 3. (*Puzzle Perawat*)



Gambar 4. (*Puzzle Polisi*)

Media yang dikembangkan yaitu bernama media *Puzzle* berbasis *Make A Match* dan didesain khusus pada Pembelajaran IPS Kurikulum 2013 untuk kelas IV Sekolah Dasar, dimana pembelajaran disampaikan secara tematik. Penelitian ini mempunyai batasan masalah yaitu dalam tahapan penelitian hanya sampai tahap validasi, karena keadaan yang tidak

memungkinkan akibat adanya wabah virus Corona di Indonesia.

Penelitian ini mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu dengan adanya *Puzzle* berbasis *Make A Match* dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi berbagai pekerjaan. Sehingga peserta didik dapat termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Melalui media *Puzzle* berbasis *Make A Match* diharapkan peserta didik dapat aktif, berfikir cepat dan tepat, serta cerdas. Dalam media *Puzzle* berbasis *Make A Match* ini akan dikembangkan kartu petunjuk dan pertanyaan seputar berbagai pekerjaan. Kekurangan dalam penelitian ini adalah biaya yang diperlukan untuk membuat *Puzzle* berbasis *Make A Match* cukup besar dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang telah di validasi oleh ibu Hj. Upi Budiyantri, S.Pd selaku guru SD Negeri 2 Karangmulya plumbon dengan hasil validasi 100% sangat valid, ibu Siti Hasanah, S.Pd.SD selaku guru SD Negeri 2 Karangmulya Plumbon dengan hasil validasi 100 % sangat valid dan yang terakhir ibu Indah Puspita, S.Pd selaku guru SD Negeri 2 Karangmulya Plumbon dengan hasil validasi 97,9% sangat valid, materi yang dikembangkan dalam media *Puzzle* berbasis *Make A Match* ini telah sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran IPS Kurikulum 2013. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rivai (2011: 4-5) bahwa salah satu

pertimbangan pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan dan isi pembelajaran.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media *Puzzle* pada tema 4 Berbagai Pekerjaan subtema 2 pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Brog and Gall* dengan langkah-langkah:
 - a. Penelitian dan Pengumpulan Data
 - b. Perencanaan (*Plinning*)
 - c. Mengembangkan Produk
 - d. Validasi atau Uji Coba Lapangan Awal
2. Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* dinilai layak dan baik digunakan apabila dalam proses pengembangannya, mendapatkan hasil validasi tim ahli materi dan media menunjukkan kategori “Valid” serta telah dilakukannya revisi sesuai dengan catatan revisi yang diperoleh dari tahapan validasi dengan tujuan menyempurnakan produk. Hasil validasi ke enam ahli validasi memperoleh nilai 100 artinya media yang telah

dikembangkan peneliti dikategorikan “Valid” karena dari nilai minimum masing-masing ahli adalah 99 dan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran subtema 2, tema berbagai pekerjaan, pembelajaran IPS kelas 4 Sekolah Dasar sesuai Kurikulum 2013.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hariyanto, Suyono. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jamil, Sya’ban. (2012). *56 Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit.
- Redja, Mudyahardjo. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syafril, Zen Zelhendri. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.