

# Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Materi Bagian-Bagian Mata Dan Fungsinya Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 1 Gondang

Zanuba Aulian Nisa <sup>\*1</sup>  
Rahmad Setyo Jadmiko <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

\*e-mail : [anisazanuba12@gmail.com](mailto:anisazanuba12@gmail.com)<sup>1</sup>

## Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh temuan awal pada saat observasi meskipun puzzle sudah diterapkan, masih terdapat kebutuhan pengembangan lebih lanjut dengan memanfaatkan media yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran dan keterapan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Materi Bagian-Bagian Mata dan Fungsinya Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 1 Gondang. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan 4D (*Define, Design, developmen, Dissemination*). Kevalidan ditentukan validasi media, validasi ahli materi. Hasil validasi media *Puzzle* mendapatkan hasil presentase 92 % dengan kategori "sangat valid". Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor presentase 84,4 % dengan kategori "sangat valid". Hasil penilaian dari respon peserta didik kelas V dinilai berdasarkan tahap uji coba lapangan pada 19 peserta didik kelas V dengan skor presentase 89,74 dengan kategori "sangat valid" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Make A Match, Puzzle, Bagian-bagian mata dan fungsinya*

## Abstract

The research was motivated by the initial findings at the time of observation even though the puzzle has been implemented, there is still a need for further development by utilizing interesting and fun media. This study aims to develop and describe the results of the validation of learning media and the application of *Make A Match* Based *Puzzle* media on the Material of Eye Parts and Their Functions of Learning Science Class V SDN 1 Gondang. This study uses a 4D development research model (*Define, Design, development, Dissemination*). Validity is determined by media validation, material expert validation. The validation of *Puzzle* media received a percentage result of 92% with the category "very valid". The results of the assessment of the subject matter experts received a percentage score of 84.4% with the category of "very valid". The results of the assessment of the responses of class V students were assessed based on the field trial stage on 19 class V students with a percentage score of 89.74 with the category of "very valid" and suitable for use in the learning process.

**Keywords:** *Make A Match, Puzzle, Eye parts and their functions*

## PENDAHULUAN

Menurut Aisyah Nurhikmah et al, (2023), salah satu unsur penting yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. salah satu cara penyampaian pelajaran pendidikan adalah melalui media pembelajaran, dimana pengajar berperan sebagai sumber informasi. Dalam situasi ini, guru harus menggunakan berbagai media pengajaran yang dapat diterima. Menurut penelitian lainnya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada peserta didik untuk menunjang belajar dan mengajarnya. Penegasan ini konsisten dengan definisi mereka.

Amelia Putri et al, (2023) menyatakan bahwa pemilihan media perlu tepat guna memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pendidikan akan meningkatkan kecukupan, kemanjuran, dan pada akhirnya daya tarik pendidikan. Instruktur harus mengatur pelajaran dengan hati-hati di kelas dan menyadari peran media pembelajaran dalam pembelajaran dan pertumbuhan peserta didik. Penting bagi guru untuk memahami bahwa peserta didik akan cepat bosan jika tidak memiliki akses terhadap materi pembelajaran.

Guru menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alat komunikasinya ketika mengajarkan suatu mata pelajaran kepada peserta didik agar dapat memahaminya. Memasukkan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat menginspirasi peserta didik, membangkitkan minat dan semangat baru, bahkan memberikan dampak psikologis dalam belajar. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019), penggunaan media pendidikan pada tahap demonstrasi akan secara signifikan meningkatkan kemudahan pesan dan isi pelajaran ditangani dan disampaikan selama proses pembelajaran. Perantara atau yang lebih luas disebut media pembelajaran

sangat diperlukan bagi pembelajar. Ketersediaan media pembelajaran memungkinkan guru dengan cepat mengalihkan perhatian peserta didik, sehingga proses belajar mengajar tidak menjadi membosankan dan membebani mereka

Daya ingat peserta didik terhadap informasi yang diperoleh akan meningkat apabila bahan ajar yang digunakan tepat. Menurut Sadirman dalam penelitian yang dilakukan Amelia Putri et al. (2023), media memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar dengan meningkatkan kejelasan pesan, mengatasi batasan spasial dan temporal, membangun lingkungan belajar yang aktif, dan menumbuhkan perspektif bersama.. Kemampuan serta kompetensi dengan alat media ini sangat penting untuk dimiliki oleh guru.

Media puzzle merupakan salah satu bentuk media yang mudah dimainkan dengan cara membongkar kepingan-kepingan dan mencocokkan atau menggabungkan kepingan-kepingan tersebut. Media puzzle menurut Saputra et al. (2021:4), Materi pendidikan semacam ini terdiri dari komponen-komponen gambar terpisah yang disatukan untuk menciptakan suatu gambar yang utuh. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media puzzle. Tujuan penggunaan media puzzle adalah agar peserta didik siap memecahkan masalah secara kreatif, berpikir kritis, dan belajar sambil bersenang-senang. Media puzzle memiliki manfaat, yaitu dapat lebih mengembangkan kemampuan mental yang berhubungan dengan pembelajaran dan kemampuan memecahkan masalah. Media puzzle juga dapat menumbuhkan kemampuan penalaran, daya ingat, fokus, dan melatih kesabaran.

Peserta didik dapat belajar dengan memainkan permainan Make A Match yang menggunakan kartu tanya jawab. Setiap pemain harus memilih pasangan dari setumpuk kartu yang diberikan kepada mereka. Pernyataan Huda dalam Natriani Syam (2023) make a match adalah suatu metode pembelajaran dimana peserta didik mencari pendamping sambil memusatkan perhatian pada suatu gagasan atau tema tertentu dalam lingkungan yang menyenangkan. Dengan menggunakan metode make-a-match, peserta didik menunjukkan minat dan motivasi belajar yang lebih besar. Metode ini berupaya menjadi unik dengan mengasosiasikan kartu dengan potongan puzzle. Metode make-amatch mendorong kreativitas dan semangat belajar peserta didik.

Lidya (2019) Media puzzle dikatakan memiliki manfaat, beberapa di antaranya tercantum di bawah ini : 1) Meningkatkan fokus, ketelitian, dan kesabaran; 2) Meningkatkan daya ingat; 3) Mengajari peserta didik tentang sistem dan konsep hubungan; dan 4) Mengajari anak berpikir matematis (dengan otak kiri); 5) Meningkatkan kemampuan kognitif dan membantu peserta didik memecahkan masalah; dan 6) Melatih kesabaran peserta didik dalam menyelesaikan sesuatu. Media puzzle tercantum sejumlah kelemahan selain kelebihan, yaitu: 1) Persyaratan investasi yang lebih tinggi. 2) Memerlukan inovasi guru. 3) Kontrol kelas berkurang. 4) Media puzzle yang terlalu rumit akan menyulitkan kelompok besar untuk mempelajarinya.

Metode make a match, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sohimin dalam Zahrah et al. (2021), memiliki sejumlah kelebihan, antara lain terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan, terwujudnya kerja sama peserta didik yang dinamis, dan munculnya dinamika kerja sama yang saling menguntungkan secara merata di antara seluruh peserta didik. Ada beberapa kelemahan selain kelebihan. Hal ini mencakup perlunya pengawasan guru, ruang kelas

yang ramai yang dapat mengganggu peserta didik lain, dan perlunya guru menyiapkan perlengkapan alat dan bahan yang sesuai.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang diterapkan di Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif pada peserta didik serta mengarahkan peserta didik pada pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022). Kurikulum merdeka memiliki beberapa kebijakan baru adalah mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum merdeka tersebut kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Ilmu-ilmu alam dan ilmu-ilmu sosial digabungkan sehingga membentuk gabungan ilmu-ilmu alam dan ilmu-ilmu sosial (IPAS). Menurut

Budiawati (Atikatul, 2023), perpaduan kedua mata kuliah ini sangat bermanfaat karena pemahaman ilmu alam dan ilmu sosial sangat penting untuk memberikan jawaban atas berbagai permasalahan dan memenuhi kebutuhan manusia. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mengkaji benda hidup dan benda mati di alam semesta, kehidupan manusia sebagai individu, dan interaksi makhluk sosial dengan lingkungannya. Peserta didik yang mempelajari ilmu alam dan ilmu sosial lebih mampu memahami cara kerja alam semesta dan pengaruhnya terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya. Tujuan pembangunan berkelanjutan dapat dicapai dengan bantuan pemahaman ini.

Materi bagian-bagian mata dan fungsinya digunakan sebagai bahan pembelajaran IPAS dalam penelitian ini. Salah satu dari lima indera yang penting untuk penglihatan manusia adalah mata. Selain berfungsi untuk melihat, mata juga memiliki kemampuan untuk menghasilkan air mata. Mata secara umum terdiri dari beberapa bagian. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Amalia Fitri et al, (2022) bagian-bagian mata terdiri dari bagian mata yang terlihat dari luar (bagian mata luar) dan bagian mata yang seharusnya tidak terlihat dari luar (bagian mata dalam). Setiap bagian memiliki cara kerja yang berbeda dan memiliki fungsi yang saling berkaitan.

Hal ini dikuatkan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Serli Utami dkk. (2023) berjudul "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match pada Pembelajaran IPA dan IPS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember". Validasi ahli media dan ahli materi memenuhi syarat validitas tinggi sesuai temuan penelitian. Diharapkan hasil uji lapangan akan mudah dipahami dan praktis dalam penerapannya.

SDN I Gondang merupakan SD yang terletak di desa Gondang Kec. Gondang Kab. Tulungagung. Sedangkan kelas III dan VI mengikuti rencana pendidikan tahun 2013, sedangkan kelas I, II, IV, dan V SD mengikuti program kurikulum merdeka. Sebelas peserta didik laki-laki dan delapan peserta didik perempuan, atau total 19 orang, terdaftar di kelas V pada saat penelitian dilakukan. Baik kelompok besar maupun kecil akan digunakan oleh peneliti. Terdapat lima peserta didik dalam kelompok kecil dan empat belas peserta didik dalam kelompok besar.

Observasi dan wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa media puzzle sudah diterapkan namun belum memanfaatkan media dengan baik. Buku paket merupakan media yang paling sering digunakan dalam proses belajar mengajar di SDN 1 Gondang, begitu pula halnya. Agar proses belajar mengajar menyenangkan dan materi mudah dipahami, peneliti berupaya merancang media pembelajaran unik yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Peneliti tertarik untuk membuat media berbasis puzzle untuk membantu peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi. Ketertarikan ini berasal dari informasi latar belakang yang disebutkan di atas. Pembelajaran akan menjadi lebih sederhana dan menyenangkan dengan penggunaan media puzzle. Selanjutnya aspek inovatif media pembelajaran berupa materi pembelajaran yang menarik secara visual dan dinamis. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Make A Match Pada Materi Mata Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran IPA Peserta didik Kelas V SDN 1 Gondang" merupakan judul penelitian yang ingin peneliti lakukan sehubungan dengan pembelajaran tersebut. media yang telah dibuat di SDN 1 Gondang.

## METODE

Istilah "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)" sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan penelitian dan pengembangan ini. Teknik penelitian dan pengembangan adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang dapat diandalkan, praktis, dan efektif (Syafri, 2018: 39). Sugiyono (Larasati & Prihatnani, 2018) menegaskan bahwa metodologi penelitian dan pengembangan merupakan instrumen untuk memproduksi dan menilai suatu barang tertentu. Barang tertentu dihasilkan melalui penelitian berupa analisis kebutuhan (menggunakan survei atau pendekatan kualitatif), dan diperlukan penelitian untuk menilai efektivitas produk tersebut (melalui metode eksperimen).

Paradigma penelitian dan pengembangan Four-D (4D) adalah model desain penelitian yang digunakan dalam penyelidikan ini. Model pengembangan 4-D diciptakan oleh S. Semmel, Dorothy S. Thiagarajan, dan Melvyn I. Semmel. Ada empat langkah dalam model 4-D. Thiagarajan merancang tahap penelitian dan pengembangan model 4-D. Ada empat fase dalam paradigma pembangunan 4-D: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan mendistribusikan (Sa'adah & Wahyu, 2020).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk, sehingga diharapkan produk yang dihasilkan valid dan praktis untuk digunakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik pengumpulan data dengan angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis kelayakan media puzzle berbasis make a match dilakuakn dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penilaian kualitatif diubah menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Kategori	Nilai
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Tidak Baik (TB)	1

- b. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap indikator menggunakan presentase  
 Presentase skor =

$$\frac{\text{Jumlah skor yang dipeoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Skor penilaian yang dihitung dengan mengalikan jumlah indikator pada masing-masing perspektif dengan tingkat validitasnya, digunakan untuk menentukan standar validitas pengembangan media puzzle secara keseluruhan. Rumus berikut dapat digunakan untuk menganalisis kriteria validitas dengan menggunakan teknik persentase :

$$\bar{X} = \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Data yang dikumpulkan kemudian dikenai teknik analisis deskriptif kuantitatif, yang menghasilkan persentase tertentu untuk skala penilaian. Tabel dengan kriteria penilaian media ada di bawah :

Presentase (%)	Kategori
81-100 %	Sangat valid

61-80 %	Valid
41-60 %	Cukup valid
21-40 %	Kurang valid
0-20 %	Tidak valid

Untuk memastikan apakah media yang dikembangkan sesuai atau tidak, gunakan tabel di atas. Berfungsi sebagai sumber untuk menilai informasi yang dihasilkan oleh respon peserta didik, pakar materi, dan pakar media

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum merancang produk puzzle, tahap pertama yang perlu diselesaikan adalah tahap define. Agar lebih mudah dalam menentukan awal pengembangan media pembelajaran IPAS di SDN 1 Gondang, tahap ini meliputi fakta dan alternatif solusi. Pada tahap idefine, beberapa tindakan

harus dilakukan, seperti berikut ini.:

Dalam tahap define terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

### a. Analisis awal akhir

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan di SDN 1 Gondang belum bisa maksimal karena guru kesulitan memberikan waktu yang cukup kepada peserta didik untuk membuat materi pembelajaran, dan peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, guru hanya sekedar menyampaikan penjelasan melalui buku paket.

b. analisis karakteristik peserta didik diketahui bahwa peserta didik kelas V SDN 1 Gondang memiliki tingkat kemampuan akademik yang berbeda. Dalam satu kelas, presentase antara peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah di setiap kelas berbeda-beda.

c. analisis tugas: Peneliti kini menganalisis tugas pokok yang perlu dilakukan peserta didik untuk memenuhi persyaratan kompetensi dasar. Kompetensi minimal yang perlu dikuasai peserta didik ditunjukkan dengan pencapaian hasil belajar pada kurikulum merdeka. Pokok bahasan komponen bagian-bagian mata dan fungsinya merupakan salah satu mata pelajaran IPAS yang wajib dikuasai peserta didik kelas V dalam satu semester.

d. Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media yang dikembangkan untuk dimuat penjelasan materi yang lebih mudah dipahami dengan media Puzzle sera tambahan gambar yang akan membuat Puzzle sebagai media pembelajaran lebih menarik,.

e. spesifikasi tujuan : Untuk memastikan perilaku objek penelitian, penciptaan tujuan memerlukan penarikan kesimpulan dari analisis konsep dan tugas. Analisis kurikulum dan materi menjadi landasan analisis tujuan pembelajaran yang digunakan untuk menghitung indikator prestasi

belajar. Peneliti dapat memilih mata pelajaran mana yang akan dibahas dalam media akhir dengan membuat tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran dalam penelitian ini yaitu peserta didik mengetahui bagian-bagina mata dan fungsinya.

Setelah identifikasi masalah pada tahap definisi, dilanjutkan dengan tahap perencanaan. Tujuan tahap perencanaan adalah untuk membuat bahan ajar. Berikut merupakan hasil dari tahap perancangann yaitu a.penyusunan tes: Pembuatan tes acuan berkaitan dengan fase yang terjadi antara tahap definisi dan desain. Perkembangan hasil belajar yang menjadi tolak ukur kompetensi peserta didik dijadikan landasan dalam pembuatan instrumen tes.

b. pemilihan media: Media *puzzle* dikembangkan dengan memperhatikan aspek materi dan aspek media. Aspek materi terdiri dari sub-aspek kelayakan isi, keterkaitan dengan pembelajaran, dan kebahasaan. Sedangkan aspek media terdiri dari sub-aspek kelayakan *Puzzle* berbasis *make a match* dan penggunaan media *Puzzle* berbasis *make a match*. Masing-masing sub-aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi indikator instrumen

angket. Dari indikator tersebut kemudian penulis mengembangkan butir-butir pernyataan yang akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan untuk mendesain isi pembelajaran yang meliputi desain materi, gambar, dan tulisan dalam mengembangkan media pembelajaran,

c. rancangan awal:

Adapun hasil rancangan awal produk *Puzzle* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Peneliti menganalisis materi bagian-bagian mata dan fungsinya yang akan dimasukkan ke dalam media *Puzzle*.
- 2) Setelah dianalisis, penulis kemudian penulis membuat rancangan tampilan media *Puzzle* yang akan dikembangkan.
- 3) Membuat desain lembar petunjuk guru menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan kertas A4 dilaminating.
- 4) Cover pada petunjuk aturan permainan dibuat sesuai tema yang dikembangkan dan Isi petunjuk aturan permainan memuat petunjuk penggunaan media *Puzzle*.
- 5) Kartu soal make a match didesain menggunakan canva dan dicetak kertas art paper dengan ketebalan 120 gram
- 6) Pembuatan desain setiap gambar diedit menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan kertas stiker ukuran A3.
- 7) Setelah membuat desain kemudian selanjutnya memotong papan kayu berukuran 31,5 x 35 cm dan membuat potongan kayu bangun datar guna untuk memenuhi salah satu papan kayu sesuai kebutuhan bentuk kayu yang dibuat.
- 8) Setelah dipotong kemudian gambar ditempelkan pada potongan puzzle sesuai letak objek pada media puzzle.
- 9) Selanjutnya merangkai semua bagian *Puzzle* dan gambar yang telah dicetak dan dipotong kemudian dilakukan finishing.

Pengujian pengembangan produk, validator ahli materi, dan validator media semuanya merupakan bagian dari tahap pengembangan. Pada uji coba lapangan terbatas dengan 5 responden dan uji coba lapangan luas dengan 14 responden, dilakukan pengujian terhadap pengembangan yang telah direvisi dan divalidasi. Dalam uji coba lapangan skala besar, respon peserta didik dan kelayakan penggunaan media puzzle make-a match dinilai. Data dari masing-masing tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Data yang diperoleh dari lembar validasi media yang telah didiskusikan dengan para validator kemudian dihitung menggunakan rumus presentase. Kemudian hasil pilihan validator dicari presentase agar diperoleh hasil keseluruhan persennya. Dilihat dari hasil validasi dari validator ahli media maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya media pengembangan yang sudah dikembangkan mendapatkan skor presentase 92 % yang artinya media tersebut sangat valid maka media bisa digunakan dalam pembelajaran bagian-bagian mata dan fungsinya.

Data yang diperoleh dari lembar validasi materi yang telah didiskusikan dengan para validator kemudian dihitung menggunakan rumus presentase. Kemudian hasil pilihan validator dicari presentase agar diperoleh hasil keseluruhan persennya. Dilihat dari hasil validasi dari validator ahli materi dapat diambil kesimpulan bahwasannya media pengembangan yang sudah di kembangkan mendapatkan skor presentase 86,6 %. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi maka diperoleh skor presentase yang artinya materi yang ada pada media tersebut sudah sesuai dan sangat valid maka media bisa digunakan dalam pembelajaran.

Deployment adalah fase terakhir dari model 4D. Setelah menjalani uji kelayakan, Media *Puzzle* yang diusulkan kini siap digunakan dalam lingkungan pendidikan.. Penerapan atau menyebarkan media puzzle sebagai media pembelajaran merupakan tujuan dari tahap penyebaran. Peserta didik kelas V SDN 1 Gondang akan mendapatkan media puzzle yang sesuai untuk diberikan sebagai alat peraga. Dengan memberikan kuesioner reaksi peserta didik, tujuan

tahap distribusi ini adalah untuk mengukur reaksi peserta didik terhadap dengan memberikan angket respon peserta didik.

Respon peserta didik dilakukan dengan tahap uji coba lapangan yang dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN 1 Gondang yang berjumlah 19 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah angket yang berisikan beberapa aspek terkait media, materi dan pembelajaran berlangsung. Hasil dari respon peserta didik memperoleh skor 89,74 dengan kategori sangat valid dan respon baik Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian (Revina Mayangsari, 2022) bahwa respon peserta didik sebesar 89,74% dikategorikan sangat valid.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengembangan media pembelajaran Puzzle berbasis Make A Match pada materi bagian-bagian mata dan fungsinya pembelajaran IPAS kelas V SDN 1 Gondang” dapat disimpulkan sebagai berikut: Kevalidan pengembangan media puzzle berbasis make a match materi bagian-bagian mata dan fungsinya kelas V SDN 1 Gondang ditentukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media dengan skor rata-rata 92% yang artinya media *puzzle* ini dikatakan sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media dalam pembelajaran puzzle berbasis make a match materi bagian-bagian mata dan fungsinya masuk dalam kategori “sangat valid”. Dan validasi ahli materi dengan skor ipersentase 86,6 % dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan materi dalam pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* materi bagian-bagian mata dan fungsinya masuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil penilaian dari respon peserta didik dinilai berdasarkan tahap uji coba skala kecil pada 5 peserta didik dengan skor 86,5% dan tahap uji coba skala besar pada 14 peserta didik dengan skor 89,74%. Sehingga dapat disimpulkan tahap kevalidan media *puzzle* berbasis *make a match* materi bagian-bagian mata dan fungsinya masuk dalam kategori “sangat valid”

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang diajukan oleh penulis sebagai berikut: Bagi guru, media *puzzle* berbasis *make a match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan *puzzle* berbasis *make a match* sebagai media pembelajaran, guru sebisa mungkin dapat mengembangkan kreatifitas guna terciptanya kegiatan-kegiatan dan media pembelajaran yang menarik. Bagi peserta didik, media yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bentuk alternatif secara mandiri sehingga dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan adanya media ini. Bagi peneliti lain, juga dapat mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini dengan kemasan yang lebih bagus dan penampilan media yang lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansharullah & Ristiliana. (2012). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa, Kutub Khanah: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan, 15(1), pp. 38–48.
- Atikatul, H. (2023). Analisis Kesulitan Guru Kelas IV Dan V Dalam Menyusun Soal Hots Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 2 Perampuan (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan media puzzle materi siklus air untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal inovasi penelitian*, 1(6), 1205-1210.
- Febyanti, N., Alamsyah, T. P., & Taufik, M. (2022). Proses Pemanfaatan Tablet Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar*, 11(3), 838-848.
- Fitriana (2021). Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., pp. 2013–2015.

- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 291-299.
- Nugroho, A. S., & Wahyuni, W. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Muallimuna*, 6(2), 1-15.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540.
- Pakpahan, Andrew Fernando, et al. Pengembangan media pembelajaran. Yayasan kita menulis, 2020.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. "Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3.2 (2018): 173-181.
- Rahmayanti, Ira Dwi Setya, and Henny Dwi Koeswanti. "Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas Iv Sd Negeri Diwak." *Union* 5.3 (2017): 356770.
- Saputra, H., Selviana, R., Fentari, R., Putra, R. P., Ermawati, E., Kurniawan, S. E., & Kurniawan, M. A. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Sari, R. M., & Putra, N. P. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pembelajaran Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(2), 9-15.
- Setyaningsih, S., & Wiryanto, W. (2022). Peran guru sebagai aplikator profil pelajar pancasila dalam kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8
- Syam, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPS di Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 202-213.
- Utami, S., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan media puzzle berbasis make a match pada materi negara ASEAN dalam pembelajaran IPS kelas VI SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 827-839.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.