PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KARTU GAMBAR DENGAN TEKNIK *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS II SDN 18 TUMAMPUA I

S K R I P S I

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

MUTHMAINNAH

919862060035

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KARTU GAMBAR DENGAN TEKNIK *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELS II SDN 18 TUMAMPUA I

Atas Nama Saudari :

Nama : Muthmainnah

NIM : 919862060035

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan

Pangkajenne, 22 Desember 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd.	**Drs. H. Arifin Dia, M. Si**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM. SH., MH.	**Firdha Razak, S.Pd., M.Pd**

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia ujian skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa. Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana.

Disahkan oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM.SH.,MH,

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	: Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Drs. H. Arifin Dia, M.Si	(.....)
Penguji	: 1. A. Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd.,MH	(.....)
Pembimbing	: 1. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. Drs. H. Arifin Dia, M.Si	(.....)

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: MUTHMAINNAH
NPM	: 919862060035
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengembangan media *puzzle* kartu gambar dengan teknik *make a match* pada mata Pelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampua I

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar merupakan karyasaya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuatu ketentuan yang berlaku.

Pangkajenne, 02 April 2024

Yang membuat pernyataan

Muthmainnah

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

MOTTO

"Dan dia bersama kamu di mana saja kamu berada. Dan Allah maha melihat apa yang kamu kerjakan"

(Q.S Al-Jumu'ah : 11)

"Orang yang hebat adalah adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang"

(Imam Syafi'i)

"Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk mEnjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan"

(Boy Chandra)

"Kerjakan, karena secapek dan serapuh apapun orang lain tidak bakal paham. Yang mereka tau kita hanya berdiam diri tanpa bergerak ,padahal sudah lelah bertengkar dengan isi kepala dan apapun itu harus tetap SARJANA"

(Muthmainnah)

PERSEMBAHAN

"ku persembahkan skripsi ini sebagai bukti kepada kedua orang tua tercinta. saudara, keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan support untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apupun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri"

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

ABSTRAK

Muthmainnah,2023. Pengembangan Media *Puzzle* Kartu Gambar Dengan Teknik *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas Ii Sdn 18 Tumampua I. Skripsi dibimbing oleh, Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd. dan Drs. H. Arifin Dia, M. Si. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatar belakangi pada masalah yang ditemukan di SDN 18 Tumampua I, yaitu guru masih menggunakan metode ceramah saja dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Dari permasalahan yang ada dikembangkan media *puzzle* kartu gambar dengan tujuan untuk (1) mengahsilkan media pembelajaran berupa media *puzzle* kartu gambar pada pembelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampua I (2) mengetahui valid, praktis dan efektif media *puzzle* untuk digunakan pada pembelajaran tematik kelas II.

Jenis penelitian ini adalah *Reseach and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Validasi dilakukan oleh 2 validator ahli materi, 2 validator ahli media, dan diujicobakan kepada siswa kelas II SDN 18 Tumampua I.

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran *puzzle* kartu gambar yang valid, praktis dan efekttif diguanakan untuk pembelajaran tematik tema 1 hidup rukun subtema 1 hidup rukun dirumah pembelajaran 2. Hasil validasi pada media pembelajaran *puzzle* oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase 92% kriteria sangat valid, oleh ahli media dengan rata-rata persentase 87% kriteria sangat valid. Penilaian respon siswa dan guru. berdasarkan hasil penilaian dari respon siswa dari 27 jumlah siswa mendapatkan rata-rata persentase 92% kriteria sangat praktis, dan penilaian dari respon guru dari dua guru mendapatkan rata-rata persentase 100% kriteria sangat praktis. Hasil penilaian untuk keefektifan media didapat menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa dengan menggunakan uji n-gain dan diperoleh Nilai rata-rata persentase sebesar 0,75 dengan kriteria sangat tinggi dilihat dari hasil peningkatan nilai siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle,* Teknik *Make A Mach, Tematik*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

ABSTRACT

Muthmainnah, 2023. Developing Image Card Puzzle Media Using Make A Match Technique in Thematic Subjects Class II Sdn 18 Tumampua I. Thesis supervised by, Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd. and Drs. H. Arifin Dia, M. Si. Primary School Teacher Education Study Program

This research is based on the problems found at SDN 18 Tumampua I, namely teachers still only use the lecture method and there is a lack of use of learning media. From the existing problems, picture card puzzle media was developed with the aim of (1) producing learning media in the form of picture card puzzle media in class II thematic learning at SDN 18 Tumampua I (2) finding out valid, practical and effective puzzle media for use in class II thematic learning .

This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. Validation was carried out by 2 material expert validators, 2 media expert validators, and tested on class II students at SDN 18 Tumampaa I.

The result of this research is the creation of a picture card puzzle learning media product that is valid, practical and effective to use for thematic learning theme 1 living in harmony sub-theme 1 living in harmony at home learning 2. The results of validation of the puzzle learning media by material experts obtained an average percentage of 92% very valid criteria, by media experts with an average percentage of 87% very valid criteria. Assessment of student and teacher responses. Based on the results of the assessment of student responses from 27 students, the average percentage was 92%, very practical criteria, and the assessment of teacher responses from two teachers received an average percentage of 100%, very practical criteria. The assessment results for media effectiveness were obtained using pre-test and post-test on students using the n-gain test and obtained an average percentage value of 0.75 with very high criteria seen from the results of increasing student scores.

Keywords: Learning Media, Puzzle, Make A Mach Technique, Thematic

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirahim

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberikan saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu Pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan tepat waktu dan dapat dirampungkan sebagai persyaratan menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Shalallahu Alihi Wasallam. Selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis mengalami berbagai hal baik suka maupun duka yang mudah-mudahan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya. Skripsi ini berjudul **"Pengembangan Media *Puzzle* Kartu Gambar Dengan Teknik *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas II SDN 18 Tumampua I"**. Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku ketua yayasan STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

2. A. Zam Immawan Alam, SH selaku ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd, Drs. H. Arifin Dia, M.Si selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, kritik, saran, dan selalu meluangkan waktunya disela kesibukan. Menjadi salah satu dari anak bimbinganmu merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu saya syukurkan. Terima kasih bapak, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan Kesehatan.
5. Segenap dosen STKIP Andi Matappa dan staff tata usaha, khususnya jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarakan ilmunya.
6. Kepada orang tua saya (Drs. Rustan & Hasrawati, S.Pd), orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya. Terima kasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan bapak dan mama saya bisa berasa dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi bapak & mama harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.
7. Kepada kakak saya Muhammad Ilham Rustan, S.Pd, Nurhalisa, S.Ap, Muasssirah, S.Pd., M.Pd dan adik saya ST Rahma Maulidiyah, saudara tebaik yang selalu memberikan support, menguatkan, berbagi pengalaman, menjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

panutan, serta membersamai meniti pahitnya kehidupan hingga diusia saya sekarang. Saya persembahkan skripsi sederhana ini untukmu.

8. Teman-teman seperjuangan saya yang sangat saya cintai dan saya banggakan yang selalu setia mendukung, mensupport apa yang selama ini penulis hadapi. Terima kasih saya ucapkan kepada saudari yang telah menemani penulis melakukan penelitian, siap mendengarkan keluh kesah penulis, yang selalu memberikan tumpangan disaat saya butuhkan. Terima kasih telah membersamai kita.

Pangkajenne, Januari 2024

MUTHMAINNAH

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....II

MOTTO.....III

ABSTRAK.....IV

KATA PENGANTAR.....V

DAFTAR ISI.....VIII

DAFTAR TABEL.....X

DAFTAR GAMBAR.....XI

DAFTAR LAMPIRAN.....XIII

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Rumusan Masalah.....7

C. Tujuan Penelitian.....7

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....7

E. Asumsi dan Keterbatasan Masalah.....8

F. Definisi Istilah.....8

G. Manfaat Penelitian.....9

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....11

A. Kajian Pustaka.....11

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

B. Kerangka Pengembangan.....23

C. Model Hipotetik Pengembangan.....24

BAB III METODE PENELITIAN.....26

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....26

B. Lokasi Penelitian.....26

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan.....27

D. Teknik Pengumpulan Data.....30

E. Instrumen Pengembangan.....30

F. Teknik Analisis Data.....32

BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHSAN.....36

A. Hasil Penelitian Pengembangan.....36

B. Pembahasan.....72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....80

A. Keaimpulan.....80

B. Saran.....81

DAFTAR PUSTAKA.....83

LAMPIRAN.....85

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data.....30

Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kevalidan.....32

Tabel 3.3kualifikasi Untuk Respon Siswa Dan Guru.....33

Tabel 3.4 Kriteria Prosentasi Tanggapan Siswa.....34

Tabel 3.5 Kriteria Prosentsi Tanggapan Guru.....34

Tabel 3.6 Kriteria Gain Standar.....35

Tabel 4.1 Kerangka Dasar Media.....42

Tabel 4.2 Daftar Nama Validator.....45

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....58

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....60

Tabel 4.5 Kegiatan Implementasi.....63

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru.....64

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul** **Halaman**

Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan.....23

Gambar 2.2 Model Hipotetis Pengembangan.....25

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan Model Addiie.....27

Gambar 4.1 Desain Judul Sebelum Revisi.....46

Gambar 4.2 Desain Judul Setelah Revisi 47

Gambar 4.3 Desain Gambar Pengamalan Sila Pancasila Sebelum Direvisi.....47

Gambar 4.4 Desain Gambar Pengamalan Sila Pancasila Setelah Direvisi.....48

Gambar 4.5 Desain Kata Ungkapan & Maknanya Sebelum Direvisi.....49

Gambar 4.6 Desain Kata Ungkapan & Maknanya Setelah Direvisi.....50

Gambar 4.7 Desain Gambar Ilustrasi Kata Ungkapan Sebelum Direvisi.....51

Gambar 4.8 Desain Gambar Ilustrasi Kata Ungkapan Setelah Direvisi.....52

Gambar 4.9 Desain Media *Puzzle* Pengamalan Sila Pancasila 1&2 Sebelum Direvisi.....53

Gambar 4.10 Desain Media *Puzzle* Pengamalan Sila Pancasila 1&2 Setelah Direvisi.....54

Gambar 4.11 Desain Media Kata Ungkapan Sebelum Direvisi.....55

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

Gambar 4.12 Desain Media Kata Ungkapan Setelah Direvisi.....56

Gambar 4.13 Grafik Validasi Ahli Materi.....59

Gambar 4.14 Grafik Validasi Ahli Media.....61

Gambar 4.15 Grafik Angket Respon Guru.....65

Gambar 4.16 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*.....69

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest
3. Kunci Jawaban
4. Soal Pretest
5. Soal Posttest
6. Hasil Tes Pretest Siswa
7. Hasil Tes Posttest Siswa
8. Lembar Angket Respon Siswa
9. Hasil Rekapitulasi Angkket Respon Siswa Terhadap Media
10. Diangram Hasil Angket Repon Siswa Terhadap Media
11. Hasil Rekapitulasi Pretest Dan Posttest
12. Lembar Angket Respon Guru 1
13. Lembar Angket Respon Guru 2
14. Lembar Validasi RPP Validator 1
15. Lembar Validasi Ahli Materi Validator 1
16. Lembar Validasi Ahli Media Validator 1
17. Lembar Validasi RPP Validator 2
18. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Validayor 2
19. Lembar Validasi Ahli Materi Validator 2
20. Lembar Validasi Ahli Media Validator 2
21. Lembar Koreksian Ujian Proposal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

22. Lembar Perbaikan Ujian Proposal

23. Lembar Validasi Instrument

24. Surat Penelitian

25. Surat Selesai Meneliti

26. Lembar Koreksian Ujian Hasil

27. Lembar Perbaikan Ujian Hasil

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan adalah secara langsung mendorong terjadinya perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, selanjutnya peningkatan dalam ketiga macam kawasan tersebut tidak sekedar untuk meningkatkan belaka, tetapi suatu peningkatan yang hasilnya dapat dipergunakan untuk lebih meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, pekerja/ profesional, warga masyarakat dan warga negara dan makhluk Tuhan. Pendidikan membawa perubahan-perubahan dalam diri orang yang menekuninya, seperti peningkatan pengetahuan, kemampuan, keterampilan serta adanya perubahan sikap dan perilaku, sehingga terdapat perbedaan yang jelas antara kemampuan orang yang tidak berpendidikan dengan yang berpendidikan (Rahmat, 2013).

Ilmu pendidikan di era sekarang telah mengalami pengembangan seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran, terlebih halnya di Kabupaten Pangkajenne dan Kepulauan saat ini terus mengikuti Perkembangan kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai suatu program yang disediakan untuk siswa. Program pendidikan dalam bentuk kegiatan belajar, tujuannya untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan siswa yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan (Fajri, 2019).

Perubahan pada bidang pendidikan terus mengalami peningkatan, yang mana bisa dilihat dari tujuan bersekolah, akses pengajaran, sumber informasi dan alat bantu belajar. Di mana pada sebelumnya untuk mengakses pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

sangatlah terbatas, pada dasarnya dahulu orang tua menyekolahkan anaknya bertujuan agar dapat membedakan mana yang baik dan buruk, biasanya siswa melakukan pembelajaran di sekolah untuk mengikuti bimbingan belajar yang dipandu oleh wali kelas sendiri. Berbeda halnya dengan sat ini, siswa tidak lagi berpusat kepada guru, melainkan siswa harus lebih aktif dari pada guru. Siswa juga sudah bisa mengakses sumber belajar sendiri agar pengetahuan semakin luas. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pada kenyataan sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 18 Tumampua I ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran yaitu (1) masih banyak guru yang menggunakan metode yang sama dalam proses pembelajaran seperti ceramah dalam menyampaikan materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi, proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang maksimal karena hanya sebagian kecil siswa saja yang mampu untuk menghafal, (2) proses pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan soal-soal yang banyak seperti yang terdapat pada buku siswa maupun di LKS membuat siswa menjadi bosan, (3) sedikitnya inovasi pembelajaran dari guru dengan menggunakan media, (4) guru belum mempunyai inisiatif yang tinggi untuk mengembangkan media-media pembelajaran, (5) banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang jelas atau abstrak, (6) terlebih pada kurikulum 2013 konsep pembelajaranya terpadu artinya dalam satu tema memuat beberapa mata pembelajaran yang dikaitkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

Untuk mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya lebih banyak belajar strategi pembelajaran terutama dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan isi materi dan kurikulum. Media pembelajaran akan menjadi sarana fisik dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan sesuatu yang konkret bukan abstrak. Media pembelajaran berupa benda konkret dapat digunakan guru sebagai acuan dalam proses belajar dan mengajar karena belajar mengajar adalah suatu proses yang kompleks. Tidak hanya menyerap informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga siswa ikut aktif didalamnya. Media memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Pada penggunaan media *puzzle* siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa.

Berdasarkan hal tersebut sudah terdapat beberapa peneliti yang mengembangkan media *puzzle* sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

B. Rumusan Masalah

1. Bagaiamana analisis kebutuhan penggunaan media *puzzle* dengan teknik *make a match* pada mata Pelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampua I?

2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan efektivitas dari media *puzzle* dengan teknik *make a match* pada mata Pelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampua I?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan media *puzzle* dengan teknik *make a match* pada mata Pelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampua I?

2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektivitas dari media *puzzle* dengan teknik *make a match* pada mata Pelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampua I?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat media pembelajaran *puzzle*, buku pendamping, dan panduan bermain. *Puzzle* yang dimodifikasi sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya:

1. Media pengembagan *Puzzle* disajikan menggunakan teknik *Make a Match* dengan pendekatan koperatif.
2. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
3. Media *puzzle* yang dikembangkan adalah media permainan yang terbuat dari kardus dan *staerofoam* yang dibuat untuk permainan bongkar pasang, di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

mana siswa mencocokkan serta memasangkan potongan-potongan *puzzle* yang sesuai.

4. *Puzzle* dapat digunakan siswa untuk pengenalan terhadap materi, sehingga secara tidak langsung siswa diharapkan bisa memahami materi.
5. *Puzzle* berisi gambar yang sesuai dengan tema dan dibuat semenarik mungkin dengan gambar berwarna agar siswa tertarik untuk belajar.

E. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

Asumsi yang mendasar dari penelitian ini adalah dengan pengembangan media *puzzle* yang didesain semenarik mungkin seperti permainan bongkar pasang *puzzle* dengan menggunakan teknik *Make a Match,* di mana siswa mencocokkan serta memasangkan potongan-potongan *puzzle* dengan bekerja sama dengan kelompok masing-masing. sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar sambil bermain.

Keterbatasan pengembangan media pada penelitian ini menghasilkan media *puzzle* hidup rukun di rumah , sehingga hanya akan digunakan pada pembelajaran hidup rukun di rumah pada siswa kelas II SDN. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah yaitu hanya di SDN 18 Tumampua I pada siswa kelas II A.

F. Definisi Istilah

Pengembangan media *puzzle* kartu gambar dengan teknik *make a match* pada mata pelajaran tematik kelas II SDN 18 tumampua 1

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

1. Penelitian pengembangan sering diartikan sebagai proses atau langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dibuat.
2. Media *puzzle* atau kartu gambar merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan yang kemudian disusun kembali untuk melatih kreatif, daya pikir dan kesabaran siswa.
3. *Make a Match* merupakan teknik belajar yang memberikan kesempatan pada siswa dengan bekerja sama antar kelompok untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
4. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata Pelajaran ke dalam satu tema, 1 tema terdiri dari 4 subtema, 1 subtema terdiri dari 6 pembelajaran.

G. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis, untuk menjadi bahan acuan guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran, dan juga menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan penggunaan media *puzzle* dalam pelajaran tematik yang merupakan salah satu alternatif untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat praktis, untuk menghasilkan produk yang menarik sehingga guru dapat mudah dalam mengajar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Arsyad 2017) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar‟. mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Artinya bahwa guru, buku teks, lingkungan sekolah dan berbagai sesuatu yang menunjang terjadinya proses pembelajaran merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat baik itu berupa gambar, benda-benda, suara maupun video.

Secara *implisit* mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, *kaset, video camera, video recorder, film, slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Artinya bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

b. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan karakteristiknya masing-masing. Berdasarkan penggunaan indra dalam menangkap pesan pada media dibedakan menjadi media visual, audio, dan audio visual. Menurut (Anitah, dkk 2015) mengatakan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya.

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.

a) Media Visual yang Diproyeksikan *(Projected Visual)* Media visual yang dapat diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar *(screen)*.

b) Media Visual tidak Diproyeksikan *(Nonprojected Visual)* Jenis media visual tidak diproyeksikan mencakup gambar fotografik, grafis, *puzzle* dan media 3 dimensi.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio terdiri atas program kaset suara *(audio casette)*, CD audio, dan program radio.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

3) Media Audiovisual

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contohnya yaitu program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, program slide suara, dan program CD interaktif.

2. Media *Puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Menurut (Sari, 2016) "pengembangan media *Puzzle* ini dapat mendorong siswa secara aktif, kreatif, dan meningkatkan keingin tahuannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan kelompok dengan cara menyusun potongan gambar berdasarkan kartu soal beserta jawabannya". Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekkan rasa kepercayaannya kepada orang lain, kemampuan bernegosiasi, memecahkan masalah (problem solving) atau sekadar bergaul dengan orang di sekitarnya.

Menurut (Rifa, 2012) menyatakan bahwa bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan anak. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan tematik anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* yang disesuaikan berdasarkan pasangannya masing-masing sehingga menjadi sebuah media yang utuh.

Manfaat bermain *Puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah. *Puzzle* memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji

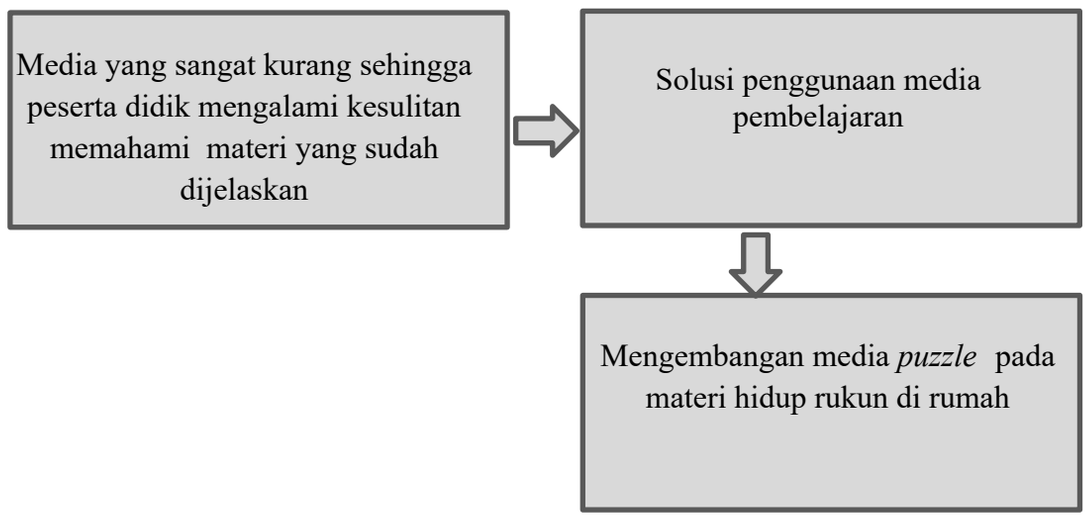
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

B. Kerangka Pengembangan

Kerangka pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 kerangka Pengembangan

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini guru sebagai input pelaksanaan proses pembelajaran perlu teliti dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Peggunaan media pembelajaran tematik di kelas II SDN 18 Tumampua 1 jarang dilakukan, saat menggunakan media pembelajaran yang digunakan hanyalah media berupa gambar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

sederhana di depan kelas. Akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan kemampuan memecahkan masalah siswa kurang terlatih dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dengan memberi nuansa permainan karena karakteristik siswa SD masih ingin bermain walaupun dalam situasi belajar.

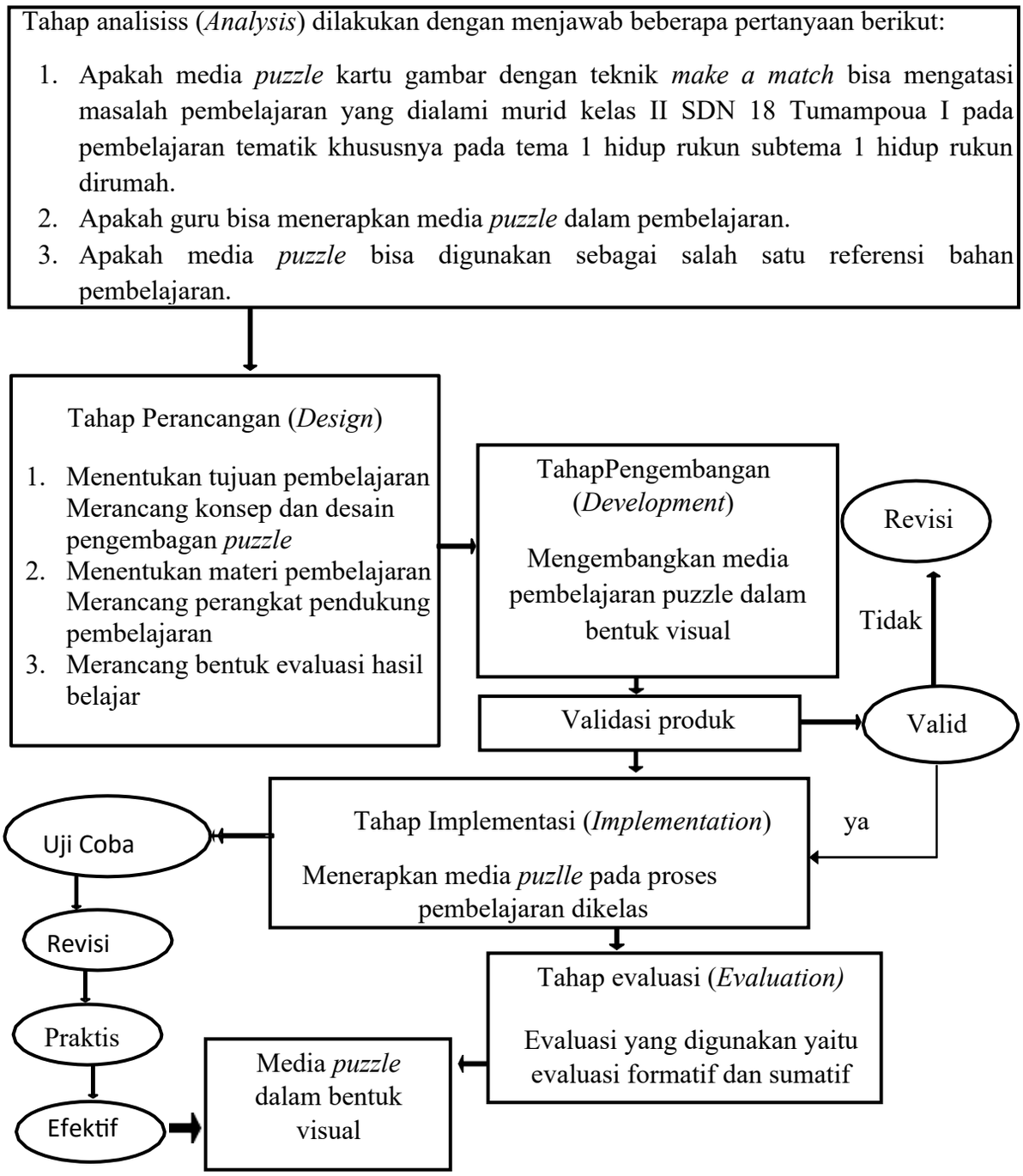
Untuk memberi ketertarikan dan suasana menyenangkan pada siswa perlu dikembangkankan media *puzzle* degan teknik *make a match*. Media ini dalam pelaksanaannya menggunakan gambar dan kartu yang berisi masalah yang harus dicari jawabannya oleh siswa. Keberadaan siswa sebagai obyek pencapaian tujuan pembelajaran perlu diberi keleluasaan belajar sesuai keinginan serta karakteristik yang dimiliki sepanjang tidak disalah artikan.

Karena karakteristik siswa SD senang bermain dan memasuki tahap operasional konkret, maka peneliti menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match*. Sehingga siswa dapat bermain dalam proses pembelajaran dengan menyusun potongan gambar sampai menjadi utuh. Tugas guru adalah membimbing siswa jika dalam pelaksanaan proses pembelajaran mengalami kesulitan. Maka, melalui pengembangan media *puzzle* dengan teknik *make a match* dalam pembelajaran tematik di kelas II SDN 18 Tumampua 1 dapat menambah pemilihan media pembelajaran.

C. Model Hipotetik Pengembangan

Berdasarkan pada landasan teori dan kerangka berpikir diatas maka hipotisis penelitian ini sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ



Gambar 2.2 Model Hipotetik Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, Jenis-jenis pendekatan penelitian banyak sekali, salah satunya metode penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Pada penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini menggunakan acuan desain model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Model ini dipilh karena bisa dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan. Menurut (Gumanti dkk 2016) model *ADDIE* sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu penelitian

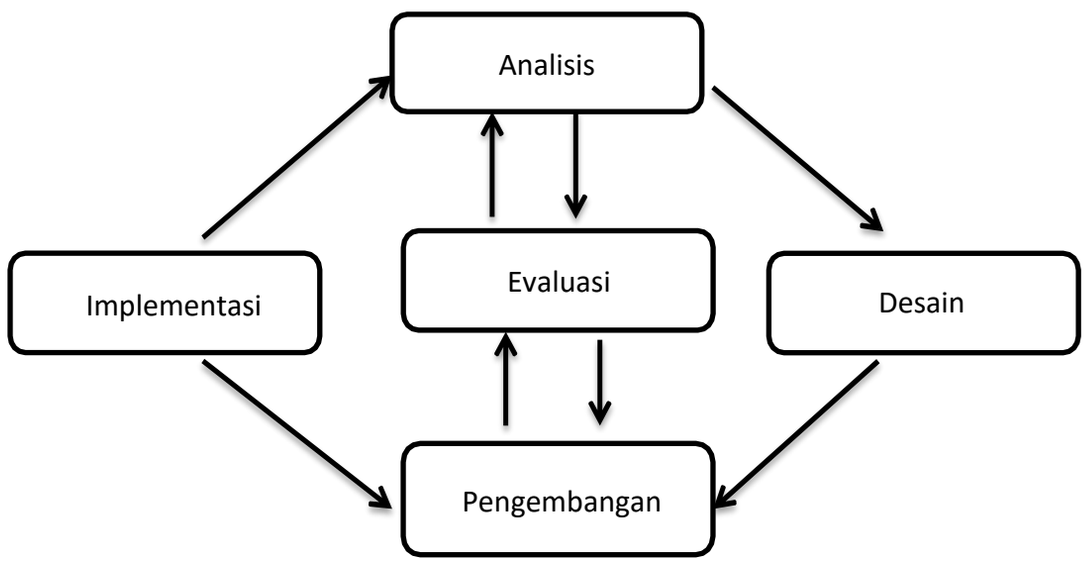
Lokasi dilaksnakan penelitian ini di SDN 18 Tumampua 1 Kecamatan Pangkajenne Kabupaten Pangkajenne dan Kepulauan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun ajaran 2023/2024.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan

Menurut (Indrianti, 2020) prosedur adalah rangkaian langkah pelaksana pekerjaan yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk. Adapun tahapan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Secara prosedural langkah-langkah penelitian pengembangan *Research and Develomment* (R&D) ADDIE sebagai berikut:



(Sumber Indrianti, 2020)

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIIE

1. Analisis

Adapun analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan materi, serta analisis kurikulum.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

a. Analisis kebutuhan dan materi

Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan peserta didik terkait media dengan materi tematik tema 6 sub tema 2 pembahasan tentang tema 1 hidup rukun subtema 1 hidup rukun di rumah pada siswa kelas II SD. Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas serta melihat bahan ajar dan media yang digunakan.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan indicator. Pada tahap ini ditentukan oleh kompetensi inti, kompetensi dasar dan indicator yang termasuk dalam pembelajaran tema 6 sub tema 1 materi hewan di sekitarku.

2. Desain (perencanaan)

Perencanaan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis. Tahap desain media pembelajran ini adalah sebagai berikut:

a. Menentukan jenis media yang cocok dan berkaitan dengan materi pembelajaran agar materi dan media terkait satu sama lain.

b. Menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat meminimalisi kesulitan dalam merancang media pembelajaran

c. Membuat kerangka dasar media pembelajaran *puzzle* perlu diperhatikan mengingat media pembelajaran ini digunakan untuk siswa kelas II SD.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

3. Pengembangan produk

Pada tahap ini dikembangkan media pembelajaran *puzzle* dengan panduan spelling *puzzle*. Tahapan pada proses ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Melakukan penataan isi dan struktur media yang akan dikembangkan ke dalam media sesuai dengan tahap pembelajaran yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru.
b. Membuat desain pembelajaran sesuai dengan materi hewan di sekitarku
c. Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa.

4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan maka bisa dilakukan untuk mengembangkan media. Pada tahap ini dilakukan dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba terbatas serta uji coba lapangan. Tahap validasi produk dilakukan dengan ahli isi materi dan ahli media. Hasil penilaian dari validasi ahli digunakan untuk menyempurnakan produk yang akan digunakan pada coba terbatas dan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media. Pada uji coba lapangan akan diberikan lembar praktis, untuk mengetahui respon guru terhadap pengembangan media.

5. Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan dalam dua bentuk, yakni formatif dan sumatif. Adapun aktivitas dari tahap evaluasi yaitu;

a. Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

b. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.

c. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran.

d. Mencari dan mencatat semua informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang terbaik.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis data	Teknik pengumpulan data	Instrumen	Subjek
1	Data awal	Non tes	Observasi	Guru
2	Validasi ahli	Tes	Kuesioner validasi ahli	Ahli materi dan ahli media
3	Hasil belajar	Tes	Lembar soal	Siswa
4	Respon siswa	Tes	Kuesioner tanggapan siswa	Siswa
5	Respon guru	Tes	Lembar tanggapan guru	Guru

E. Instrumen Pengembangan

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket, dan tes hasil belajar.

1. Observasi

observasi merupakan kegiatan untuk mencari tahu informasi atau ide yang dilakukan dengan cara mengamati Kegiatan siswa dan guru pada saat proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan media pembelajaran *puzzle* *Puzzle* kartu gambar teknik *make a match* pada materi tematik tema 1 hidup rukun subtema 1 hidup rukun di rumah siswa kelas II SD, yang diuraiakan berdasarkan langkah dari dick and carey yaitu model *ADDIE*. Data dari hasil setiap tahap prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah dan pengembangan sebagai berikut:

1. Analisis

Adapun analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan materi, serta analisis kurikulum.

a. Analisis kebutuhan dan materi

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan materi untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran dengan tahapan observasi. Hasil dari observasi dengan cara mengamati proses belajar siswa dengan gurunya tentang materi pelajaran tematik, peneliti menemukan fenomena bahwasanya guru masih mengajar dengan metode konvensional yaitu hanya menggunakan ceramah dan menggunakan media buku dan gambar saja, sehingga membuat hasil belajar siswa kurang maksimal dan banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Keterbatasan media pembelajaran tersebut mempengaruhi kualitas pembelajaran,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

khususnya pemahaman siswa terhadap materi tematik. Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan yaitu butuh dikembangkan media pembelajaran agar dapat memberikan fasilitas siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan media *puzzle* kartu gambar dengan teknik *make a match* pada mata Pelajaran tematik, yang nantinya diharapkan guru dapat menjadikan dasar atau acuan untuk terus menggunakan media pembelajaran sehingga membuat siswa aktif dan rasa ingin tahu lebih luas kemudian dapat membuat hasil belajar siswa naik mendapatkan nilai di atas KKM.

Penggunaan media *puzzle* ini pada mata Pelajaran tematik membutuhkan peran aktif guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena penggunaan media dapat membuat suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan untuk mendukung peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pula.

b. Analisis kurikulum

Hasil dari tahap ini ialah mengidentifikasi dan menganalisis kurikulum yang meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar dan indicator di SDN 18 Tumampua. Kurikulum yang diterapkan di SDN 18 Tumampua 1 menggunakan dua kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum terbaru kurikulum merdeka. Pada kelas II masih menggunakan kurikulum 2013. Artinya pembelajaran di kelas II menggunakan pembelajaran tematik yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata Pelajaran, 1 tema terdiri dari 4 subtema, 1 subtema

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

terdiri dari 6 kali pertemuan dengan jumlah mata Pelajaran yang berbeda setiap 1 kali pertemuan.

Analisis kurikulum pada penelitian ini mengacu pada kurikulum 13 (K13. Materi yang digunakan adalah hidup rukun di rumah yang ada pada buku tematik tema 1 hidup rukun subtema 1 hidup rukun di rumah pembelajaran 2. Dari kurikulum tersebut peneliti mengambil kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indicator untuk materi hidup rukun di rumah sebagai berikut:

1. Kompetensi inti

Kompetensi inti yaitu kemampuan untuk mencapai standar kelulusan yang harus dimiliki siswa. Adapun Kompetensi dalam hal ini yang terdapat pada tema 1 subtema 1 pertemuan 2 pada kelas II sebagai berikut:

1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah , sekolah.
4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

2. Kompetensi dasar dan indicator

Kompetensi dasar dan indicator yaitu meliputi kemampuan dan muatan pembelajaran untuk mata Pelajaran yang mencakup pada kompetensi inti. Berikut kompetensi dasar yang akan digunakan oleh peneliti:

PPKn

1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara 'Garuda Pancasila" dalam kehidupan sehari-hari.

3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambing negara Garuda Pancasila.

4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.

Bahasa Indonesia

3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun

4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun

2. Desain (Perencanaan)

Setelah melakukan tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap desain. Pada tahap ini menjelaskan mengenai penentuan jenis media yang cocok dan berkaitan dengan materi pembelajaran agar materi dan media terkait satu sama

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

lain. Menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat meminimalisi kesulitan dalam merancang media pembelajaran. Kemudian membuat kerangka dasar media pembelajaran *puzzle* perlu diperhatikan mengingat media pembelajaran ini digunakan untuk siswa kelas II SD.

a. Penentuan Jenis Media

Sebelum menentukan jenis media yang cocok digunakan pada pembelajaran tematik kelas II SD, peneliti terlebih dahulu memperhatikan materi untuk kemudian di kaitkan dengan media pembelajaran. Dari materi tematik kelas II tema 1 subtema 1 hidup rukun di rumah peneliti akan membuat media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match* dengan dua materi yakni pada materi PPKn dan Bahasa Indoonesia. Pada materi PPKN peneliti menyajikan media *Puzzle* kartu gambar teknik *make a match* pengamalan sila pertama dan kedua, pada materi Bahasa Indonesia peneliti menyajikan media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match* kata ungkapan.

b. Menyusun desain

Aplikasi yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran *puzzle* kartu gambar teknik *make a match* yaitu aplikasi *canva.* Penyusunan yang dilakukan yaitu dengan menyusun judul media, gambar pengamalan sila pertama dan kedua, kalimat yang cocok dengan gambar pengamalan sila, kata ungkapan, makna kata ungkapan, gambar ilustrasi kata ungkapan, warna sera gambar pendukung kemanarikan media.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pada bab IV sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match* pada mata pelajaran tematik kelas II SDN 18 Tumampua I

1. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan penelitian di kelas II SDN 18 Tumampua I yang dilakukan berdasarkan model *ADDIE*, diperoleh bahwa hasil media *puzzle* ini dinyatakan benar-benar dibutuhkan oleh siswa dan guru. Hal ini terbukti dari salah satu pernyataan dari angket respon siswa yakni media *puzzle* teknik *make a match* ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi Pelajaran, dengan hasil yang diperoleh dari 27 siswa kelas dan 2 guru kelas II tanggapan "sangat baik" artinya ialah siswa sangat dibutuhkan untuk memahami pelajaran dengan mudah dengan adanya media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match*. untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Pengembangan media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media dari kedua validator dapat disimpulkan bahwa, pada penilaian dari ahli materi oleh kedua validator dengan rata-rata persentase 92% kriteria sangat valid.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

Sedangkan penilaian yang didapatkan oleh ahli media dari kedua validator dengan rata-rata persentase 87% kriteria sangat valid. Media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match* praktis digunakan berdasarkan hasil penilaian respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil penilaian dari respon siswa dari 27 jumlah siswa mendapatkan rata-rata persentase 92% kriteria sangat praktis, dan penilain dari respon guru mendapatkan rata-rata persentase 100% kriteria sangat praktis. Media *puzzle* ini efektif digunakan dan memiliki efek yang kuat dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian untuk keefektifan media didapat menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa dengan menggunakan uji n-gain dan diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 0,75 dengan kriteria sangat tinggi dilihat dari hasil peningkatan Nilai siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *puzzle* kartu gambar teknik *make a match*, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Media *puzzle* kartu gambar ini dapat dijadikan referensi yang baru untuk mengembangkan media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya perlu mengadakan penelitian lebih lanjut untuk melanjutkan penelitian pengembangan media *puzzle* kartu gambar agar lebih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan penelitian yaitu di mana media *puzzle* yang dikembangkan peneliti hanya terbatas untuk 1 subtema saja

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, dkk. 2015. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Avisca, K. C. W. (2017). Employing of Cooperative Learning Model Make A Match Type Aided Speaking Card Media as an Effect to Improve the Learning Outcome. Satya Widiya, 33(1), 56- 63.

Berlian, Z., Aini, K., & Nurhikmah, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Palembang. Bioilmi: Jurnal Pendidikan, 3(1), 13-17.

Bintiningtiyas, N. (2016). Pengembagan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Periodik Unsur (Development of Varmintz Chemistry as Learning Media on Periodic System of Element). *Usea Journal of Chymical Education,* 5(2)

Depdiknas, Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah dasar, Jakarta; Depdiknas, 2006.

Eny, H., Utami, R. E., & Rubowo, M. R. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* CARD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, 30–34.

Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Islamika*, *1*(2), 35–48. https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif; alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan. Yoyakarta: Ar-ruzz Media.

Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(2), 321–334. https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334

Gumanti, dkk. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Jakarta : Mitra Wacana Merdeka

Hasriani. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurung Kecamatan Tellu Siattinge kabupaten Bone. *Skripsi Universitas Negeri Makassar*

Huda, M. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Indrianti, L. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 Sdn 38 Mataram

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*, *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Kusuma, I. A. (2018). Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 2 Sukomulyo Pujon Malang. *Skripsi*, *Jurusan Pe*(Fakultas Ilmu Tarbiyah keguruan), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Mal.

Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Jurnal Fenomena*, *IV*(1), 63–76.

Rahmat, A. (2013). Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, dan aplikasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *9*, 1689–1699.

Rifa, Iva. 2012. Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta: Flash Book.

Riyanti. N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(04), 440- 450.

Sari, Y. D. M. (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, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Sudarma, dkk., 2015. Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual (Teks dan Image). Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D Edisi Kedua. Bandung: Alfabeta.

Tiyasa. (2018). The Effect of Cooperative Learning with Make a Match Type to Mathematic Learning Outcome of Primary School Student. Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, 8(2), 127-135.

Wulandari, dkk (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research,* 2(3), 240-248.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

Dokumentasi Kegiatan

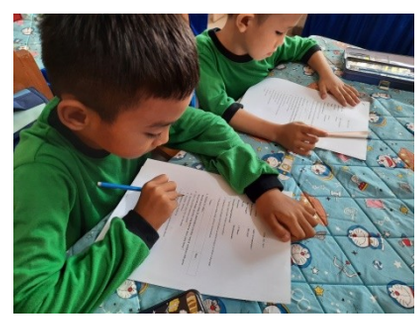
1. Observasi Mengamati Proses Pembelajaran Kelas II







2. Pelaksanaan Tes *Pre-Test* Dan Implementasi Produk Terhadap Siswa Kelas II SD.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ

RIWAYAT HIDUP



Muthmainnah, lahir di Limbangan pada tanggal 05 April 2001, anak keempat dari 5 bersaudara, buah kasih pasangan dari ayahanda "Drs Rustan" dan ibunda "Hasrawati, S.Pd". Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 5 tahun di Sekolah Dasar (SD) Pada SDN 8/18 Bontowa tahun 2006, dan selesai pada tahun 2012, selanjutnya pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 labakkang dan selesai pada tahun 2015, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah di MAN Ma'rang Pangkep penulis mengambil jurusan MIPA dan selesai pada Tahun 2018. Pada Tahun 2019 penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi swasta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep dan Alhamdulillah Selesai Pada Tahun 2023.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah Subhanahu Wa Ta'ala usaha dan disertai doa kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademuk di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa alhamdullilah penulis dapat Menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media *Puzzle* dengan Teknik *Make a Match* Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 SDN 18 Tumampua I".**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xnuFrcrI5cumFnEFtGKqKQ