

Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Meningkatkan Critical Thinking pada Siswa Sekolah Dasar

Rulianti⁽¹⁾, Cindya Alfi⁽²⁾, Mohamad Fatih⁽³⁾, Siti Rofi'ah⁽⁴⁾

^{1,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹ ruliantidaroini@gmail.com, ² cindyalfi22@gmail.com,

³ Mohamad.fatih.unublitar@gmail.com, ⁴ sitirofiah.unublitar@gmail.com

Abstrak: media puzzle ialah kumpulan dari keping foto yang harus disusun guna membentuk sesuatu foto yang utuh, dimana potongan puzzle tersebut berhubungan dengan modul pendidikan. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa media puzzle pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya serta meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa. Penelitian menggunakan metode *Research an Development (R&D)* dan model *Borg n Gall*. Tahapan pengembangan yang dicoba yakni potensi serta permasalahan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain(produk), perbaikan desain(produk), uji coba produk, perbaikan produk. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 87% dengan kriteria “valid”. Validasi ahli materi memperoleh nilai 86% dengan kriteria “valid”. Selanjutnya peningkatan *critical thinking* siswa kelas IV SD diperoleh hasil pre-test dan pro-test berdasarkan nilai N-Gain Score 0,8324. Jadi bisa disimpulkan jika pengembangan media puzzle berbasis *make a match* mata pelajaran IPAS bisa meningkatkan keahlian *critical thinking* siswa kelas IV UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 01-04-2024

Disetujui pada : 20-04-2024

Dipublikasikan pada : 30-04-2024

Kata kunci: *make a match*, IPAS, *critical thinking*

DOI:

<https://doi.org/10.28926/jprp.v4i2.1572>

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka pada tingkat sekolah dasar mata pelajaran IPA serta IPS digabung jadi IPAS, sebab dari penggabungan mapel tersebut karena pada dasarnya anak umur SD cenderung memandang seluruh suatu utuh serta terpadu sehingga dengan terdapatnya penggabungan mapel ini diharapkan bisa merangsang anak guna mengelola alam sekitar serta social dalam satu kesatuan. Belajar IPAS berarti belajar tentang fenomena alam dan juga permasalahan sosial yang terjadi di sekitar dalam kehidupan sehari-hari agar dapat diselesaikan berdasarkan bukti yang nyata. Belajar IPAS di jenjang sekolah dasar (SD) erat kaitannya dengan mendorong siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahunya melalui proses bertanya dan menjawab berdasarkan bukti serta melatih mereka memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Bersumber pada hasil wawancara di SDN Banggle 02 yang dilakukan pada 23 November 2022. Diperoleh penjelasan jika pembelajaran IPAS telah berjalan dengan baik. Tetapi dalam proses pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial(IPAS) diketahui jika guru menggunakan sumber belajar kurang inovatif sebab hanya memanfaatkan buku cetak saja, dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga belum melatih siswa untuk berpikir kritis yang sesuai dengan kejadian disekitar. Media pembelajaran hanya berupa media gambar sederhana yang tidak melibatkan peserta didik dalam penggunaannya sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik hanya pasif saja, ini ditandai dengan terdapat beberapa siswa belum berani untuk mengajukan pendapat, bertanya atau menanggapi.

Permasalahan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Sosial (IPAS) yang belum maksimal ini dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang

memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengaplikasiannya, menarik perhatian siswa serta melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik, dan juga guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa cepat jenuh karena pembelajaran bersifat satu arah yaitu guru menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan saja. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memiliki suatu gagasan sebagai alternatif pemecahan masalah yaitu dengan mengembangkan media inovatif. Dengan Menggunakan media inovatif, dapat membantu peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik terlibat aktif dalam penggunaan media tersebut, dan juga dengan menggunakan media ini maka diharapkan dapat mengasah kemampuan *critical thinking*, serta melatih peserta didik untuk memecahkan suatu masalah sesuai dengan perkembangannya.

Media pembelajaran baru dan juga inovatif yang bisa membantu mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media *puzzle berbasis make a match* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Puzzle berbasis Make a Match*. Menurut (Lufti, 2019) *Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. Berdasarkan hal tersebut, media *puzzle* merupakan sebuah permainan edukatif yang secara tidak langsung dapat merangsang keaktifan dan kemampuan berfikir logis peserta didik, dengan cara Menyusun kepingan-kepingan *puzzle* antar pasangan sehingga *puzzle* tersebut menjadi gambar yang utuh. Adapun Manfaat bermain *Puzzle* adalah meningkatkan keterampilan *critical thinking* peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan juga dapat melatih keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan (Kemendikbud, 2017) peserta didik harus mempunyai empat kompetensi dasar yang dikenal dengan 4C yaitu “*Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama)”. Peserta didik yang memiliki keterampilan *critical thinking* diharapkan cakap dalam memecahkan permasalahan secara bijak dan benar yaitu dengan melakukan berbagai pertimbangan. Selain itu peserta didik yang memiliki kecakapan bernalar kritis mampu melihat suatu hal dari berbagai aspek dan terbuka terhadap pembuktian baru yang dapat menghapuskan perspektif yang sebelumnya diyakini.

Menggunakan media ini, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan *critical thinking* peserta didik karena melalui media ini, peserta didik dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang telah tersedia, contohnya dengan mengenali bentuk, warna, tekstur, kemudian memperkirakan letak posisinya dengan tepat dan benar. Selain itu keistimewaan dari media ini ialah memudahkan siswa dalam memahami dan juga menguasai materi karena gambar-gambar yang disediakan bersifat konkrit sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga kemampuan *critical thinking* peserta didik.

Penelitian terdahulu yang menunjang penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Riska Apriani dari Perguruan Tinggi Sultan Ageng Tirtayasa tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Berbasis Make a Match* pada mata pelajaran IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV di SDN Kaligandu kota Serang”. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, ini dilihat dari beberapa aspek, yaitu jenis penelitian serta media yang akan dikembangkan yaitu berupa permainan media *puzzle*. Sedangkan Perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian, subyek penelitian, dan lokasi penelitian. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Riska berdasarkan data yang diperoleh ketika penelitian, yaitu dengan menggunakan media *puzzle berbasis make a match* ini mendapatkan rata-rata skor validasi yang dinilai oleh para ahli, mendapatkan nilai sebesar 88,16% dengan kategori “Sangat Layak”, dan juga dilihat dari penilaian respon siswa terhadap media *puzzle berbasis make a match* pada uji coba dengan 20 responden dan mendapatkan skor sebesar

99,16% dengan kategori “Sangat Baik”. Jadi, dapat diambil disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle berbasis make a match* yang dilakukan oleh Riska ini layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Hastanti Lestari, Universitas Bung Hatta tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle Berbasis Make a Match* pada pembelajaran PKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Untuk Siswa Kelas V SD”. Jenis penelitian ini yaitu penelitian Pengembangan. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada media yang digunakan, berupa media *puzzle*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh hastanti dan peneliti terletak pada model penelitian, mata pelajaran, subyek penelitian, serta lokasi penelitian. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hastanti Lestari diperoleh data bahwa dengan menggunakan media *puzzle* terdapat peningkatan hasil belajar matematika bilangan bulat (bilbul) pada siswa kelas V SDN 25 Pasaman memenuhi kriteria valid dengan persentase yang diperoleh dari ahli materi 75%, ahli design 96%, dan ahli bahasa 98% dari ketiga ahli tersebut memperoleh rata-rata 89,67% dan memenuhi kriteria sangat praktis. Sedangkan persentase yang dinilai oleh mendapatkan skor guru 92,5% dan dari siswa mendapatkan skor 89,58%, dari penilaian guru dan siswa diperoleh rata-rata persentase 91,04%. Dari berbagai penilaian yaitu penilaian yang dilakukan oleh para ahli, guru dan siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa media *puzzle berbasis make a match* pada pembelajaran PKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PKn kelas V di SDN 25 Pasaman.

Bersumber dari berbagai permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan *critical thinking*, rasa ingin tahu dan percaya diri siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mampu mendorong dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara maksimal, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan media dan memilih judul ” **Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Critical Thinking Kelas IV Upt Sdn Banggle 02 Kabupaten Blitar**”.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *puzzle berbasis make a match*, kemenarikan dari media *puzzle berbasis make a match* serta mengetahui bagaimana peningkatan *critical thinking* siswa kelas IV di Sdn Banggle 02 dengan menggunakan bantuan dari media *puzzle berbasis make a match* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. Penelitian dilakukan di UPT SDN Banggle 02 Kabupataen Blitar dengan menggunakan metode *Research and Development* (RnD), serta menggunakan model pengembangan *Borg N Gall*.

Model pengembangan yang peneliti gunakan yaitu model pengembangan *Borg n Gall*. Alasan menggunakan model *Borg n Gall* tersebut karena model pengembangan ini dirasa cukup efektif digunakan dalam proses pengembangan media *puzzle berbasis make match* yang sedang dilakukan pada saat penelitian.

Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran model *Borg and Gall* yaitu ada sepuluh tahapan, langkah-langkah pengembangan media pengembangan menurut (Sugiyono, 2016) sebagai berikut : dengan 10 tahap pengembangan, antara lain: (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain produk, (5) Revisi desain produk, (6) Uji coba produk terbatas, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi (perbaikan) produk, dan (10) Produksi produk Massal.

Akan tetapi tahapan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya dibatasi sampai dengan tahap ketujuh saja, ini dikarenakan keterbatasan waktu dan juga biaya. Adapun Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media *puzzle berbasis*

make a match dengan materi Indonesiaku kaya budaya. Selanjutnya, menguji kelayakan dan mengetahui tingkat kemenarikan dari media yang telah dibuat tersebut melalui proses validasi ahli dan uji coba media.

Berdasarkan hal tersebut, tahap model pengembangan *Borg and gall* (dalam Sugiyono, 2013) yang digunakan pada penelitian ini, yaitu : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan informasi atau data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain (produk), (5) Revisi desain (produk), (6) Uji coba produk, dan (7) Revisi produk.

Adapun sumber data dalam penelitian pengembangan ini berupa lembar validasi, angket dan tes. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 teknik yaitu wawancara, angket, dan tes. Subjek penelitian ini adalah uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas IV di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar pada tahun 2022/2023. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : (1) Angket, untuk validasi instrumen yang akan dinilai oleh dosen, validasi produk yang akan dinilai oleh ahli materi dan ahli medi serta kemenarikan produk oleh respon guru dan juga respon siswa. (2) Tes, yang digunakan untuk mengukur peningkatan *critical thinking* peserta didik.

Untuk mencari validitas, harus mengkorelasikan skor dari setiap pernyataan dengan total seluruh pernyataan. Selain itu pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menghitung menggunakan Teknik Korelasi Product Moment (Arikunto, 2006). Jika hasil dari rhitung > rtabel dengan taraf signifikansi 5% akan dinyatakan valid. Rumus dari uji validitas menggunakan Product Moment sebagai berikut :

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}$$

Untuk menunjukkan bahwa suatu instrumen reliabel, maka harus dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas menurut (Sugiyono, 2012) adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Pengukuran uji reliabilitas menggunakan uji coba pengujian reliabilitas Alfa Cronbach. Rumus reliabilitas Alfa Cronbach adalah sebagai berikut

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{\sum s^2} \right)$$

Angket respon dan siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap *puzzle berbasis make a match* yang dikembangkan. Adapun data yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menghitung presentase menggunakan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Selanjutnya menganalisis kemampuan *critical thinking* dengan menggunakan pretest posttes, kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain menurut (Eka et al., 2017) adalah sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Observasi ini akan menghasilkan sebuah produk pengembangan dalam bidang pendidikan berupa media *puzzle berbasis make a match* untuk siswa kelas IV SD. Adapun Model yang digunakan pada penelitin ini yaitu *model Borg n Gall* dalam tulisan (Sugiyono, 2013) yang dibatasi sampai tahap ke tujuh saja, diantaranya (Potensi dan masalah, Pengumpulan informasi, Desain produk, Validasi desain (produk), Revisi desain (produk), Uji coba produk, Revisi Produk).

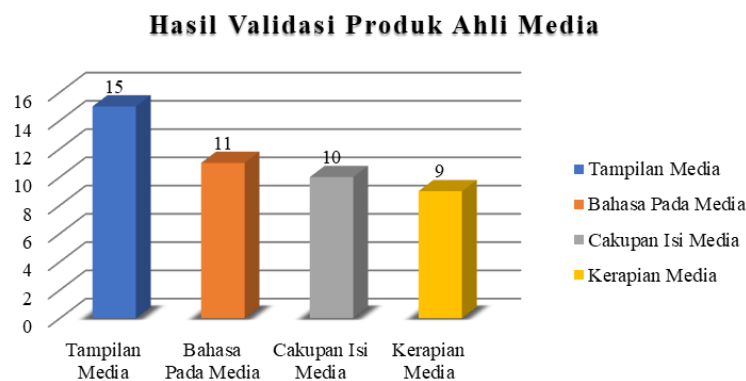
Tahap Pertama potensi masalah, penelitan yang dilakukan peneliti berada di kelas IV UPT SDN Banggle 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar pada mata pelajaran IPAS. Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan berbagai metode antara lain diskusi, tanya jawab, serta penugasan. Guru pun juga sudah menggunakan media pembelajaran, namun media yang selama ini digunakan oleh

guru pada mapel IPAS hanya terbatas pada gambar sederhana saja. Dimana dalam pengaplikasian media tidak melibatkan peserta didik. Keterbatasan tersebut disebabkan karena kurang tersedianya media pembelajaran mapel IPAS, dan juga tidak seluruh materi didukung dengan media tersebut. Sehingga menyebabkan peserta didik hanya pasif saja ketika pembelajaran berlangsung.

Tahap kedua pengumpulan informasi, melalui wawancara kepada guru kelas IV SDN Banggle 02 Kanigoro Blitar yaitu Ibu Yuli Ismiati, S.Pd pada tanggal 15 Februari 2023. Mendapatkan informasi awal mengenai kendala pembelajaran yang ada pada SDN Banggle 02 kelas IV. Diantaranya Sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS yaitu hanya memanfaatkan buku cetak serta lembar kerja siswa yang sudah tersedia di sekolah.

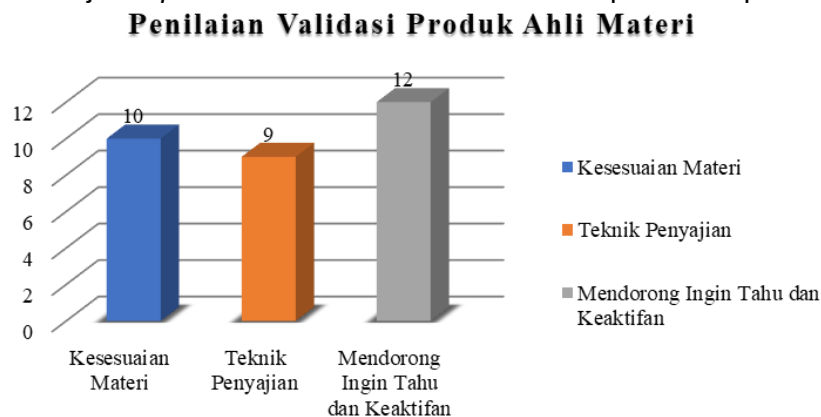
Tahap ketiga desain produk, memiliki komponen-komponen (A)Puzzle terdiri dari (1) Cover; (2) bilik kategori; (3) Bilik pengetahuan; (4) tudung kebenaran; (5) Potongan Puzzle. (B) Buku panduan *Puzzle* berisi cara dan Langkah untuk memainkan puzzle. Buku panduan ini dibuat untuk memudahkan guru atau pengguna dalam mengaplikasikan media *puzzle berbasis make a match*.

Tahap keempat validasi desain produk Peneliti menguji cobakan produk kepada validator ahli media yang dalam hal ini dilakukan oleh Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh hasil "Valid" sesuai dengan tabel presentase penilaian sebesar 87%. Adapun hasil penilaian media pembelajaran *puzzle berbasis make a match* dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



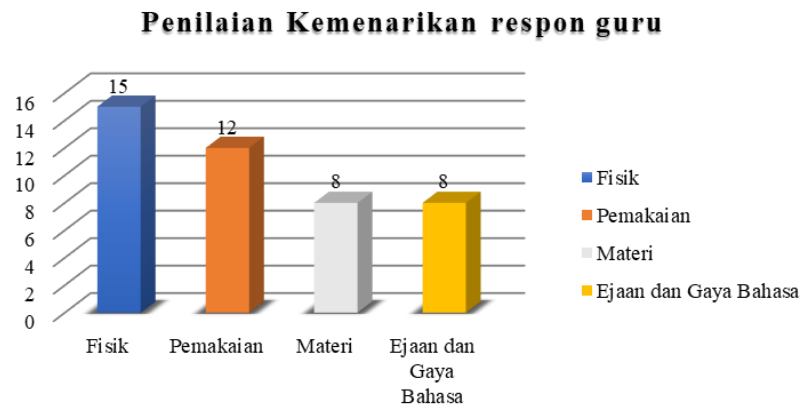
Gambar 4.13 Grafik hasil Penilaian Validasi Produk Ahli Media

Selanjutnya, hasil uji coba dari ahli materi yang diuji cobakan oleh validator ahli materi yang dalam hal ini dilakukan oleh Bapak Trio Arista, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Berdasarkan penilaian dari ahli materi memperoleh hasil "Valid" ini, sesuai dengan tabel presentase penilaian sebesar 86%. Hasil penilaian media pembelajaran *puzzle berbasis make a match* dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.14 Grafik hasil Penilaian Validasi Produk Ahli Materi

Kemudian, hasil uji penilaian kemenarikan produk yang dilihat dari respon guru, dalam hal ini dilakukan oleh ibu Yuli Ismiati, S.Pd selaku guru atau wali kelas IV SD Negeri Banggle 02. Berdasarkan penilaian kemenarikan respon guru mendapatkan hasil “Sangat Valid”, ini sesuai dengan tabel presentase penilaian sebesar 98%. Hasil dari penilaian media pembelajaran *puzzle berbasis make a match* dapat dilihat melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.15 Grafik hasil Penilaian Kemenarikan respon guru

Selanjutnya, hasil uji penilaian kemenarikan produk dilihat dari respon siswa yang dalam hal ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Banggle 02 Kab. Blitar. Berdasar penilaian dari respon siswa keseluruhan yaitu 27 siswa mendapatkan skor 169 sedangkan skor yang diharapkan adalah 189. Maka dihitung tingkat kemenarikan menggunakan rumus yang tertera pada bab III, selanjutnya mendapatkan hasil 89,4%, jadi, dapat diambil kesimpulan hasil respon siswa terhadap media *puzzle berbasis make a match* adalah “Sangat Menarik” sesuai dengan tabel yaitu mendapatkan presentasi penilaian sebesar 89,4%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle berbasis make a match* dengan tingkat kemenarikan yang tinggi akan memacu antusias serta semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Coba Meningkatkan Kemampuan *Critical Thinking*. Hasil kemampuan *critical thinking* diuji dengan menggunakan 2 tahap yaitu dengan menggunakan soal pre-test yang dibagikan sebelum pengaplikasian media dan soal pots-test yang dibagikan setelah menggunakan media *puzzle berbasis make a match*.

Hasil dari jawaban siswa kemudian peneliti hitung dengan menggunakan rumus N-Gain berbantuan aplikasi SPSS, kemudian setelah dihitung mendapatkan hasil sebesar 0,83244. berada di $\geq 0,7$ maka kategori yang diperoleh adalah “Tinggi” yang artinya adanya peningkatan dilihat dari hasil pretest dan posttest penggunaan media pembelajaran dengan kategori “Tinggi”.

Tahap kelima revisi produk, Setelah produk selesai divalidasi yang dalam hal ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, kemudian di uji cobakan ke siswa sebagai responden maka tahap berikutnya yaitu revisi produk. Adapun langkah dari revisi produk yaitu sesuai saran dan masukan dari ahli sebagai acuan perbaikan atau revisi produk yaitu **(A) Revisi dari ahli media** Berdasarkan penilaian ahli media, bagian yang perlu diperbaiki dalam *puzzle berbasis make a match* ini yaitu bagian cover puzzle. **(B) Revisi dari ahli materi**. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, terhadap media *puzzle berbasis make a match* maka mendapatkan saran yaitu soal avaluasi pada point 4 perlu direvisi, dengan menyesuaikan pada indator yang akan di capai siswa yang sesuai pada BAB III.

Tahap keenam Uji coba Produk, Berdasarkan table penilaian 4.10 dan 4.11 media *puzzle berbasis make a match* materi keragaman budaya Indonesia dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian akhir adalah 169 dengan prosentase 89,4% dengan tingkat kriteria “Sangat Menarik”, dan juga pada table 4.11 Score adalah 0,83244 berada di $\geq 0,7$ maka kategori yang diperoleh adalah “Tinggi” yang artinya adanya peningkatan dilihat dari hasil pretest dan posttest penggunaan media

pembelajaran dengan kategori “Tinggi”. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media *puzzle* berbasis *make a match* berpengaruh terhadap tingkat kemampuan *critical thinking* siswa,

Tahap Ketujuh Revisi produk, Berdasarkan uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan untuk mendapatkan saran dari para ahli dan juga berdasarkan uji coba lapangan yang mendapatkan respon baik dari keseluruhan siswa, sehingga media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* materi keragaman budaya Indonesia yang dikembangkan ini layak digunakan dalam pembelajaran. Selain dari segi kelayakan, penilaian juga dilihat dari respon siswa yang mendapatkan hasil yaitu seluruh siswa menyatakan bahwa mereka sangat senang belajar IPAS materi keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan bantuan media *puzzle* berbasis *make a match*.

PEMBAHASAN

Berdasar pada uraian hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa *puzzle* berbasis *make a match* yang memuat materi Indonesiaku kaya budaya, untuk siswa kelas IV SD. Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan dituangkan dalam rumusan masalah yang tertera pada bab pendahuluan selanjutnya dibahas dan diuraikan sebagai berikut:

Pertama, Kevalidan dari media *puzzle* berbasis *make a match* yaitu untuk meningkatkan kemampuan *critical thinking*. Produk yang dikembangkan berupa media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi Indonesiaku kaya budaya. menurut (Utami, 2018) *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Adapun isi dari media *puzzle* berbasis *make a match* ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan capaian pembelajaran.

Komponen penyusun media *puzzle* berbasis *make a match* meliputi papan *puzzle* yang dilengkapi berbagai ruang yang disebut bilik kategori, bilik pengetahuan, tudung kebenaran dan kepingan potongan *puzzle* yang sudah ditempel stiker gambar keragaman budaya Indonesia, serta buku panduan yang berfungsi memudahkan guru dalam memberikan informasi terkait cara penggunaan dari media *puzzle* berbasis *make a match* secara sistematis sehingga media *puzzle* berbasis *make a match* ini dapat digunakan sesuai dengan konsep dan fungsi secara keseluruhannya sehingga tujuan dari pengembangan media ini dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* dapat digunakan jika memenuhi beberapa kevalidan. Uji kevalidan merupakan suatu cara yang digunakan menguji hasil produk kepada ahli validasi melalui instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur serta mendapatkan data penilaian secara valid (sugiyono: 2017). Hal ini sesuai dengan yang diterapkan oleh peneliti, yaitu menggunakan instrumen angket sebagai uji validasi ahli media, dan uji validasi ahli materi dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

Uji validasi ahli media, Berdasar pada penilaian dari ahli media terhadap media *puzzle* berbasis *make a match* memperoleh kategori “Valid”. Yang artinya semua komponen kevalidan baik dari tampilan media, bahasa pada media, cakupan isi media, serta kerapian media Sesuai dengan tabel presentase. Selaras dengan pendapat (sudarman,2015) pada pembuatan rincian media akan dikembangkan berdasar pada teori-teori desain pesan pembelajaran yaitu: pemilihan judul yang akan dikembangkan sesuai dengan kajian analisis desain pesan dalam pemilihan gambar, dipilih gambar yang sesuai dengan materi yang akan diaplikasikan, media yang dikembangkan mudah dipahami dan sesuai dengan karakter peserta didik, desain warna yang menarik dalam perpaduan antara background dengan gambar.

Uji validasi ahli materi, Berdasar pada penilaian dari ahli materi terhadap media *puzzle* berbasis *make a match* memperoleh hasil “Valid”. Yang berarti semua komponen kevalidan baik dari segi isi materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, penyajian materi dengan produk *puzzle* berbasis *make a match* akan

mendorong keingintahuan serta meningkatkan *critical thinking* peserta didik, ini selaras dengan pendapat (Alhanif, 2019) yaitu: Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik; Bahasa yang digunakan pun tidak menggunakan bahasa baku pada umumnya. Dengan mengaktifkan indra penglihatan (seperti menggunakan buku, gambar, peta, bagan, film, model dan alat-alat demonstrasi) siswa akan belajar lebih efektif.

Kemenarikan Media Puzzle Berbasis Make a Match, Berdasarkan data dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa, maka diperoleh tingkat kemenarikan terhadap media *puzzle berbasis make a match* dengan kategori “sangat menarik”. Hal ini didukung dengan pengaplikasian media yang dilakukan peneliti kepada 27 siswa kelas IV SD Negeri Banggle 02 Kanigoro Blitar, siswa terlihat sangat antusias dan tertarik terhadap media pembelajaran *puzzle berbasis make a match* arena gambar-gambar pendukung materi keragaman budaya Indonesia menarik dan sering siswa jumpai dalam kehidupan sehari-hari ditambah lagi dengan adanya soal yang dapat melatih *critical thinking* peserta didik.

Hal tersebut senada dengan pendapat (Kurniati, 2016) *puzzle* dapat meningkatkan daya ingat dari pemasangan potongan puzzle yang dipasangkan, serta melatih konsentrasi, ketelitian, berpikir kritis dan kesabaran. Adapun tampilan dari media puzzle ini memiliki bilik kategori, bilik pengetahuan, tudung kebenaran, potongan puzzle dengan tempelan gambar yang menarik sehingga media ini dapat membuat siswa semangat dalam pembelajaran karena siswa terlibat aktif dalam permainan puzzle, dan juga media ini dilengkapi dengan buku panduan yang memudahkan guru dalam penggunaan media.

Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking Peserta Didik. Berdasarkan hasil penilaian tes tulis diperoleh tingkat kemampuan *critical thinking* peserta didik dari 27 siswa kelas IV SD Negeri Banggle 02 sebagai responden diperoleh hasil uji pretest dan posttest dengan menggunakan rumus N-Gain. Dari rumus N-Gain tersebut diketahui memperoleh Score 0,83244 berada di angka $\geq 0,7$ maka kategori yang diperoleh adalah “Tinggi” yang artinya media pembelajaran puzzle berbasis *make a match* berpengaruh terhadap tingkat kemampuan *critical thinking* peserta didik, dapat dilihat adanya peningkatan berdasarkan perolehan hasil uji coba sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle berbasis make a match* dengan jumlah rata-rata pretest lebih rendah dibandingkan dengan posttest yaitu $50,00 < 95,00$. Selanjutnya dari hasil analisis N-Gain diperoleh skor rata-rata 0,83244 dengan kategori “tinggi”.

Berdasarkan hasil tes pretest dan posttest diperoleh tingkat Kemampuan *critical thinking* siswa menyatakan media *puzzle berbasis make a match* dengan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa kategori “tinggi” akan memberikan pemahaman kepada siswa dalam belajar. Hal tersebut Senada dengan (Herlinda: 2014) mengemukakan bahwa *critical thinking* yaitu suatu usaha yang menggunakan daya nalarnya untuk mengolah informasi baik yang bersumber dari luar maupun dari dalam diri seseorang yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah.

KESIMPULAN

Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match melalui tujuh tahap yaitu (a) Potensi dan Masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi secara langsung dan juga wawancara. Wawancara dilakukan dengan tujuan agar memperoleh data atau informasi yang diperlukan peneliti ketika proses penelitian berlangsung. (b) Pengumpulan data, Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi yang akan digunakan untuk mendesain produk yang akan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. (c) Desain Pembuatan produk : pada tahap ini yang dilakukan peneliti yaitu pembuatan desain produk media dengan cara mengumpulkan dan mencari bahan-bahan kemudian mendesain produk. (d) Validasi Desain Produk, setelah mendesain produk langkah selanjutnya yaitu memvalidasi produk pada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari produk. (e) Revisi Produk, setelah divalidasi, maka media

pembelajaran direvisi sesuai hasil angket, serta saran dari ahli media dan materi. (f) Uji Coba Produk, Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli dan juga produk telah direvisi maka Langkah selanjutnya produk di uji cobakan ke siswa kelas IV untuk mengetahui hasil peningkatan. (g) Revisi Produk, media *puzzle berbasis make a match* yang telah dikembangkan ini tidak perlu dilakukan revisi ulang karena produk sudah memenuhi kebutuhan siswa sebagai media dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV SDN 02 Banggle.

Kevalidan *puzzle berbasis make a match*, Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap media *puzzle berbasis make a match* memperoleh skor sebesar 87% dengan kategori "Valid". Sedangkan berdasar pada hasil penilaian ahli materi terhadap media *puzzle berbasis make a match* memperoleh penilaian sebesar 86% dengan kategori "Valid".

Kemenarikan *puzzle berbasis make a match*, Berdasarkan pengukuran kemenarikan media *puzzle berbasis make a match* dapat disimpulkan bahwa media *puzzle berbasis make a match* menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia.

Media *Puzzle Berbasis Make a Match* Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking Peningkatan kemampuan *Critical Thinking* siswa kelas IV SDN Banggle 02 diperoleh hasil uji pre-test dan post test. Berdasarkan nilai N-Gain Score adalah 0,83244 berada $\geq 0,7$ maka kategori yang diperoleh adalah "tinggi" yang artinya adanya peningkatan dilihat dari hasil pretest dan posttest penggunaan media *puzzle berbasis make a match*.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K.I (2022). *Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 6(2)
- A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). *Pengembangan Permainan Finding Treasure Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Sebagai Upaya Peningkatan Bernalar Kritis Siswa Kelas Iv Upt Sd Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4220-4230.
- Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), hal, 98
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada
- Apriani, R. (2019). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Ips Materi Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi (Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) pada Siswa Kelas V SDN Kaligandu Kota Serang)* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1),
- Darmawan, Lutfi Andi, Fine Reffiane, and Sunan Baedowi. "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak pada Tema Ekosistem" 3 (2019): 14–17.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: SATU NUSA, 2012) , hal. 4 (Belum Masuk)
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking*.
- Fadillah, N. S. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Tekateki Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Fatih, M. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar)*. Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 5(2)
- Hastanti, L., & Darwianis, D. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Pkn Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Untuk Siswa Kelas V SD* (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta). Rosyada,

<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-di-jenjangsd#:~:text=Dalam%20Kurikulum%20Merdeka%2C%20mata%20pelajaran,dan%20sosial%20dalam%20satu%20kesatuan.> (diakses pada 7 Februari 2023)