

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH*  
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
DI KELAS IV SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**Nurmalinda Pratiwi**  
NIM. T20194080  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH*  
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
DI KELAS IV SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

**SKRIPSI**


Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Nurmalinda Pratiwi**  
NIM. T20194080

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing

  
**Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd**  
NIP. 197006162014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH*  
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
DI KELAS IV SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Rabu  
Tanggal: 08 November 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

**Dr. Indah Wahyuni, M.Pd**  
NIP. 198003062011012009

**Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I**  
NUP. 201606146

Anggota:

1. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I
2. Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si**  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ<sup>ط</sup> وَجَعَلْنَا بِلِكِّ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ<sup>ع</sup> وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبَيِّنًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ  
لِّلْمُسْلِمِينَ

Artinya: “(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (al-Qur’an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar kembira bagi orang-orang muslim.” (QS. An-Nahl [16]: 89)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemah* (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010), 277.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan juga hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam tidak lupa saya limpahkan juga kepada Nabi Muhammad SAW yang kelak akan kita nantikan Syafa'at-Nya. Dalam menulis skripsi ini saya tentunya sangat membutuhkan banyak bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, skripsi ini akan saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Mudakir dan Ibu Umi Maisyaroh, yang telah berjuang untuk bisa memberikan yang terbaik sehingga saya bisa sampai pada tahap ini, yang tiada hentinya selalu memberikan saya dukungan dan juga do'a serta kasih sayang yang tiada habisnya. Semoga kedua orang tua saya selalu diberikan kesehatan dan juga umur yang panjang.
2. Kakak kandung saya, Nur Lita Laily, S.Pd., yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah serta memberikan motivasi dan menjadi panutan bagi saya untuk bisa menjalani studi sampai tahap ini. Semoga kakak saya selalu diberikan kesehatan dan juga panjang umur serta semua keinginan yang diinginkannya dapat terpenuhi.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”. Sholawat serta salam tetap turunkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang selalu menjadi panutan dalam perjalanan kehidupan ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., CPEM., selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas untuk membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis dalam melakukan kegiatan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd. I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang sudah bersedia untuk meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi, dan pengarahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achamd Siddiq Jember yang telah memberikan ilmunya kepada penulis dari awal perkuliahan hingga semester akhir ini.
7. Bapak Asmad, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Ibu Tituk Ihlilawati, S.Pd.I., S.Pd., selaku wali kelas IV B, dan staff SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang sudah bersedia untuk memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
9. Seluruh peserta Didik kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang sudah bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
10. Teman-teman terdekat saya yang sudah menghibur dan memberikan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman kelas PGMI D3 19 dan teman-teman yang lain yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

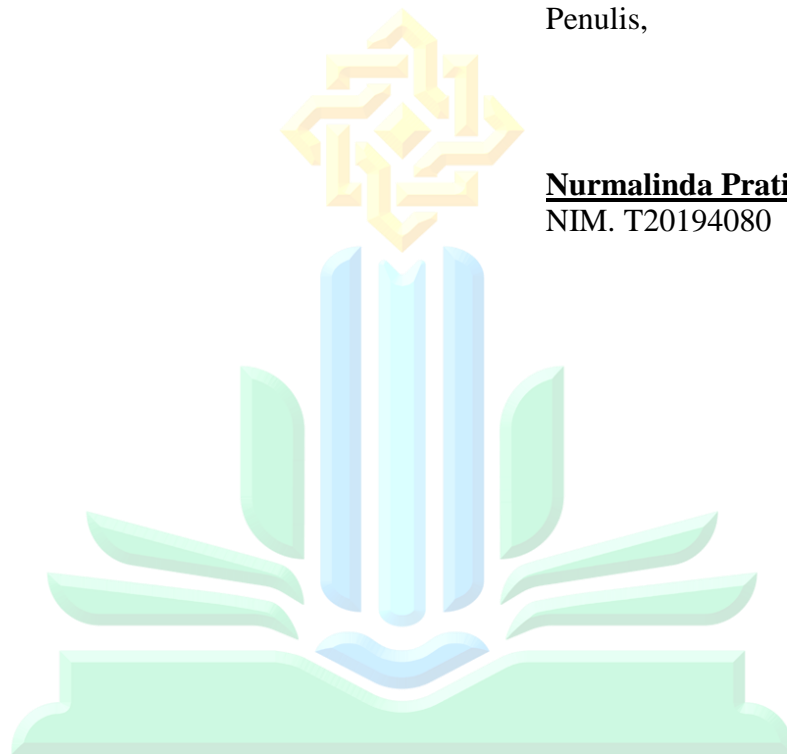
Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak sekali kekurangan. Hal ini karena masih terbatasnya Ilmu yang dimiliki

oleh penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dalam menyempurnakan skripsi ini. Semoga segala jerih payah Bapak, Ibu, dan teman-teman mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Jember, 17 Oktober 2023

Penulis,

**Nurmalinda Pratiwi**  
NIM. T20194080



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ABSTRAK

Nurmalinda Pratiwi, 2023: *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.*

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Media di dalam proses pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media yang inovatif, peserta didik dapat belajar dengan aktif serta memudahkannya dalam mempelajari materi. Pada penelitian ini peneliti akan melakukan pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media *puzzle* ini nantinya akan dibuat dengan memuat pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di Kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Salah satu alasan dari peneliti memilih untuk mengembangkan media ini yaitu untuk melibatkan peserta didik agar aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, baik secara mental ataupun fisiknya.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah diantaranya: pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana kevalidan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember? 2) Bagaimana kepraktisan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember? 3) Bagaimana keefektifan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: 1) Untuk mendeskripsikan kevalidan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. 2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. 3) Untuk mendeskripsikan keefektifan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian ADDIE, yang terdiri atas Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Hasil penelitian pengembangan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* sudah memenuhi kriteria yang dilakukan melalui uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 90,6%, ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 92%, dan respon peserta didik sebesar 94%. Hasil keefektifan yang sudah dihitung menggunakan rumus N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata sebesar 77,261% yang artinya media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* sudah dikategorikan layak untuk digunakan.

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	24

<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>40</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	40
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	40
C. Uji Coba Produk.....	43
D. Lokasi Penelitian.....	48
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	48
F. Teknik Analisis Data.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>55</b>
A. Profil Sekolah.....	55
B. Penyajian Data Uji Coba.....	56
C. Analisis Data .....	82
D. Revisi Produk.....	91
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>92</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	92
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	96
C. Kesimpulan.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

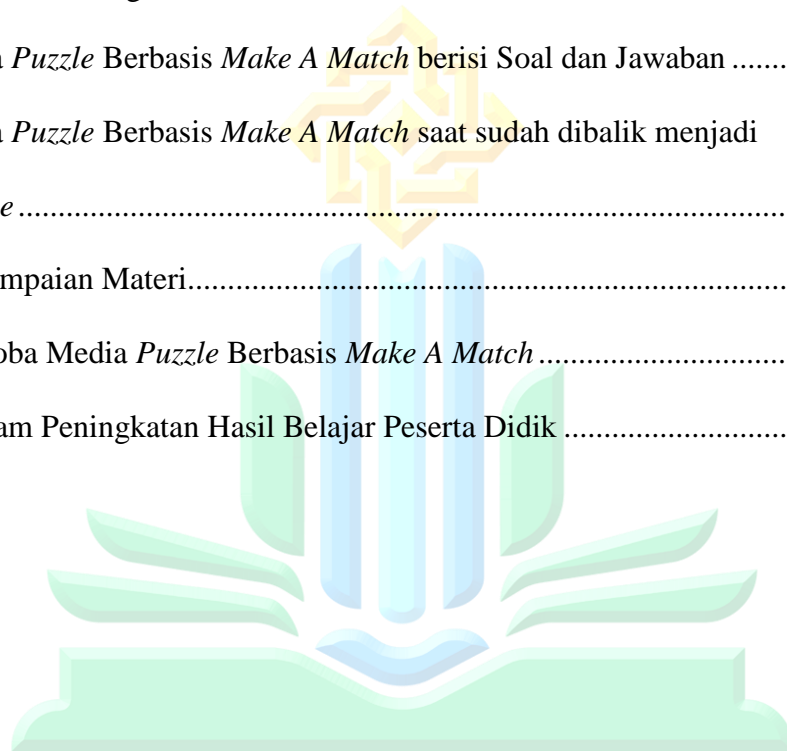
## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	22
3.1	Skala Likert.....	52
3.2	Presentase Kelayakan.....	53
3.3	Daftar Peserta Didik.....	53
4.1	Hasil Validasi Ahli Media.....	71
4.2	Hasil Validasi Ahli Materi .....	73
4.3	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	75
4.4	Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas IV B .....	79
4.5	Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas IV B .....	80
4.6	Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	82
4.7	Kriteria Normalis Gain.....	84
4.8	Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain .....	84
4.9	Analisis Data Menggunakan N-Gain Score .....	86
4.10	Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	89

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
3.1	Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	41
4.1	Wawancara dengan Guru Kelas IV B .....	58
4.2	Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV B.....	59
4.3	Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> berisi Soal dan Jawaban .....	69
4.4	Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> saat sudah dibalik menjadi <i>Puzzle</i> .....	69
4.5	Penyampaian Materi.....	
4.6	Uji Coba Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> .....	78
4.7	Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik .....	88



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keaslian Tulisan .....	103
Lampiran 2 Matrik Penelitian .....	104
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian .....	106
Lampiran 5 Modul ajar kurikulum merdeka 2023 Ipa SD kelas 4 ....	107
Lampiran 6 Pedoman Wawancara .....	120
Lampiran 7 Pedoman Observasi .....	121
Lampiran 8 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	122
Lampiran 9 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	124
Lampiran 10 Media Pembelajaran .....	126
Lampiran 11 Peserta Didik Kelas IV B .....	127
Lampiran 12 Angket Respon Peserta Didik.....	128
Lampiran 13 Angket Respon Guru Kelas .....	130
Lampiran 14 Surat Validasi Ahli Media .....	132
Lampiran 15 Angket Validasi Ahli Media.....	133
Lampiran 16 Surat Validasi Ahli Materi.....	136
Lampiran 17 Angket Validasi Ahli Materi .....	137
Lampiran 18 Dokumentasi.....	139
Biodata penulis.....	141

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak milik semua anak. Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar, pendidikan mendapatkan sebuah perhatian khusus dan tercantum di dalam alinea keempat. Bahkan, pendidikan juga sudah dianggap sebagai hak asasi yang bebas untuk dimiliki oleh semua anak. Sesuai dengan yang dicantumkan dalam Universal *Declaration of Human Right* 1948 Pasal 26 (1) yang menyatakan bahwa:<sup>1</sup>

*Semua orang mempunyai hak di dalam pendidikan. Pendidikan haruslah bebas, setidaknya pada tingkat dasar. Pendidikan dasar haruslah bersifat wajib. Pendidikan teknik dan profesi haruslah tersedia dan pendidikan tinggi setidaknya bisa diakses oleh semuanya secara adil.*

Pendidikan secara langsung diyakini dapat mendorong perubahan kemampuan manusia. Pendidikan sangat penting dilakukan untuk mendorong secara langsung terjadinya perubahan kemampuan manusia, seperti kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga kemampuan tersebut tidak hanya sekedar sebagai peningkatan belaka saja, tetapi dengan peningkatan tersebut akan diperoleh sebuah hasil yang nantinya dapat digunakan untuk peningkatan taraf hidup manusia sebagai pribadi, pekerja/profesional, masyarakat, warga negara, serta sebagai makhluk Tuhan.<sup>2</sup> Dengan adanya pendidikan tersebut, manusia dapat memiliki serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa menyebabkan suatu kerusakan bagi

---

<sup>1</sup> Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 1.

<sup>2</sup> Abdul Rahmat, *Pengantar Pendidikan* (Bandung: MQS Publishing, 2010), 9.

kehidupan manusia. Melalui pendidikan, kualitas diri manusia juga akan terus meningkat sehingga memiliki kemampuan untuk hidup dengan layak, baik sebagai individu maupun bagian dari masyarakat. Selain itu, pendidikan juga mampu mengembangkan potensi dalam diri manusia yang sangat berdampak positif bagi kehidupan. Diharapkan melalui pendidikan akan lahir individu yang unggul yaitu yang memiliki kemauan dan kapasitas untuk terus meningkatkan kualitas diri secara berkelanjutan dan berkesinambungan.<sup>3</sup>

Fungsi dari pendidikan di Indonesia yang tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu pendidikan nasional berfungsi dalam pengembangan potensi dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan dalam pengembangan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>4</sup>

Pendidikan yang ada di Indonesia terus diperbaiki, strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan berawal dari keprofesionalan guru ketika melakukan proses pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna di dalam proses belajar mengajar, maka guru membutuhkan sebuah media untuk membantu

---

<sup>3</sup> M. Aditya Silvatama et al., "Analisis Kemampuan Berpikir Lateral Siswa Berdasarkan *Adversity Quotient (AQ)* dalam Pemecahan Masalah Geometri", *Indonesian Journal of Science, Technology and Humanities*, Vol. 1, No. 1, (Juni 2023): 2, <https://doi.org/10.60076/ijstech.v1i1.7>

<sup>4</sup> Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan, Undang-Undang Republik No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.



dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang berbeda, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.<sup>5</sup> Media di dalam proses pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan menggunakan media yang inovatif, peserta didik dapat belajar dengan aktif serta dapat memudahkannya dalam mempelajari materi dan juga terlibat dalam penggunaan media yang menarik dan menantang bagi peserta didik untuk memecahkan suatu masalah sesuai dengan perkembangannya.<sup>6</sup> Karena anak usia sekolah dasar antara umur 7 sampai 12 tahun mempunyai tahapan berpikir operasional konkrit dimana seorang anak hanya dapat menyelesaikan masalahnya apabila dihubungkan dengan kondisi riil. Pada tahapan ini, keterlibatan mereka secara langsung dalam pembelajaran melalui benda-benda konkrit akan sangat membantu dalam mengerti dan menguasai materi.<sup>7</sup>

Sesuai dengan pemaparan di atas, penggunaan media pembelajaran juga dapat ditemukan di dalam QS. An-Nahl ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا  
عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

<sup>5</sup> Dwi Noer Falla, "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* tentang Sistem Kerangka Manusia pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", *JPGSD*, Vol. 07, No. 01, (Mei 2019): 2635, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/27568>

<sup>6</sup> Nurul Hidayah dan Supiana Dian Nurtjahyani, "Analisis Validitas Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Puzzlemake A Match* pada Sub Pokok Bahasan Sel", *Proceeding Biology Education Conference*, Vol. 14, No. 1, (Oktober 2017): 576, <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/21110>

<sup>7</sup> Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 12, No. 1, (Desember 2019): 54, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>

Artinya: (Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar kembira bagi orang-orang muslim. (QS. An-Nahl [14]: 89)<sup>8</sup>

Ayat di atas berisikan agar manusia juga membuat media pembelajaran dengan tujuan mempermudah dalam penyampaian materi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti halnya yang sudah dilakukan oleh Allah yang juga menurunkan Al-Qur'an melalui perantara Nabi Muhammad untuk dijadikan sebagai pedoman hidup orang Islam. Di dalam dunia pendidikan, ada banyak sekali media dan juga model pembelajaran yang bagus untuk diterapkan ketika proses pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan media *puzzle* disertai dengan model pembelajaran *make a match*.<sup>9</sup>

Pembelajaran dengan menerapkan media *puzzle* diyakini dapat memotivasi peserta didik agar mendapatkan pembelajaran lebih baik dibandingkan hanya dengan menggunakan metode konvensional. Penerapan media bergambar dalam bentuk *puzzle* juga dapat membantu proses pembelajaran untuk lebih aktif dan juga terampil ketika memecahkan masalah yang dihadapi.<sup>10</sup> Pengembangan media *puzzle* dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan rasa keingintahuan serta dapat memberikan peserta didik

<sup>8</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemah* (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010), 277.

<sup>9</sup> Akhris Fuadatus Sholihah, Anak Agung Gede Agung, dan I Komang Sudarma, "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 7, No. (2), (Desember 2019): 39, <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21830>

<sup>10</sup> Sunani, ABD Manan, dan Sudawan Supriadi, "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Tema 8 Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku", *Jurnal Al-Hikmah Way Kanan*, Vol. 1, Issue 2, (Mei 2022): 81, <https://alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/33>

motivasi untuk kegiatan belajarnya. Media *puzzle* ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat belajar karena dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Pada usia sekolah dasar, biasanya peserta didik masih sangat menyukai dan mengharapkan kegiatan belajar disertai dengan suatu permainan agar suasana pembelajaran lebih hidup dan cenderung tidak monoton. *Puzzle* ini merupakan salah satu permainan yang seru karena disertai dengan penyusunan dan pencocokan bentuk di tempat yang sesuai.<sup>11</sup>

Model di dalam pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran juga banyak sekali jenisnya, salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran *make a match*. Pembelajaran model *make a match* ini dapat disebut sebagai model pembelajaran yang juga disertai dengan permainan. Cara bermainnya yaitu peserta didik dibagi dalam 2 kelompok yang terdiri atas kelompok soal dan juga jawaban. Masing-masing dari peserta didik nantinya akan menerima satu kotak *puzzle* yang di dalamnya tidak diketahui apakah akan menerima soal maupun jawaban. Kemudian peserta didik diarahkan untuk mencari pasangan masing-masing yang sesuai sebelum waktu yang sudah ditentukan habis. Hal yang perlu disediakan ketika mengembangkan pembelajaran ini yaitu kotak-kotak *puzzle*. Kotak-kotak *puzzle* tersebut nantinya akan berisi pertanyaan dan kotak lainnya akan berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Falla, "Pengembangan Media *Puzzle*, 2635.

<sup>12</sup> Ni Putu Mega Ari Utami, Nyoman Ganing, dan Maria Goreti Rini Kristiantari, "Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* Suku Kata Berpengaruh terhadap Keterampilan

Model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa keunggulan salah satunya yaitu peserta didik dapat belajar sambil menguasai konsep maupun topik dalam keadaan aktif, seru, dan menyenangkan.<sup>13</sup> Salah satu pembelajaran yang membutuhkan bantuan media yaitu pembelajaran IPAS. Kegiatan belajar IPAS sama dengan belajar mengenai diri kita masing-masing, karena di dalamnya peserta didik dapat mempelajari tentang makhluk hidup serta benda mati yang ada di alam serta mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial beserta interaksinya terhadap lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS dapat mendorong rasa keingintahuan peserta didik pada fenomena yang terjadi di sekitarnya, serta mendorong peserta didik untuk dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan membantu berinteraksi dengan manusia di sekitarnya. Pendidikan IPAS juga memiliki tujuan untuk mengembangkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal dari profil siswa yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah saya lakukan dengan guru kelas IV B di SD Baiturrohan Griya Mangli Indah Jember pada tanggal 27 Maret 2023, saya memperoleh informasi bahwa di kelas IV B sudah menerapkan kurikulum merdeka. Ketika kegiatan belajar mengajar, guru menggunakan metode seperti ceramah, diskusi, maupun tanya jawab. Guru juga kadang mengajak peserta didik untuk praktek langsung di lapangan, misalkan untuk materi yang memungkinkan untuk praktek biasanya guru akan

---

Menulis”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol. 3, No. 1, (Juli 2020): 51, <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>

<sup>13</sup> Ryan Nurizka dan Lintang Manik M, “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Kewarganegaraan, Vol. 6, No. 1, (Juni 2022): 2446, <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.3795>

mengajak peserta didik untuk melakukan praktek langsung di luar kelas. Selain itu, saya juga melihat adanya kendala yang dialami oleh peserta didik ketika mengikuti pembelajaran di kelas yaitu peserta didik sering merasa bosan terutama ketika guru hanya menggunakan metode ceramah untuk mengajar. Bahkan, ketika guru selesai menjelaskan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi yang baru saja dijelaskan, peserta didik kebanyakan tidak bisa menjawab karena banyak yang kurang memperhatikan. Saya juga melihat bahwasannya guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dilakukan menggunakan buku saja dan sesekali peserta didik diajak untuk melihat video sebagai penunjang pembelajarannya. Padahal, jika dilihat seharusnya guru memiliki tanggung jawab untuk kreatif dalam mengembangkan media atau bahan ajar agar para peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias dalam belajar.<sup>14</sup>

Hasil dari wawancara yang sudah saya lakukan juga menunjukkan bahwasannya karakteristik peserta didik yang ada di kelas IV B sebagian besar sudah aktif, akan tetapi saya mendapat informasi bahwa masih ada beberapa peserta didik yang masih kurang percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya ketika ditanyai oleh guru. Selain itu, guru sulit untuk memusatkan perhatian para peserta didik pada pembelajaran. Pada saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, peserta didik menjadi lebih bersemangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Namun, media

---

<sup>14</sup> Observasi, di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 27 Maret 2023.

pembelajaran yang digunakan masih sangat sedikit, sehingga guru hanya bisa mengandalkan buku yang dimiliki oleh peserta didik saja.<sup>15</sup>

Dilihat dari hasil analisis kebutuhan, saya menyimpulkan bahwa kurangnya media di dalam pembelajaran juga dapat menyebabkan pembelajaran terasa monoton yang berakibat pada perkembangan belajar peserta didik, karena jika pembelajaran yang sedang diikuti terasa monoton maka peserta didik akan semakin merasa bosan dan tidak tertarik lagi untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Dengan adanya beberapa masalah di atas, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu agar suasana di kelas menjadi seru, lebih aktif dan lebih hidup, sehingga dapat menambah rasa semangat peserta didik ketika mengikuti pembelajaran.

Dari beberapa permasalahan yang sudah saya temukan, maka solusi yang dapat dilakukan agar membuat peserta didik lebih semangat dan aktif dalam belajar yaitu perlu diterapkannya sebuah media pada saat pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media *puzzle* ini nantinya akan dibuat dengan memuat pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.

Salah satu alasan dari peneliti memilih untuk mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match* ini karena media ini dapat melibatkan peserta didik agar aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, baik secara mental ataupun fisiknya. Disebut aktif secara mental karena peserta didik diminta

---

<sup>15</sup> Tituk Ihlilawati, diwawancara oleh penulis, Jember, 27 Maret 2023.

untuk cepat ketika memikirkan soal maupun jawaban dari kartu yang diperoleh. Sedangkan disebut aktif secara fisik karena peserta didik diharuskan siap untuk mencari sendiri pasangan dari kartu yang dimiliki tanpa diketahui sebelumnya siapa pasangan mereka. Dengan seperti itu, pembelajaran di kelas akan terasa seru dan lebih hidup. Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember".

## **B. Rumusan Masalah**

Mengingat konteks penelitian sebelumnya, maka fokus penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
2. Bagaimana kepraktisan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
3. Bagaimana keefektifan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

1. Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media berupa *puzzle*.
2. Media *puzzle* yang dikembangkan adalah media permainan yang terbuat dari kayu/ triplek sebagai alas dan *styrofoam* yang dilapisi *art foam* sebagai potongan *puzzle*.
3. Media *puzzle* juga dipadukan dengan strategi *make a match* dimana siswa akan memasang *puzzle* dengan mencari pasangan yang sesuai, baik soal maupun jawaban.
4. Media *puzzle* akan mencakup materi dari pembelajaran IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di kelas IV.
5. Media *puzzle* yang peneliti kembangkan ini akan berisi gambar yang berwarna serta dibuat semenarik mungkin agar siswa menjadi tertarik.



6. Bingkai *puzzle* akan dibuat berbentuk persegi panjang yang nantinya akan terdiri dari 2 sisi yaitu sisi sebelah kanan digunakan untuk papan soal yang berisi pertanyaan dan sisi sebelah kiri digunakan untuk papan jawaban yang berisi jawaban sesuai dengan pertanyaan.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

1. Media pembelajaran berbasis *make a match* ini memiliki kontribusi di dalam pendidikan, khususnya dalam pengembangan media *puzzle* yang digunakan di dalam pembelajaran.
2. Media *puzzle* berbasis *make a match* ini dapat menjadi tambahan sumber pengetahuan khususnya pada pembelajaran IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya yang ada pada materi di kelas IV.
3. Media *puzzle* berbasis *make a match* ini diharapkan akan membantu pihak sekolah sebagai acuan dalam menentukan media pembelajaran pada materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di kelas IV sesuai dengan kurikulum yang terdapat di sekolah.
4. Media *puzzle* berbasis *make a match* ini diharapkan dapat menjadi fasilitator yang akan digunakan sebagai sumber belajar serta dapat melengkapi peserta didik dalam belajar.
5. Media *puzzle* berbasis *make a match* ini dapat membantu untuk memudahkan pendidik dalam menghidupkan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung secara aktif sehingga kegiatan belajar akan menjadi lebih bermakna.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada pengembangan media *puzzle* ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan-keterbatasan dari produk yang akan dibuat. Asumsi yang dibuat dalam pengembangan media *puzzle* pada materi pembelajaran IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di kelas IV adalah:

1. Media *puzzle* berbasis *make a match* dapat digunakan siswa SD/ MI Kelas IV khususnya pada materi pembelajaran IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.
2. Media *puzzle* berbasis *make a match* adalah produk yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan tambahan khususnya pada materi pembelajaran IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.
3. Media *puzzle* berbasis *make a match* dapat dijadikan sebagai uji coba untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang berbentuk *puzzle*.

Penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini mempunyai beberapa keterbatasan antara lain yaitu:

1. Pengembangan media *puzzle* ini digunakan untuk kelas IV sekolah dasar.
2. Media *puzzle* ini diterapkan pada pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.

## G. Definisi Istilah

Definisi istilah ini berisi tentang istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang diharapkan, baik dari sisi model dan prosedur yang digunakan di dalam penelitian dan pengembangan

maupun dari sisi produk yang dihasilkan.<sup>16</sup> Adapun definisi istilah di dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan Media *Puzzle*

Pengembangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang sudah tervalidasi. Sedangkan media *puzzle* merupakan sebuah media berupa permainan yang berbentuk potongan-potongan dimana cara bermainnya yaitu dilakukan dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* yang berisi materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di kelas IV agar menjadi gambar yang utuh dan sesuai.

2. *Make A Match*

*Make a match* memiliki arti yaitu mencari pasangan. Cara yang digunakan di dalam strategi *make a match* ini dilakukan dengan cara peserta didik bermain dengan menggunakan kotak *puzzle*, dimana kotak tersebut nantinya akan berisikan pertanyaan maupun jawaban yang sudah dipersiapkan oleh guru sebelumnya. Selanjutnya, peserta didik diharuskan mencari pasangan yang sesuai atau cocok dengan kotak yang di pegang. Setelah itu, peserta didik yang telah berhasil menemukan pasangan jawaban yang sesuai dengan soal akan dipersilahkan untuk maju ke depan dan memasang pada tempat kotak *puzzle* materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di kelas IV yang sudah disiapkan di depan kelas.

---

<sup>16</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 67.

### 3. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka yang memadukan antara mata pelajaran IPA dan IPS. IPAS merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup ataupun benda mati yang ada di alam semesta, serta mempelajari interaksi manusia dengan lingkungannya seperti halnya pada materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya yang ada di kelas IV.

Dengan demikian ”Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” merupakan langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk dengan menggunakan media pembelajaran yang berbentuk *puzzle* yang ditujukan khusus untuk materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di kelas IV.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan mencantumkan hasil dari penelitian terdahulu yang memiliki keterikatan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menurut peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Winsi Wardani pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Kubus “PAK RANDO” pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Baciro Yogyakarta<sup>1</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1989) melalui sembilan tahap yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah sejumlah 12 siswa kelas IV SD Juara Yogyakarta sebagai subjek uji coba produk dan sejumlah 28 siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta sebagai subjek uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

---

<sup>1</sup> Putri Winsi Wardani, “Pengembangan Media *Puzzle* Kubus “PAK RANDO” pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Baciro Yogyakarta”, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), 40.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media *Puzzle* Kubus “PAK RANDO” dapat dinyatakan layak sebagai media yang dikembangkan. Hasil validasi materi terakhir memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan hasil validasi media terakhir memperoleh skor rata-rata 5 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil dari uji coba produk memperoleh skor rata-rata 4,73 dengan kriteria “sangat baik” dan uji coba pemakaian memperoleh skor rata-rata 4,61 dengan kriteria “sangat baik”.

Dilihat dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama mengembangkan media *puzzle*, serta sama-sama ditujukan untuk kelas IV. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dilakukan dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1989) melalui sembilan tahap, sedangkan penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Fajar Dwi Hastuti pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDIT Nur-Rohman Kabupaten Wonogiri<sup>2</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) yang mengadaptasi dari Sugiyono yang

---

<sup>2</sup> Intan Fajar Dwi Hastuti, “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDIT Nur-Rohman Kabupaten Wonogiri”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020), 82.

terdiri atas tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan kelayakan produk, analisis data awal dan akhir (uji t dan uji N-gain).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *index card match* layak digunakan dengan presentasi penilaian dari validasi media sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, validasi materi sebesar 93% dengan kriteria sangat layak dan validasi praktisi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Media *puzzle* berbasis *index card match* ini efektif untuk digunakan dan berpengaruh terhadap hasil belajar dengan hasil uji T menunjukkan bahwa ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) sebesar ( $13,934 > 2,048$ ) maka  $H_0$  ditolak dan hasil uji N-gain menunjukkan nilai 0,4479 yang termasuk dalam kategori sedang yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa media *puzzle* berbasis *index card match* efektif dan layak untuk digunakan di dalam pembelajaran.

Dilihat dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama mengembangkan media *puzzle*, serta sama-sama ditujukan untuk kelas IV. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu

menggunakan model pembelajaran berbasis *index card match*. Sedangkan penelitian saya menggunakan model pembelajaran berbasis *make a match*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Miftah Nur Annisa pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang<sup>3</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono yang mengacu pada model penelitian Borg and Gall. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur, angket validasi ahli (materi dan media) dan angket tanggapan pengguna media serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* kubus keragaman budaya yang sudah dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media dengan presentase kelayakan komponen materi 90% (sangat layak) dan komponen media 88,33% (sangat layak). Penilaian dari guru kelas IV SDN Karangayu 01 diperoleh presentase penilaian sebesar 100% (sangat layak) dan penilaian dari guru kelas IV SDN Karangayu 02 diperoleh presentase penilaian sebesar 92,5% (sangat layak).

Dilihat dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya

---

<sup>3</sup> Miftah Nur Annisa, "Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020), 42.



yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama mengembangkan media *puzzle*, serta sama-sama ditujukan untuk kelas IV. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono yang mengacu pada metode penelitian Borg and Gall. Sedangkan penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Noer Falla pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Tentang Sistem Kerangka Manusia pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar<sup>4</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) yang menggunakan model Borg and Gall dengan menggunakan 8 tahapan dari 10 tahapan yang ada, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Desain uji coba produk menggunakan *one group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan validasi, angket respon siswa, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menunjukkan kevalidan dengan memperoleh presentase 100% dan kevalidan materi yang memperoleh presentase 88%, kepraktisan berturut-turut memperoleh presentase 85% dan 90%, dan keefektifan media memperoleh presentase ketuntasan belajar 96,6% dan meningkatkan

---

<sup>4</sup> Falla, "Pengembangan Media *Puzzle*, 2637.

pemahaman dengan N-gain 0,78. Kesimpulan yang diperoleh yaitu media *puzzle* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dilihat dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama menggunakan media *puzzle*, sama-sama menggunakan basis *make a match*. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model Borg and Gall dengan menggunakan 8 tahapan dari 10 tahapan yang ada. Sedangkan penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rian Nurizka dan Lintang Manik M pada tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar<sup>5</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) yang menggunakan pengembangan media mengacu pada teori Borg and Gall yang menyebutkan bahwa ada 10 langkah penelitian dan pengembangan, tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 7, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman observasi dan angket ahli materi, ahli media, respon siswa, dan respon guru.

---

<sup>5</sup> Nurizka dan Manik M, "Pengembangan Media *Puzzle*, 2447.

Hasil penelitian ini adalah kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi yang ditinjau dari kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian aspek isi. Hal tersebut di dukung dengan perolehan total skor 39 dari aspek yang dinilai dengan kategori baik”. Kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media yang ditinjau dari aspek isi dan desain. Hal tersebut di dukung dengan perolehan total skor 61 dari aspek yang dinilai pada kategori (sangat baik). Sedangkan berdasarkan angket respon siswa mendapatkan nilai 92,7% dengan kategori sangat baik dan hasil angket respon guru skor total yang diperoleh adalah 57 dikategorikan (sangat baik).

Dilihat dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama menggunakan media *puzzle*, sama-sama menggunakan basis *make a match*, serta sama-sama ditujukan untuk kelas IV. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan teori yang mengacu pada Borg and Gall, digunakan pada pembelajaran PKn. Sedangkan penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE, dan digunakan pada pembelajaran IPAS.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Putri Winsi Wardani, 2019. Skripsi dengan judul Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Kubus “PAK RANDO” pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Baciro Yogyakarta	Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i> , serta sama-sama ditujukan untuk kelas IV.	Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dilakukan dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1989) melalui sembilan tahap, sedangkan penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE.
2	Intan Fajar Dwi Hastuti, 2020. Skripsi dengan judul Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDIT Nur-Rohman Kabupaten Wonogiri	Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i> , serta sama-sama ditujukan untuk kelas IV.	Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran berbasis <i>index card match</i> . Sedangkan penelitian saya menggunakan model pembelajaran berbasis <i>make a match</i> .
3	Miftah Nur Annisa, 2020. Skripsi dengan judul Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang	Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i> , serta sama-sama ditujukan untuk kelas IV.	Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono yang mengacu pada metode penelitian Borg and Gall. Sedangkan penelitian saya

			menggunakan model penelitian ADDIE.
4	Dwi Noer Falla, 2019. Jurnal dengan judul Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> Tentang Sistem Kerangka Manusia pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> , sama-sama menggunakan basis <i>make a match</i> .	Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model Borg and Gall. Sedangkan penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE.
5	Rian Nurizka, Lintang Manik M, 2022. Jurnal dengan judul Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar	Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> , sama-sama menggunakan basis <i>make a match</i> , serta sama-sama ditujukan untuk kelas IV.	Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan teori yang mengacu pada Borg and Gall, digunakan pada pembelajaran PKn. Sedangkan penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE, dan digunakan pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami bahwa penelitian terdahulu mempunyai persamaan dan juga perbedaan. Persamaannya yaitu mengenai pengembangan media *puzzle*, dan juga metode yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan. Sedangkan perbedaannya yaitu dapat dilihat dari pendekatan penelitian, mata pelajaran, serta hasil dari penelitian. Posisi penelitian ini adalah melanjutkan penelitian sebelumnya dengan fokus penelitian yang berbeda, yaitu untuk meneliti “Pengembangan Media *Puzzle*

Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”.

Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* dalam penelitian ini berisikan soal-soal dan jawaban yang disertai dengan gambar-gambar yang sudah disesuaikan dengan pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya sehingga dapat membantu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Media ini juga di desain semenarik mungkin dengan diberikan warna, teks, serta gambar agar terlihat lebih menarik lagi sehingga dapat menambah semangat peserta didik dalam belajar.

## B. Kajian Teori

### 1. Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya disebut sebagai *Research and Development* merupakan metode penelitian yang dilakukan guna menghasilkan suatu produk tertentu, kemudian melakukan pengujian dari keefektifan produk tersebut.<sup>6</sup>

Menurut Borg and Gall, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam rangka mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan. Sedangkan Sukmadinata mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan di dalam penelitian dengan tujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan kembali produk yang sudah ada.<sup>7</sup> Dalam dunia

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), 297.

<sup>7</sup> Budiyo Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan* (Sleman: Aswaja Pressindo, 2017), 8.

pendidikan khususnya di dalam pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah hal tersebut berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, dan juga proses.<sup>8</sup>

Beberapa tahapan dari proses ini biasanya akan disebut sebagai siklus R&D, dimana siklus tersebut akan terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk sesuai dengan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, kemudian merevisinya dengan tujuan untuk membenahi kekurangan-kekurangan yang ada pada tahap mengajukan pengujian.<sup>9</sup>

## 2. Media *Puzzle*

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, media berasal dari kata *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa

Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar sebuah pesan yang dilakukan oleh pengirim untuk penerima pesan.<sup>10</sup> Media

merupakan sarana yang digunakan dalam mentransfer atau menyampaikan sebuah pesan. Suatu medium bisa dikatakan sebagai

---

<sup>8</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2015), 275.

<sup>9</sup> Samsu, *Metode Penelitian* (Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017), 174.

<sup>10</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 4.

media pendidikan ketika medium tersebut dapat mentransfer pesan ketika proses pembelajaran berlangsung.<sup>11</sup>

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mengatakan bahwa media merupakan segala bentuk maupun saluran yang dimanfaatkan untuk menyalurkan sebuah pesan maupun informasi. Selain sebagai sistem yang menyampaikan dan mengantarkan pesan, media sering dikatakan sebagai mediator. Singkatnya, media merupakan sarana yang digunakan dalam menyampaikan dan mengantarkan pesan-pesan dalam pembelajaran. Jika media tersebut membawa pesan-pesan maupun informasi yang berkaitan dengan pembelajaran maka media itu akan disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Heinich, dkk, media pembelajaran yaitu media yang membawa informasi dan pesan-pesan yang berguna di dalam pembelajaran atau berisikan maksud-maksud pembelajaran.

Selain itu, Gagne dan Briggs menyebutkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang digunakan secara fisik dalam menyampaikan isi dari materi yang diajarkan, seperti buku, kaset, tape recorder, video, film, slide, foto, gambar, grafik, komputer, maupun televisi.<sup>12</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berguna untuk

---

<sup>11</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), 4.

<sup>12</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 2.



menyampaikan materi atau pesan di dalam pembelajaran sehingga lebih mempermudah siswa dalam memahami isi dari materi yang ada. Karena dengan adanya media, pembelajaran akan dianggap lebih menarik perhatian, minat, pikiran, serta semangat siswa dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang ada akan lebih mudah tercapai.

#### b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Djamarah dibedakan menjadi 3 macam, antara lain:<sup>13</sup>

- 1) Media Auditif yaitu media yang hanya memanfaatkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekorder.
- 2) Media Visual yaitu media yang hanya memanfaatkan indra penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, dan lukisan.
- 3) Media Audiovisual yaitu media yang memiliki unsur suara dan juga gambar. Media ini memiliki kemampuan yang lebih baik.

Sedangkan, jenis-jenis media pembelajaran menurut Rudy Brets yaitu:

- 1) Media audio visual diam, misalnya: slide.
- 2) Audio semi gerak, misalnya: tulisan bergerak bersuara.
- 3) Media visual bergerak, misalnya: film bisu.
- 4) Media visual diam, misalnya: slide bisu, halaman cetak, foto.

---

<sup>13</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 46.

- 5) Media audio, misalnya: radio, telephone, pita audio.
- 6) Media cetak, misalnya: buku, modul.

Maka, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran antara lain sebagai berikut:<sup>14</sup>

#### 1) Media Audio

Media audio merupakan media yang isi pesannya hanya bisa menggunakan indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyalurkan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) ataupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Misalnya: radio, kaset, audio, MP3.

#### 2) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat menggunakan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor yang nantinya akan menghasilkan gambar sesuai dengan materi.

Misalnya: foto, gambar, poster, dll.

#### 3) Media Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video memiliki dua unsur yaitu audio dan juga visual. Adanya unsur audio dapat membantu siswa untuk menerima pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual dapat membantu

---

<sup>14</sup> Cahyadi, 47.

untuk menciptakan pesan belajar melalui entuk visualisasi.  
Misalnya: film bersuara, video, televisi.

#### 4) Media Multimedia

Media multimedia merupakan suatu media yang dapat menampilkan unsur media dengan lengkap, seperti animasi. Multimedia sering dihubungkan dengan sesuatu seperti komputer, internet, maupun pembelajaran yang berbasis komputer.

#### 5) Media Realita

Media realita merupakan media nyata yang terdapat di lingkungan alam, baik dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya: binatang, herbarium, dll.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media di dalam pembelajaran dianggap sangat penting, karena jika dilakukan tanpa menggunakan media maka akan sulit dalam mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran. Media bersifat

fleksibel karena dapat digunakan di semua tingkatan siswa serta pada semua kegiatan pembelajaran tanpa terkecuali. Media pembelajaran juga dianggap dapat mendorong agar peserta didik lebih bertanggung jawab dalam mengontrol kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan, serta dapat mengambil perspektif jangka panjang peserta didik mengenai pembelajaran mereka.<sup>15</sup> Dalam proses pembelajaran, media mempunyai fungsi untuk membawa informasi yang berasal dari

---

<sup>15</sup> Hasan et al., *Media*, 4.

sumber (guru) kepada penerima (peserta didik). Berikut di bawah ini adalah fungsi dari media pembelajaran:

1) Fungsi Edukatif

- a) Dapat memberi pengaruh yang bernilai pendidikan.
- b) Mendidik peserta didik serta masyarakat agar dapat berfikir kritis.
- c) Memberikan pengalaman yang bermakna.
- d) Mengembangkan serta memperlebar cakrawala.
- e) Memberikan fungsi yang otentik di berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

2) Fungsi Ekonomis

- a) Pencapaian tujuan pembelajaran akan dapat dicapai secara efektif.
- b) Pencapaian materi yang diperoleh akan mengurangi biaya dan waktu yang dikeluarkan.

3) Fungsi Sosial

- a) Membantu agar peserta didik dapat bergaul secara luas dengan teman yang lain.
- b) Mengembangkan pemahaman peserta didik.
- c) Memperluas pengalaman dan kecerdasan peserta didik secara individu.

4) Fungsi Budaya

- a) Membawa perubahan dari segi kehidupan manusia.

- b) Meneruskan unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat sejak dulu.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki fungsi antara lain sebagai berikut:

- 1) Pesan di dalam pembelajaran akan lebih terstandar untuk tersampaikan

Ketika menyampaikan materi antara guru yang satu dengan lainnya sama, tidak ada perbedaan antara pesan yang disampaikan guru yang satu dengan yang lainnya.

- 2) Dapat menghindari penjelasan yang berbeda

Penjelasan yang berbeda antara guru satu dengan yang lainnya dapat dihindarkan dan mengurangi adanya perbedaan informasi antara peserta didik satu dengan lainnya dimanapun mereka berada.

- 3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan adanya media, maka informasi dapat ditampilkan dengan menggunakan suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun buatan, sehingga mempermudah guru agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton, dan tidak terasa membosankan bagi peserta didik.

- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu terjadinya komunikasi antara guru dan murid secara aktif, sedangkan jika tidak menggunakan media

biasanya cenderung hanya guru saja yang berusaha untuk menjelaskan.

5) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Penggunaan media dapat memudahkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dengan menggunakan waktu dan tenaga sehemat mungkin. Dengan media, guru tidak perlu bersusah payah menjelaskan materi berulang-ulang, karena dengan media dengan menampilkan media di depan kelas dapat membantu peserta didik lebih mudah mempelajari materi yang ada.

6) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Media pembelajaran akan membantu peserta didik memahami materi lebih mendalam dan utuh. Jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, peserta didik biasanya cenderung kurang memahami materi, tetapi dengan adanya media yang membuat peserta didik bisa melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri, maka akan sangat membantu dalam penyerapan materi dengan mudah.

7) Media memungkinkan kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan bebas di mana pun dan kapan pun tanpa menunggu bantuan dari guru.

- 8) Media dapat memunculkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar

Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik sehingga peserta didik akan lebih mencintai ilmu pengetahuan dan dapat mengubahnya menjadi lebih rajin mencari sendiri sumber-sumber materi pelajaran yang dibutuhkan.

- 9) Mengubah peran guru menuju ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan adanya media, guru dapat membagi perannya dengan media sehingga waktu yang dimiliki untuk memberikan perhatian lebih pada peserta didik jauh lebih banyak, seperti membantu peserta didik yang memiliki kesulitan belajar, memberikan motivasi kepada peserta didik, dan lain-lain.<sup>16</sup>

#### d. Pengertian *Puzzle*

Menurut Patmonodewo, *puzzle* merupakan kata yang berasal

dari bahasa Inggris yang memiliki arti teka-teki atau bongkar pasang.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, *puzzle* mempunyai berbagai macam bentuk potongan seperti melengkung, geometris, maupun lurus.

Menurut Hidayati, *puzzle* merupakan permainan yang dimainkan dengan cara bongkar pasang yang terdiri dari berbagai

---

<sup>16</sup> Kristanto, *Media*, 10.

macam bentuk potongan dan dapat dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa.<sup>17</sup>

*Puzzle* adalah suatu permainan yang membutuhkan ketelitian serta dapat melatih anak agar memusatkan pikirannya karena pada permainan *puzzle* diharuskan untuk berkonsentrasi ketika menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menjadi gambar yang utuh atau sesuai. *Puzzle* bisa digunakan sebagai salah satu strategi yang dapat membantu untuk menumbuhkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik karena dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain.<sup>18</sup>

e. Tujuan Pembelajaran Menggunakan *Puzzle*

*Puzzle* digunakan sebagai salah satu solusi yang baik agar dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik karena dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Pada usia Sekolah Dasar, kegiatan pembelajaran dengan disertai permainan diyakini dapat lebih menghidupkan suasana pembelajaran agar tidak monoton.

Menurut Nisak, permainan *puzzle* bertujuan untuk menumbuhkan rasa solidaritas sesama teman serta dapat menumbuhkan rasa kekeluargaan antar teman. Karena pengaruh globalisasi yang ada, tingkat persaudaraan mulai memudar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

<sup>17</sup> Serli Utami, Sumardi, dan Rosarina Giyartini, "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD", PEDADIKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 8, No. 4, (2021): 830, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41749>

<sup>18</sup> Sunani, ABD Manan, dan Sudawan Supriadi, "Pengembangan Media *Puzzle*, 81.



hidup agar dapat menjalin komunikasi antar teman yang nantinya akan menumbuhkan rasa cinta, peduli, dan bekerja sama antar sesama.<sup>19</sup>

### 3. *Make A Match*

#### a. Pengertian *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk dapat mencari jawaban dari sebuah pertanyaan dan juga mencari pasangan dari suatu konsep dengan menggunakan permainan kartu pasangan. *Make a match* adalah model yang pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran (1994).<sup>20</sup>

*Make a match* ini merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa supaya aktif di dalam pembelajaran dengan mencari dan mencocokkan jawaban yang sesuai serta mengajarkan siswa untuk disiplin terhadap waktu yang sudah ditentukan.<sup>21</sup>

#### b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Make A Match*

Penerapan model pembelajaran ini diawali dengan teknik, yaitu siswa diarahkan untuk mencari pasangan dari kartu yang di dapat, kartu tersebut nantinya bisa terdiri atas jawaban/ soal, siswa yang dapat menemukan kartu pasangannya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan sebuah poin. Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran ini, yaitu:

<sup>19</sup> Falla, "Pengembangan Media *Puzzle*, 2637.

<sup>20</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 77.

<sup>21</sup> Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), 56.

- 1) Guru sebelumnya akan menyiapkan kartu yang di dalamnya akan berisi sebuah konsep maupun topik yang sesuai untuk sesi review.
  - 2) Setiap siswa akan mendapatkan satu kartu. Setelah itu, siswa akan memikirkan jawaban maupun soal dari kartu yang diterimanya.
  - 3) Siswa akan mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ada di tangannya (kartu soal/ kartu jawaban).
  - 4) Siswa akan diberi waktu untuk menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang di tentukan. Siswa yang berhasil akan diberikan skor/ poin.
  - 5) Ketika permainan satu babak selesai, maka kartu akan kembali dikocok agar tiap siswa bisa mendapatkan kartu yang berbeda dari sesi sebelumnya, begitupun seterusnya.
  - 6) Pada tahap terakhir yaitu menyampaikan kesimpulan.<sup>22</sup>
- c. Kelebihan Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Lie, pembelajaran menggunakan metode *make a match* ini memiliki kelebihan diantaranya yaitu siswa dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan mengenai suatu konsep maupun topik tertentu dengan permainan yang mengharuskan siswa mencari pasangan mereka yang sesuai. Metode *make a match* ini juga dapat diterapkan pada semua mata pelajaran serta dapat juga diterapkan pada semua tingkatan usia peserta didik.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Nurdyansyah dan Fahyuni, *Inovasi Model*, 77.

<sup>23</sup> Muhammad Afandi, Evi Chamalah, dan Oktarina Puspita Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013), 71.

#### 4. Pembelajaran IPAS

##### a. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS adalah mata pelajaran IPA dan IPS yang digabungkan. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan juga interaksi antar manusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang signifikan dengan keadaan yang ada di alam dan lingkungan sekitar siswa.<sup>24</sup>

IPA atau sains berisi kumpulan pengetahuan dan juga bagaimana cara-cara dalam mendapatkan dan menggunakan pengetahuan tersebut. Sains mempunyai tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses ilmiah, serta sikap ilmiah. Oleh karena itu, mempelajari sains sama halnya dengan mempelajari produk, proses, dan juga sikap.

IPS diartikan sebagai pengetahuan yang mempelajari tentang fakta, peristiwa, serta konsep yang berhubungan dengan ilmu sosial.

Dengan pembelajaran IPS, peserta didik dilatih agar menjadi warga negara Indonesia yang memiliki wawasan sosial yang luas, demokratis, serta bertanggung jawab, dan menjadi warga dunia yang menyukai perdamaian.

---

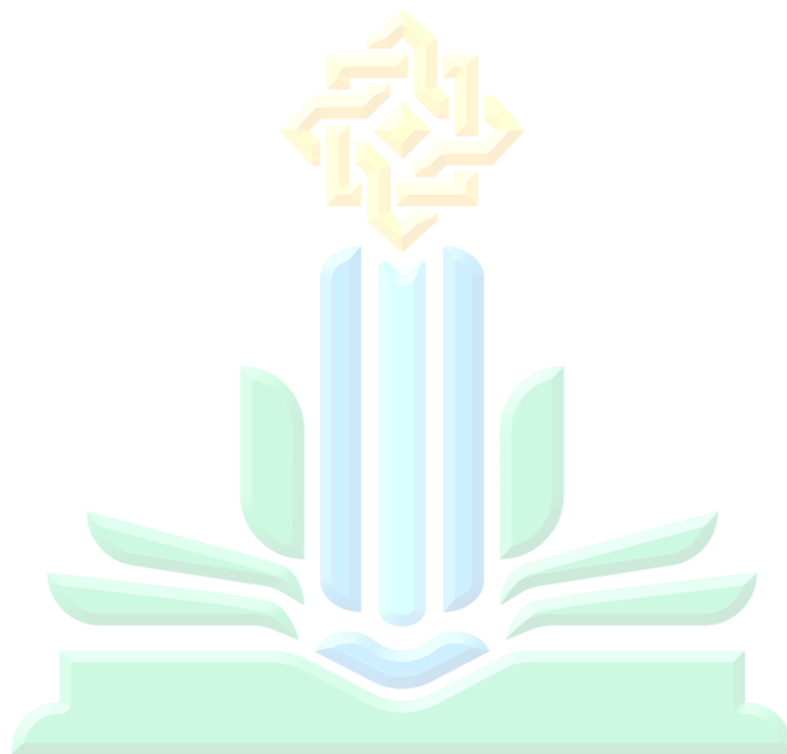
<sup>24</sup> Ani Rusilowati, Juhadi, dan Arif Widiyatmoko, "Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal", FMIPA, diakses 7 Maret 2023, <https://mipa.unnes.ac.id/v3/2022/04/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>

## b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Beberapa tujuan dari adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu salah satunya siswa dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila serta dapat:

- 1) Mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik sehingga dapat terdorong untuk mengkaji kejadian/ fenomena yang terjadi di sekitarnya, memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Ikut serta aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan juga lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri dengan tujuan dapat mengidentifikasi, merumuskan dan juga menyelesaikan masalah dengan aksi nyata.
- 4) Mengetahui siapa dirinya, mengerti bagaimana lingkungan sosial dia berada, menggambarkan bagaimana kehidupan manusia dan juga masyarakat akan berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Mempelajari syarat yang dibutuhkan siswa untuk menjadi bagian dari suatu kelompok masyarakat dan juga bangsa, serta mempelajari arti menjadi anggota masyarakat, bangsa, dan juga dunia, sehingga dapat ikut serta dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan dirinya dan lingkungan sekitar.

- 6) Meningkatkan pengetahuan serta pemahaman konsep yang ada dalam IPAS kemudian menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>25</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>25</sup> Tatang Sunendar, "Merancang Pembelajaran IPAS di SD", Yayasan Badan Perguruan Indonesia, diakses 7 Maret 2023, [https://bpiedu.id/yayasanbpi/index.php/blog/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd#:~:text=Ilmu%20Pengetahuan%20Alam%20dan%20Sosial%20\(IPAS\)%20adalah%20ilmu%20pengetahuan%20yang,sosial%20yang%20berinteraksi%20dengan%20lingkungannya.](https://bpiedu.id/yayasanbpi/index.php/blog/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd#:~:text=Ilmu%20Pengetahuan%20Alam%20dan%20Sosial%20(IPAS)%20adalah%20ilmu%20pengetahuan%20yang,sosial%20yang%20berinteraksi%20dengan%20lingkungannya.)

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam rangka mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan.<sup>1</sup> Produk yang dikembangkan di dalam penelitian ini yaitu media *puzzle* berbasis *make a match* yang digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya yang ada di kelas IV.

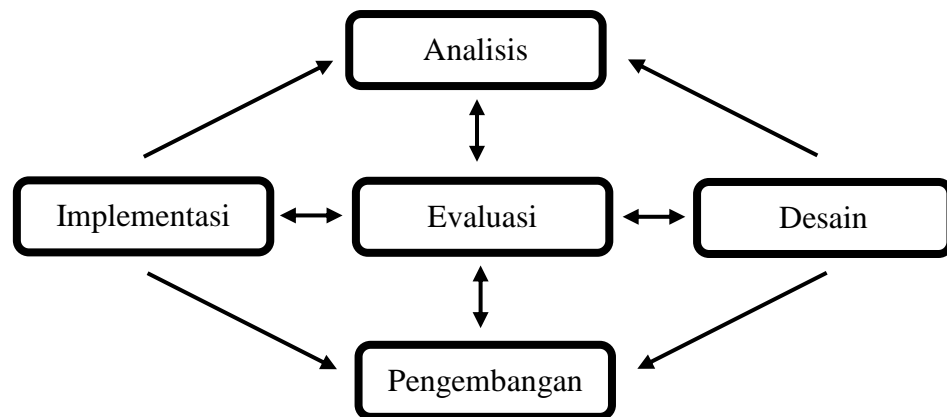
Dari uraian yang ada di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu yang sebelumnya sudah dilakukan pengujian validasi terlebih dahulu serta keefektifan dalam penggunaannya.

#### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap dalam membuat produk, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut di bawah ini merupakan beberapa tahapan dalam pengembangan model ADDIE, yaitu:

---

<sup>1</sup> Saputro, *Manajemen Penelitian*, 8.



**Gambar 3.1**  
**Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

### 1. Analisis (*Analysis*)

Di dalam model penelitian pengembangan ADDIE, langkah pertama adalah menganalisis fungsinya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru kemudian menganalisis kelayakan dan syarat-syarat dari pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali dengan adanya masalah pada produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah tersebut terjadi dikarenakan produk yang ada sekarang sudah tidak signifikan dengan keperluan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan lain sebagainya.

Setelah menganalisis masalah, diperlukan pengembangan produk yang baru serta menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan produk.

Langkah analisis dapat dilaksanakan dengan mengajukan beberapa pertanyaan, misalnya yaitu: (1) apakah produk yang baru akan dapat mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi? (2) apakah produk baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan? (3) apakah dosen ataupun guru akan dapat menerapkan produk baru tersebut. Analisis produk baru harus dilakukan untuk melihat kelayakan jika produk tersebut diterapkan.

## 2. Desain (*Design*)

Kegiatan desain pada model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang diawali dengan merancang konsep dan konten pada produk tersebut. Rancangan ditulis pada setiap konten produk. Petunjuk dalam menerapkan desain maupun pembuatan produk diharuskan ditulis dengan jelas dan runtut. Di dalam tahapan ini desain produk masih bersifat konseptual serta akan mendasari tahapan proses pengembangan selanjutnya.

## 3. Pengembangan (*Development*)

*Development* di dalam model penelitian pengembangan ADDIE terdiri atas kegiatan pelaksanaan rancangan produk yang sudah dibuat sebelumnya. Pada tahapan sebelumnya, telah disusun rancangan konseptual penerapan produk baru. Rancangan yang masih konseptual tersebut selanjutnya akan di realisasikan menjadi produk yang siap untuk digunakan. Pada tahap ini juga diperlukan pembuatan instrumen yang digunakan dalam mengukur kinerja produk.

## 4. Implementasi (*Implementation*)

Penerapan produk pada model penelitian pengembangan ADDIE bertujuan untuk mendapatkan respon balik terhadap produk yang telah dibuat/ dikembangkan. Respon balik awal (awal evaluasi) bisa didapatkan dengan menanyakan hal-hal yang sesuai dengan pengembangan produk. Penerapan dilakukan dengan mengacu pada kerangka produk yang sudah dibuat.



## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan dengan tujuan memberikan respon balik kepada pengguna produk. Oleh karena itu, revisi ini ada sesuai dengan hasil evaluasi ataupun kebutuhan yang belum bisa terpenuhi oleh produk tersebut. Tujuan dari akhir evaluasi yaitu mengukur hasil yang dicapai oleh tujuan pengembangan.<sup>2</sup>

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat efektivitas, efisiensi, ataupun daya tarik dari produk yang dihasilkan.<sup>3</sup> Tahap uji coba ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data yang akurat sebagai dasar dalam melakukan perbaikan produk yang sudah dihasilkan. Di bawah ini adalah uraian penelitian produk yang akan dikembangkan:

#### 1. Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba produk yang perlu diperhatikan adalah ketepatan dalam menentukan desain untuk tahapan tertentu (perseorangan, kelompok kecil, atau lapangan) agar data yang dibutuhkan untuk memperbaiki produk dapat diperoleh secara lengkap.<sup>4</sup> Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan, agar nantinya produk tersebut dapat menghasilkan kritikan dan saran

---

<sup>2</sup> Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid 19* (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 14.

<sup>3</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 70.

<sup>4</sup> Tim Penyusun, 70.

sebagai dasar untuk melakukan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan akan benar-benar dikatakan layak untuk digunakan. Pada tahap ini, penilaian yang akan dilakukan meliputi beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap Uji Ahli

Tahap uji ahli terdiri atas beberapa tahapan, antara lain yaitu sebagai berikut:

- 1) Ahli materi dan ahli media, memberikan penilaian berupa kritik dan saran terhadap media pembelajaran *puzzle*.
- 2) Peneliti dan pengembang melakukan analisis terhadap penilaian yang berupa kritik dan saran yang telah diberikan.
- 3) Peneliti melakukan perbaikan atau revisi dari media pembelajaran tersebut sesuai dengan penilaian yang berupa kritik dan saran tersebut.

Adapun kriteria untuk ahli materi dan ahli media yaitu dosen dengan kriteria S2 pendidikan. Pada tahap uji ahli ini, diharapkan

adanya validasi, baik validasi isi (konten) maupun validasi desain media pembelajaran yang didapatkan melalui penilaian serta tanggapan dari beberapa ahli dibidangnya. Untuk mendapatkan

penilaian, peneliti menggunakan angket. Selain penilaian, peneliti juga berharap akan ada masukan berupa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *puzzle*. Hasil dari penilaian melalui angket maupun masukan berfungsi untuk

mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak dan efisien untuk diterapkan pada tahap berikutnya.

b. Tahap Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan pada penelitian ini dilakukan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember di kelas IV B yang terdiri dari 28 siswa. Tahapan ini dilakukan oleh peneliti dengan membagikan angket kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Subjek Uji Coba

Karakteristik subjek uji coba perlu diidentifikasi secara jelas dan lengkap, termasuk cara pemilihan subjek uji coba itu. Subjek uji coba produk biasanya terdiri dari ahli di bidang isi produk, ahli di bidang perncangan produk, dan/atau sasaran pengguna produk. Subjek uji coba yang ahli di bidang produk dapat memiliki kualifikasi keahlian tingkat S2 (untuk tesis) dan S3 (untuk disertasi). Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran terdiri dari:

a. Ahli Materi

Ahli disini merupakan ahli materi yang bertindak dalam pengembangan media pembelajaran, ahli merupakan seseorang magister (S2) dibidang pendidikan. Pemilihan pada ahli materi ini di dasari pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi di bidangnya yaitu tentang materi pembelajaran IPAS di Kelas IV. Ahli materi memberikan masukan berupa kritik dan saran

secara umum terhadap pengembangan produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*. Disini validator ahli materi yang dipilih oleh peneliti adalah salah satu dosen yang ada di Universitas Islam Negeri Kiai Ahmad Siddiq Jember yaitu Bapak Aminulloh, M.Pd. untuk memberikan penilaian berupa kritik dan saran terhadap media pengembangan *Puzzle Berbasis Make A Match* yang sudah dibuat oleh peneliti.

b. Ahli Media

Bertindak sebagai ahli media dalam pengembangan media pembelajaran, ahli merupakan seorang magister (S2) dibidang pendidikan. Pemilihan pada ahli materi ini di dasari pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi di bidangnya yaitu bidang desain media. Ahli media memberikan masukan berupa kritik dan saran secara umum terhadap desain media dalam pengembangan produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*. Disini

validator ahli media yang dipilih oleh peneliti merupakan salah satu dosen yang ada di Universitas Islam Negeri Kiai Ahmad Siddiq Jember yaitu Bapak Muhammad Eka Rahman, M.SEI. untuk memberikan penilaian berupa kritik dan saran terhadap media pengembangan *Puzzle Berbasis Make A Match* yang sudah dibuat oleh peneliti.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran disini yaitu guru kelas IV B yang akan bertindak sebagai penilai keefektifan penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match* pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini yang akan memberikan penilaian yaitu Ibu Tituk Ihlilawati, S.Pd.I., S.Pd. selaku guru kelas IV B di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk menilai apakah media pengembangan *Puzzle Berbasis Make A Match* yang sudah peneliti buat sudah layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

d. Peserta didik kelas IV

Uji coba lapangan dilakukan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Subyek uji coba ini adalah seluruh siswa kelas IV B di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang berjumlah 28 siswa.

3. Jenis Data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.<sup>5</sup> Jenis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil presentase angket atau kuesioner analisis kebutuhan. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara yang digunakan untuk

---

<sup>5</sup> Tim Penyusun, 71.

mengetahui minat peserta didik terhadap media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* dan kelayakan media tersebut, hasil dari dokumentasi dan tanggapan para ahli dan guru terhadap produk berupa hasil uraian deskriptif kritik dan saran evaluator.

#### **D. Lokasi Penelitian**

Peneliti memilih SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Sebelum melakukan penelitian tersebut, peneliti sudah terlebih dahulu melakukan kegiatan observasi dan pada akhirnya peneliti memilih untuk melakukan penelitian di kelas IV B di SD Baiturrohman dengan materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya yang terdapat pada pembelajaran IPAS.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket, wawancara, observasi, dan juga dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Observasi disebut sebagai suatu proses melihat, mengamati, mencermati, dan merekam perilaku dengan sistematis untuk satu tujuan tertentu. Observasi diartikan sebagai suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting merupakan proses-proses pengamatan dan

ingatan.<sup>6</sup> Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan dari peserta didik terutama tentang ketersediaan media pembelajaran serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan untuk bertukar informasi atau ide yang dilakukan dengan kegiatan tanya jawab mengenai suatu topik yang sesuai. Jenis dari wawancara ini ada beberapa macam yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur.<sup>7</sup> Dalam hal ini peneliti memilih untuk menggunakan wawancara terstruktur dimana peneliti akan menyiapkan beberapa pertanyaan terlebih dahulu sebelum dilakukan kegiatan wawancara dengan tujuan untuk memudahkan peneliti di dalam kegiatan wawancara.

Kegiatan wawancara ini akan dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV B serta peserta didik kelas IV B di SD Baiturrohman Griya Mengli Indah Jember. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan pembelajaran dan juga respon yang diberikan terhadap media pembelajaran *Puzzle Berbasis Make A Match* yang sudah dibuat dan diterapkan oleh peneliti.

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis, pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D* (Bandung: Alfabeta 2022), 139.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2020), 317.

### 3. Dokumentasi

Dokumen diartikan sebagai catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumen dapat berbentuk gambar, tulisan maupun karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan untuk menadapatkan keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang memiliki hubungan dengan masalah yang akan diteliti. Bentuk dokumen yang didapatkan bisa berbentuk dokumen kegiatan, nilai dari hasil tes peserta didik, maupun dari hasil kegiatan praktik peserta didik ketika menggunakan media, serta dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung di dalam kegiatan penelitian.

### 4. Angket

Menurut Sugiyono, angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>8</sup> Tujuan dari dibuatnya angket yaitu untuk mengetahui respon dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta peserta didik mengenai produk pengembangan dari peneliti sehingga peneliti dapat mengetahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk digunakan di dalam pembelajaran.

Angket respon dari ahli media dan materi akan diberikan oleh peneliti pada saat melakukan validasi kepada kedua ahli tersebut terkait media dan materi yang akan digunakan. Angket respon ahli pembelajaran dimana yang bertugas sebagai ahli tersebut adalah guru kelas IV B akan

---

<sup>8</sup> Lisa Indrianti, "Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/ 2020" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020), 44.



diberikan oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Sedangkan, untuk angket respon siswa akan diberikan oleh peneliti kepada seluruh peserta didik kelas IV B setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match*.

## F. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh sebelumnya kemudian akan dianalisis. Terdapat 2 teknik analisis yang diterapkan oleh peneliti yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi berupa data yang diperoleh dari hasil observasi. Sedangkan, data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik serta untuk mengukur hasil yang diperoleh dari validasi produk pengembangan. Berikut antara lain merupakan penjelasannya:

### 1. Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif ini digunakan dalam memperoleh data kualitatif. Analisis kualitatif ini berpedoman pada data hasil observasi dan wawancara yang digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap media pembelajaran berupa *puzzle* ini dan juga kelayakan dari media tersebut serta hasil dari dokumentasi.

### 2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini digunakan dalam menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Analisis data kuantitatif ini berpedoman pada data hasil angket skala likert. Analisis ini digunakan

dengan tujuan untuk memperoleh data kuantitatif.<sup>9</sup> Berikut di bawah ini adalah penjelasannya:

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Analisis data angket validasi ahli diperoleh dari penilaian tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran. Pada proses ini ahli media akan memberikan penilaian terhadap kemenarikan media *Puzzle Berbasis Make A Match* yang sudah dihasilkan oleh peneliti. Sedangkan, ahli materi akan memberikan penilaian terhadap materi yang digunakan di dalam media pengembangan *Puzzle Berbasis Make A Match* tersebut, apakah materi yang digunakan oleh peneliti sudah sesuai atau tidak.

Hasil angket dari validasi ahli akan dikonversi menggunakan Skala Likert. Skala Likert terdiri dari beberapa kategori diantaranya yaitu:

**Tabel 3.1**

**Skala Likert (Sugiyono, 2022:147)**

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju/selalu/sangat positif
2	4	Setuju/sering/positif
3	3	Ragu-ragu/kadang-kadang
4	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah
5	1	Sangat tidak setuju/tidak pernah

<sup>9</sup> Saputro, *Manajemen Penelitian*, 31.

**Tabel 3.2**  
**Presentase Kelayakan**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	80-100%	Sangat Setuju	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61-80%	Setuju	Layak, tidak perlu direvisi
3	41-60%	Ragu-Ragu	Cukup layak, perlu direvisi
4	21-40%	Tidak Setuju	Tidak layak, perlu direvisi
5	<21%	Sangat Tidak Setuju	Sangat tidak layak, perlu direvisi

b. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik diukur menggunakan angket untuk melihat respon peserta didik terhadap media pengembangan *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang dihasilkan oleh peneliti. Angket akan diberikan kepada peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran tersebut. Hasil dari angket yang sudah diberikan kemudian akan diakumulasi sehingga mendapatkan presentase respon peserta didik terhadap media *Puzzle* Berbasis *Make A Match*.

**Tabel 3.3**  
**Daftar Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik
1	Abdullah Al Haddad
2	Achmad Yunus Kaisar Saputro
3	Acintya Bintang Dewisari
4	Ahmad Nadhif Maulana In'am
5	Andy Yusuf Sutanto
6	Arghad Arsenio Rajendra Maulana
7	Azwaluna Kaaffah Febri Kusuma
8	Dafinah Wahyu Inara
9	Farah Humaira

10	Farisah Nayla Adibah
11	Gusti Rahmad Hidayatullah
12	Ilham Satria Akbar
13	Jismi Khayla Winardi
14	Laila Farichatul Auliya
15	Moh Fajri Widyanto
16	Muhammad Arkaan Rehatta
17	Muhammad Azka Al Qaabus
18	Muhammad Ibrahim Al Fayyadh
19	Muhammad Raziq Hanafi
20	Muhammad Rizki Al Fattah
21	Nayla Izza Kamilah
22	Narayan Izzudin Ziyadayev
23	Oktavia Permata Mahdany
24	Prince Arsen Gabriel
25	Regina Sukma Dwiyanti
26	Syakiraa Ramadhani Zakaria
27	Vina Candrawati
28	Zidny Faiha Azain

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik di kelas IV B sebanyak 28 siswa. Dari data yang sudah diperoleh oleh peneliti bahwasannya nilai KKM yang ada pada pembelajaran IPAS di kelas IV B yaitu 70. Akan tetapi, dari semua peserta didik pasti memiliki karakter serta kemampuan yang berbeda antara satu

dengan yang lainnya. Oleh karena itu, peneliti memilih peserta didik di kelas IV B yang akan dijadikan sebagai subjek utama dalam penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti ini.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

SD Baiturrohman merupakan yayasan yang dimiliki oleh Al-Baiturrohman yang bertempat di kompleks masjid Al-Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember RT 02 RW 05 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Berada di lingkungan yang Islami serta dijalankan oleh guru yang profesional dan sudah berpengalaman sehingga sekolah ini mampu mendorong peserta didik untuk memiliki bekal ilmu yang lebih, tidak hanya pada ilmu umum saja, namun juga diajarkan ilmu keislaman yang dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan belajar mengajar di SD Baiturrohman dimulai dari pukul 07.00-14-15 WIB. Dimulai dari pukul 07.00 siswa akan melakukan sholat dhuha berjamaah dan membaca surat-surat pendek sampai pukul 07.30. Setelah selesai baru peserta didik akan memasuki kelas masing-masing untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Sangat disadari bahwa terciptanya peserta didik yang baik dan berkualitas ataupun keberhasilan di dalam suatu pembelajaran tidak akan jauh dari kualitas dan mutu guru itu sendiri. Oleh karena itu dalam hal memilih dan memilih guru, SD Baiturrohman sangatlah ketat dalam penyeleksian tenaga pendidiknya. Hal tersebut dapat dilihat bahwa sebelum menjadi guru di SD Baiturrohman, maka para calon gurunya akan diberikan beberapa tes terlebih dahulu, seperti tes mengaji dan praktek mengajar.

Hal tersebut berkaitan dengan visi dan misi yang dimiliki oleh SD Baiturrohman. Visi dari SD Baiturrohman yaitu Berakhlak Mulia, Cerdas, dan Berprestasi. Sedangkan misi dari SD Baiturrohman ini yaitu:

1. Mendidik siswa agar memiliki Aqidah yang kuat.
2. Membimbing siswa untuk senantiasa berakhlak mulia.
3. Membina siswa agar memiliki kebiasaan beribadah, tahfidzul Qur'an, tartil Qur'an, serta tilawatil Qur'an dengan baik.
4. Pembentukan karakter siswa agar tumbuh kecerdasan emosional, spiritual, dan kecerdasan intelektual.
5. Menumbuhkan kreativitas siswa dalam berbagai bakat dan minat.
6. Menyiapkan siswa menjadi calon pemimpin dengan bekal jiwa kemandirian dan kepemimpinan.

#### **B. Penyajian Data Uji Coba**

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta peserta didik di kelas IV dengan melakukan uji coba secara berkala. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian ADDIE, yang terdiri atas Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk yang dikembangkan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu berupa media *puzzle* berbasis *make a match* yang digunakan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV. Adapun beberapa tahapan yang terdapat pada penelitian model ADDIE, yaitu:

## 1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan di dalam model penelitian ADDIE yaitu analisis. Pada penelitian ini peneliti akan melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi pada saat proses pembelajaran dan juga wawancara kepada guru kelas IV. Sedangkan analisis materi dilakukan untuk mengetahui materi apa yang nantinya akan dimasukkan di dalam media pembelajaran.

### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan agar memperoleh informasi tentang tersedianya sumber belajar dan sarana bahan ajar dengan melakukan kegiatan wawancara guru di kelas IV. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang ada atau tidaknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk peserta didik selama proses kegiatan belajar berlangsung.

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu diperoleh informasi bahwasannya bahan ajar yang digunakan oleh guru sebagian besar hanya berpacu pada buku saja. Guru sesekali pernah menggunakan media pembelajaran, namun sisanya hanya menggunakan buku peserta didik dan menggunakan metode ceramah saja ketika menjelaskan materi.



**Gambar 4.1**  
**Wawancara dengan Guru Kelas IV B**

Hal ini juga di dukung oleh penjelasan dari Ibu Tituk Ihlilawati bahwa:

“Saya jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Saya biasanya kalau anak-anak sudah mulai bosan gitu langsung saya ajak praktek di luar kelas. Misalkan kalau materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya gitu saya ajak langsung melihat sungai, dll. Tapi ya gitu kalau di luar kelas biasanya hambatannya di cuaca panas, apalagi kalau jam nya di siang hari. Anak-anak biasanya akan mengeluh kalau panas, kalau diteruskan nanti malah kelasnya jadi gak kondusif. Jadi ya mau gak mau harus masuk kelas lagi dilanjutkan untuk pembelajaran seperti biasanya di kelas. Sebenarnya saya juga ingin menerapkan media ketika mengajar tapi karena banyak kendala terutama kendala waktu jadi tidak bisa membuat media”.<sup>1</sup>

Selain melakukan wawancara kepada guru, peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik kelas IV B sebagai penguat pada analisis kebutuhan, berikut adalah hasil wawancara dengan siswa kelas IV B:

“Saya tidak begitu suka materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya karena susah, bacaannya banyak. Biasanya di kelas bu guru hanya banyak menjelaskan saja, pembelajarannya jadi membosankan, teman-teman yang lain juga sering rame

<sup>1</sup> Tituk Ihlilawati, diwawancara oleh penulis, Jember, 7 September 2023.



sendiri kalau waktunya bu guru menjelaskan materi, apalagi kalau materinya banyak”.<sup>2</sup>



**Gambar 4.2**  
**Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV B**

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas dan peserta didik maka dapat diambil kesimpulan bahwa kurangnya antusias dari peserta didik terhadap materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya karena materi atau bacaannya yang luas sehingga terasa membosankan, terutama ketika guru kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, peneliti membuat media *Puzzle Berbasis Make A Match* ini dengan tujuan agar peserta didik lebih semangat dan antusias lagi untuk mempelajari mata pelajaran yang materinya luas terutama materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya. Dengan adanya media pembelajaran dari peneliti ini juga diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menambah antusias peserta

<sup>2</sup> Peserta didik kelas IV B, diwawancara oleh penulis, Jember, 6 September 2023.

didik sehingga pembelajarannya tidak akan terasa monoton dan membosankan lagi.

b. Analisis Materi

Analisis materi ini dilakukan untuk mengetahui materi yang cocok untuk digunakan di dalam media yang sudah dikembangkan. Berdasarkan informasi yang sudah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan salah satu peserta didik kelas IV B di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang menjadi subjek utama dalam pengembangan. Pada penelitian pengembangan ini juga didapatkan dari hasil nilai tes yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media *Puzzle Berbasis Make A Match*. Analisis materi juga digunakan untuk memahami beberapa konsep materi yang sesuai dengan pemahaman dan penerapan yang peneliti kembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini, peneliti memilih materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya yang ada di kelas IV sebagai materi yang digunakan dalam mengembangkan media *Puzzle Berbasis Make A Match*.

Analisis ini dilakukan oleh peneliti karena penggunaan Media *Puzzle Berbasis Make A Match* pada pembelajaran ini belum pernah diterapkan pada peserta didik. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar dan menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Ketika peserta didik merasa kesusahan dan kurang memahami materi yang ada, biasanya peserta didik akan

disuruh untuk bertanya langsung kepada guru supaya lebih paham dan jelas sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang akan di desain semenarik mungkin agar pembelajaran peserta didik menjadi lebih seru dan menyenangkan.

## 2. Hasil Desain

Tahap desain ini mempunyai tujuan yang dapat merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match*.

### a. Menentukan Materi

Sebelum melakukan pembuatan media *puzzle* berbasis *make a match* diperlukan adanya penentuan materi terlebih dahulu yang akan diterapkan dan disesuaikan dengan pembuatan media *puzzle* berbasis *make a match*. Oleh karena itu, peneliti memilih materi kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV karena peneliti merasa materi ini

susah untuk dipahami oleh siswa karena memiliki bacaan yang sangat banyak sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan kesusahan untuk mempelajari materinya. Jadi, dengan adanya media pembelajaran ini peneliti berharap peserta didik akan lebih bersemangat lagi dalam mempelajari materi kenampakan alam dan pemanfaatannya.

b. Menyesuaikan Materi dengan Media

Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis materi peserta didik, dapat diambil kesimpulan bahwasannya media pembelajaran dapat digunakan sebagai sesuatu yang dapat membantu guru dalam memberikan dan menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, pembuatan media *puzzle* berbasis *make a match* ini harus disesuaikan dengan materi agar dapat membantu guru untuk menjelaskan materi yang ada kepada peserta didik dengan baik. Materi yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan referensi yang ada pada buku siswa.

c. Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar dalam Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match*

Penyusunan media *puzzle* berbasis *make a match* ini disesuaikan dengan materi yang sudah dipilih yaitu materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu agar lebih memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi.

Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan media *puzzle* berbasis *make a match*:

- 1) Siapkan triplek sebagai alas lalu potong menjadi bentuk persegi panjang dengan ukuran 52x31 cm sebanyak 2 buah yang nantinya akan digunakan untuk sisi sebelah kanan (papan soal) dan sebelah kiri (papan jawaban).

- 2) Kemudian siapkan kayu panjang lalu potong dan disesuaikan dengan ukuran triplek untuk melapisi sisi-sisi tepi triplek yang berbentuk persegi panjang tadi.
- 3) Setelah sisi-sisinya dilapisi, gabungkan sisi kanan dan kiri triplek menggunakan engsel pintu.
- 4) Kemudian, beri batasan di bagian atas papan kayu menggunakan kayu kecil sebagai tempat judul. Tempat judul tersebut diisi tulisan papan soal dan papan jawaban. Papan soal di sisi sebelah kiri dan papan jawaban di sisi sebelah kanan.
- 5) Selanjutnya untuk membuat kotak *puzzle*, siapkan *styrofoam* lalu potong *styrofoam* tersebut dengan ukuran 8x15 cm dan buat sebanyak 20 buah.
- 6) Setelah itu, lapisi dan tempelkan *artfoam* pada sisi-sisi styrofoam yang sudah dipotong.
- 7) Lalu, buatlah 10 pertanyaan dan 10 jawaban yang sesuai dengan materi kenampakan alam dan pemanfaatannya, angka 1-10, dan gambar gunung yang sudah diberi materi terkait kenampakan alam dan pemanfaatannya. Dihias dan diberi warna yang menarik kemudian di print menggunakan kertas HVS.
- 8) Selanjutnya, potong kertas-kertas yang sudah di print tersebut sesuai dengan garis yang ada.
- 9) Tempelkan potongan kertas tersebut pada kotak *puzzle* yang terbuat dari *styrofoam* tadi menggunakan lem. Tetapi, sebelum

ditempelkan lapisinya dulu kertas-kertas tadi menggunakan mika jilid agar awet.

10) Ambil kotak *puzzle* sebanyak 10 buah, lalu tempeli dengan menggunakan kertas yang sudah di print tadi. Tempel terlebih dahulu potongan kertas yang berisi angka 1-10. Lalu, dibaliknya tempel kertas yang berisi pertanyaan.

11) Untuk 10 buah *puzzle* sisanya akan ditempel dengan potongan kertas gambar gunung, dan dibaliknya ditempel dengan kertas yang berisi jawaban.

12) Tempat pemasangan kertas yang berisi pertanyaan dan berisi jawaban diluruskan. Misal untuk tempat *puzzle* yang berisi pertanyaan no 1 akan ditempel di sisi pojok sebelah kiri pada papan soal, maka tempat jawaban untuk pertanyaan no 1 juga akan ada di sisi pojok sebelah kiri pada papan jawaban. Untuk potongan *puzzle* yang berisi gambar gunung juga harus disesuaikan, dan begitupun seterusnya.

13) Setelah itu, hias papan triplek dengan menggunakan kain flanel sampai tripleknya tidak kelihatan. Beri garis berbentuk kotak-kotak yang disesuaikan dengan ukuran kotak *puzzle* dengan menggunakan spidol dan beri angka 1-10 dengan menggunakan kain flanel.

14) Terakhir, beri tulisan *puzzle* pada bagian depan papan triplek dengan kain flanel.

### 3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* terdiri atas beberapa komponen diantaranya adalah sebagai berikut:

#### a. Bentuk Produk

Media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* merupakan sebuah media yang dibuat oleh peneliti untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya terutama untuk peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya. Pembuatan media ini menggunakan bahan-bahan yang umum dan mudah sekali untuk di dapatkan. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan juga sudah diperhatikan untuk aspek keawetannya.

#### b. Komponen-Komponen Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match*

Dalam pembuatan media *puzzle* berbasis *make a match* ini harus disesuaikan dengan materi yang ada, dan juga soal-soal yang ada di dalamnya harus disesuaikan dengan buku pedoman guru dan peserta didik supaya ketika pembelajaran sedang berlangsung peserta didik bisa memahami materinya dengan baik. Berikut adalah bahan-bahan yang digunakan dalam membuat media *puzzle* berbasis *make a match*:

- 1) Kayu/ triplek
- 2) *Styrofoam*
- 3) *Artfoam*
- 4) Kain flanel

- 5) Kertas lipat
- 6) Mika jilid
- 7) Kertas HVS
- 8) Engsel pintu

Sedangkan alat-alat yang digunakan dalam membuat media *puzzle* berbasis *make a match* yaitu:

- 1) Gunting
- 2) Cutter
- 3) Spidol
- 4) Penggaris
- 5) Lem
- 6) Double tip

Selanjutnya langkah-langkah yang digunakan dalam membuat media *puzzle* berbasis *make a match* yaitu:

- 1) Siapkan triplek sebagai alas lalu potong menjadi bentuk persegi panjang dengan ukuran 52x31 cm sebanyak 2 buah yang nantinya akan digunakan untuk sisi sebelah kanan (papan soal) dan sebelah kiri (papan jawaban).
- 2) Kemudian siapkan kayu panjang lalu potong dan disesuaikan dengan ukuran triplek untuk melapisi sisi-sisi tepi triplek yang berbentuk persegi panjang tadi.
- 3) Setelah sisi-sisinya dilapisi, gabungkan sisi kanan dan kiri triplek menggunakan engsel pintu.



- 4) Kemudian, beri batasan di bagian atas papan kayu menggunakan kayu kecil sebagai tempat judul. Tempat judul tersebut diisi tulisan papan soal dan papan jawaban. Papan soal di sisi sebelah kiri dan papan jawaban di sisi sebelah kanan.
- 5) Selanjutnya untuk membuat kotak *puzzle*, siapkan *styrofoam* lalu potong *styrofoam* tersebut dengan ukuran 8x15 cm dan buat sebanyak 20 buah.
- 6) Setelah itu, lapiasi dan tempelkan *artfoam* pada sisi-sisi *sterofoam* yang sudah dipotong.
- 7) Lalu, buatlah 10 pertanyaan dan 10 jawaban yang sesuai dengan materi kenampakan alam dan pemanfaatannya, angka 1-10, dan gambar gunung yang sudah diberi materi terkait kenampakan alam dan pemanfaatannya. Dihias dan diberi warna yang menarik kemudian di print menggunakan kertas HVS.
- 8) Selanjutnya, potong kertas-kertas yang sudah di print tersebut sesuai dengan garis yang ada.
- 9) Tempelkan potongan kertas tersebut pada kotak *puzzle* yang terbuat dari *styrofoam* tadi menggunakan lem. Tetapi, sebelum ditempelkan lapiasi dulu kertas-kertas tadi menggunakan mika jilid agar awet.
- 10) Ambil kotak *puzzle* sebanyak 10 buah, lalu tempeli dengan menggunakan kertas yang sudah di print tadi. Tempel terlebih

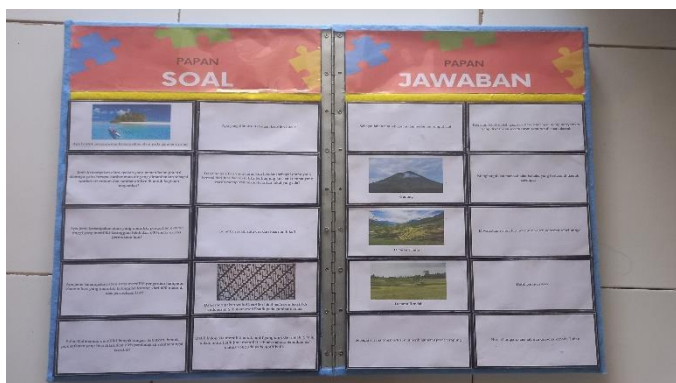
dahulu potongan kertas yang berisi angka 1-10. Lalu, dibaliknya tempel kertas yang berisi pertanyaan.

11) Untuk 10 buah *puzzle* sisanya akan ditempleli dengan potongan kertas gambar gunung, dan dibaliknya ditempleli dengan kertas yang berisi jawaban.

12) Tempat pemasangan kertas yang berisi pertanyaan dan berisi jawaban diluruskan. Misal untuk tempat *puzzle* yang berisi pertanyaan no 1 akan ditempleli di sisi pojok sebelah kiri pada papan soal, maka tempat jawaban untuk pertanyaan no 1 juga akan ada di sisi pojok sebelah kiri pada papan jawaban. Untuk potongan *puzzle* yang berisi gambar gunung juga harus disesuaikan, dan begitupun seterusnya.

13) Setelah itu, hias papan triplek dengan menggunakan kain flanel sampai tripleknya tidak kelihatan. Beri garis berbentuk kotak-kotak yang disesuaikan dengan ukuran kotak *puzzle* dengan menggunakan spidol dan beri angka 1-10 dengan menggunakan kain flanel.

14) Terakhir, beri tulisan *puzzle* pada bagian depan papan triplek dengan kain flanel.



**Gambar 4.3**  
Gambar Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* berisi soal dan jawaban



**Gambar 4.4**  
Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* saat sudah dibalik menjadi *Puzzle*

c. Validasi

Validasi produk dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Untuk validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Aminulloh, M.Pd., validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak M. Eka Rahman, M.SEI., sedangkan untuk validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yaitu Ibu Tituk Ihlilawati, S.Pd.I., S.Pd. Validasi ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* sebelum nantinya

digunakan dalam pembelajaran ketika di kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.

- 1) Validasi media dilakukan oleh validator ahli media yang kemudian mendapatkan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak yang artinya media ini sudah tidak perlu direvisi lagi. Media ini juga mendapatkan saran tambahan bahwa media yang dibuat oleh peneliti sudah cukup layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS kelas IV.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor		Presentase
			X	Xi	
1	Desain Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i>	1. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.	5	5	100%
		2. Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi kenampakan alam dan pemanfaatannya	4	5	80%
		3. Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i>	4	5	80%

		memiliki bentuk yang sederhana dan mudah dipahami			
		4. Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang.	5	5	100%
		5. Penggunaan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> tidak membahayakan.	5	5	100%
		6. Pemilihan warna yang menarik.	5	5	100%
		7. Penyajian teks mudah untuk dibaca.	5	5	100%
		8. Keserasian warna teks dengan background sudah sesuai dan tidak kontras.	3	5	60%
		9. Gambar sudah sesuai untuk mendukung materi pembelajaran.	5	5	100%
		10. Kerapihan desain sudah selesai	4	5	80%

2.	Penyajian Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i>	11. Pemilihan media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.	5	5	100%
		12. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.	5	5	100%
		13. Media pembelajaran mudah digunakan	4	5	80%
		14. Media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran	5	5	100%
		15. Media dapat merangsang motivasi siswa.	4	5	80%
Jumlah		68	75		
Presentase		90%			

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

**Keterangan:**

P = Presentase skor

$\sum x$  = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Dilihat dari hasil ahli media maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya media pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor presentase 90,6% yang artinya media tersebut sangat layak untuk digunakan.

- 2) Validasi ahli materi dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari 10 indikator yang ada adalah 50. Hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli yaitu sebesar 92% yang artinya materi tersebut sudah layak dan sesuai sehingga tidak perlu mendapatkan revisi lagi. Adapun saran tambahan yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu perbanyak lagi untuk *puzzle* nya, karena materi kenampakan alam dan pemanfaatannya juga berfungsi sebagai pengenalan bencana.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Kesesuaian kompetensi inti dan indikator.	5	5	100%
2.	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.	5	5	100%
3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik.	5	5	100%
4.	Isi materi sesuai dengan KI dan KD.	5	5	100%

5.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80%
6.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis.	4	5	80%
7.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.	4	5	80%
8.	Materi pembelajaran pada media diuraikan secara rinci.	4	5	80%
9.	Materi pada media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.	5	5	100%
10.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	5	5	100%
Jumlah		46	50	
Presentase		92%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

**Keterangan:**

P = Presentase skor

$\sum x$  = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Dilihat dari hasil yang di dapatkan dari ahli materi maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya materi yang digunakan oleh peneliti pada media pengembangan mendapatkan skor presentase



92% yang artinya materi yang ada pada media tersebut sudah sesuai dan layak untuk digunakan.

- 3) Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV B. Hasil yang diperoleh dari ahli pembelajaran yaitu sebesar 86% yang artinya bahwa media dan materi yang digunakan sudah sesuai. Adapun catatan yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu media yang digunakan sudah relevan dengan materi, siswa-siswi juga sangat antusias saat pembelajaran berlangsung dengan media tersebut. Selain itu, siswa menjadi lebih cepat dalam memahami materi, hanya saja kalau bisa perlu pembaruan dan juga tambahan untuk pertanyaan dan *puzzle* nya.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.	5	5	100%
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami.	5	5	100%
3.	Materi yang terkait pada <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sesuai dengan kompetensi peserta didik.	4	5	100%
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari.	4	5	100%
5.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	4	5	80%

6.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> memudahkan peserta didik dalam belajar.	4	5	80%
7.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang ada pada materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.	4	5	80%
8.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	5	5	80%
9.	Keserasian isi media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dengan materi yang disajikan.	4	5	100%
10.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> mudah untuk dipahami.	4	5	100%
Jumlah		43	50	
Presentase		86%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

### KIAI Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum x$  = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Hasil yang diperoleh dari ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase 86% yang artinya bahwa media dan juga materi

yang digunakan oleh peneliti sudah sesuai dan layak digunakan pada peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran.

#### 4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan dimana produk yang dihasilkan akan melalui tahap uji coba produk. Proses implementasi tersebut akan dilakukan setelah produk dari peneliti yang berupa pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* sudah dinyatakan layak oleh validator ahli. Proses ini akan dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 September 2023 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember pada peserta didik kelas IV B dalam pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.

Pelaksanaan implementasi akan dilakukan di dalam kelas dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Namun, sebelum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match*, peneliti akan terlebih dahulu mengenalkan produk media tersebut pada peserta didik agar peserta didik dapat mengetahui bagaimana cara kerja atau cara bermain media *Puzzle* Berbasis *Make A Match*. Hal itu dilakukan agar peserta didik tidak bingung saat akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Kemudian setelahnya peserta didik akan dibagikan soal *pretest* terkait materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya untuk dikerjakan terlebih dahulu agar mengetahui seberapa paham peserta didik dalam memahami materi tersebut. Setelah selesai, baru kemudian akan dilanjutkan dengan penyampaian materi Kenampakan Alam dan

Pemanfaatannya kepada peserta didik oleh peneliti dengan menggunakan metode ceramah.



**Gambar 4.5**  
**Penyampaian Materi**

Setelah penyampaian materi, peserta didik akan diberikan waktu untuk berdiskusi bersama teman satu kelompoknya untuk bersama-sama mempelajari lagi materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya agar lebih memahami materi tersebut. Kemudian, baru setelahnya akan dilanjutkan dengan praktek uji coba media pembelajaran. Peserta didik akan menjawab pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran. Setelah itu akan dilanjutkan dengan pemberian soal *posttest* terkait materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.



**Gambar 4.6**  
**Uji Coba Media *Puzzle Berbasis Make A Match***

Adapun hasil dari *pretest* dan *posttest* yang di dapatkan oleh peserta didik akan dicantumkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Hasil *Pretest* Peserta Didik Kelas IV B**

No.	Nama	KKM	Nilai
1.	Abdullah Al Haddad	70	60
2.	Achmad Yunus Kaisar Saputro	70	80
3.	Acintya Bintang Dewisari	70	60
4.	Ahmad Nadhif Maulana In'am	70	50
5.	Andy Yusuf Sutanto	70	70
6.	Arghad Arsenio Rajendra Maulana	70	60
7.	Azwaluna Kaaffah Febri Kusuma	70	70
8.	Dafinah Wahyu Inara	70	60
9.	Farah Humaira	70	70
10.	Farisah Nayla Adibah	70	70
11.	Gusti Rahmad Hidayatullah	70	50
12.	Ilham Satria Akbar	70	60
13.	Jismi Khayla Winardi	70	70
14.	Laila Farichatul Auliya	70	80
15.	Moh Fajri Widyanto	70	70
16.	Muhammad Arkaan Rehatta	70	50
17.	Muhammad Azka Al Qaabuus	70	80
18.	Muhammad Ibrahim Al Fayyadh	70	70
19.	Muhammad Raziq Hanafi	70	70
20.	Muhammad Rizki Al Fattah	70	80
21.	Nayla Izza Kamilah	70	60
22.	Narayan Izzudin Ziyadayev	70	70
23.	Oktavia Permata Mahdany	70	80
24.	Prince Arsen Gabriel	70	60
25.	Regina Sukma Dwiyantri	70	60
26.	Syakiraa Ramadhani Zakaria	70	60
27.	Vina Candrawati	70	70
28.	Zidny Faiha Azain	70	80
			1.870

Berdasarkan hasil dari *pretest* peserta didik seperti pada tabel diatas, skor rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik sebesar 66,7. Soal *pretest* yang diberikan terdiri atas 10 soal dimana setiap soal nya jika benar akan mendapatkan poin sebesar 10 poin. Nilai rata-rata sebesar 66,7

tersebut diperoleh dari hasil keseluruhan nilai peserta didik dibagi dengan jumlah banyaknya peserta didik dalam satu kelas.

**Tabel 4.5**  
**Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas IV B**

No.	Nama	KKM	Nilai
1.	Abdullah Al Haddad	70	90
2.	Achmad Yunus Kaisar Saputro	70	100
3.	Acintya Bintang Dewisari	70	100
4.	Ahmad Nadhif Maulana In'am	70	80
5.	Andy Yusuf Sutanto	70	80
6.	Arghad Arsenio Rajendra Maulana	70	90
7.	Azwaluna Kaaffah Febri Kusuma	70	90
8.	Dafinah Wahyu Inara	70	100
9.	Farah Humaira	70	100
10.	Farisah Nayla Adibah	70	90
11.	Gusti Rahmad Hidayatullah	70	80
12.	Ilham Satria Akbar	70	80
13.	Jismi Khayla Winardi	70	100
14.	Laila Farichatul Auliya	70	100
15.	Moh Fajri Widyanto	70	90
16.	Muhammad Arkaan Rehatta	70	80
17.	Muhammad Azka Al Qaabuus	70	100
18.	Muhammad Ibrahim Al Fayyadh	70	90
19.	Muhammad Raziq Hanafi	70	90
20.	Muhammad Rizki Al Fattah	70	100
21.	Nayla Izza Kamilah	70	80
22.	Narayan Izzudin Ziyadayev	70	90
23.	Oktavia Permata Mahdany	70	100
24.	Prince Arsen Gabriel	70	90
25.	Regina Sukma Dwiyanti	70	80
26.	Syakiraa Ramadhani Zakaria	70	90
27.	Vina Candrawati	70	100
28.	Zidny Faiha Azain	70	100
			2.560

Berdasarkan hasil dari *posttest* yang sudah dilakukan peserta didik seperti pada tabel diatas, skor rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik yaitu 91,4. Soal *posttest* yang diberikan terdiri atas 10 soal dimana setiap soal nya jika benar akan mendapatkan poin sebesar 10 poin. Nilai rata-rata

sebesar 91,4 tersebut diperoleh dari hasil keseluruhan nilai peserta didik dibagi dengan jumlah banyaknya peserta didik dalam satu kelas. Dapat dilihat bahwa setelah dilakukan kegiatan *posttest*, nilai peserta didik berhasil mengalami peningkatan karena sebelum kegiatan *posttest* dilakukan, peneliti sudah terlebih dahulu menjelaskan materi kepada peserta didik untuk menambah pemahaman peserta didik. Selain itu, hal ini juga dipengaruhi oleh penggunaan media *Puzzle Berbasis Make A Match* yang sudah dikembangkan oleh peneliti yang dapat membantu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena suasana kegiatan belajar menjadi lebih praktis dan terasa menyenangkan.

#### 5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan di dalam penelitian model ADDIE. Tahap ini adalah proses untuk melihat apakah produk pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti bisa dikatakan berhasil sesuai dengan harapan atau tidak. Berdasarkan data yang sudah didapatkan sebelumnya, media *Puzzle Berbasis Make A Match* layak dan efektif untuk digunakan. Data tersebut diperoleh melalui kegiatan validasi, angket respon peserta didik, serta kegiatan *pretest* dan *posttest* sehingga produk dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan.

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan produk diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini yaitu bapak Aminulloh, M.Pd. Sedangkan untuk validator ahli materi pada penelitian ini yaitu bapak Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SEI. Adapun hasil dari validasi yang sudah dilakukan akan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	90%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	92%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		91%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator diperoleh nilai rata-rata sebesar 91% yang membuktikan bahwasannya pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang digunakan pada Pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di Kelas IV sudah valid untuk digunakan atau diterapkan di dalam pembelajaran dengan adanya beberapa saran atau komentar tambahan yang diberikan oleh kedua validator tanpa adanya revisi. Akan tetapi, saran atau komentar yang diberikan harus tetap diperhatikan untuk dijadikan bahan dalam memperbaiki produk agar saat digunakan di dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan menjadi lebih sempurna serta dapat memenuhi kriteria pengembangan.



## 2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan produk diperoleh melalui hasil validasi dari ahli pembelajaran atau yang biasa disebut sebagai angket respon guru kelas dan juga hasil angket respon peserta didik. Angket ini akan diberikan kepada guru kelas IV B yaitu ibu Tituk Ihlilawati, S.Pd.I, S.Pd. dan peserta didik kelas IV B. Hasil angket respon guru kelas menunjukkan nilai sebesar 86%, sedangkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan nilai sebesar 94%. Hasil dari keduanya menunjukkan kategori sangat praktis yang menunjukkan bahwasannya pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang digunakan pada Pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di Kelas IV ini dikatakan dapat diterapkan dengan praktis selama proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Akan tetapi, terdapat saran, kritik dan komentar dari pendidik serta peserta didik yang harus tetap diperhatikan agar produk yang dihasilkan menjadi lebih sempurna serta dapat memenuhi kriteria pengembangan.

## 3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk diperoleh dari hasil belajar peserta didik, kegiatan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan produk serta angket saat pembelajaran berlangsung di kelas.

### a. Analisis Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar yang digunakan oleh peneliti di dalam pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* ini di dapatkam

dari hasil tes pilihan ganda dan uraian untuk mengukur keefektifan media di dalam pembelajaran IPAS yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tes yang digunakan yaitu berupa tes *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas 10 soal dimana jika peserta didik menjawab dengan benar maka akan mendapat poin sebesar 10 pada setiap soalnya.

Analisis uji keefektifan yang digunakan di dalam pengembangan media ini yaitu dilakukan dengan perhitungan N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik ketika pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari selisih antara skor tes awal dan tes akhir, sehingga akan diketahui yang mana termasuk gain tinggi dan yang mana termasuk gain rendah.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung selisih pada tes hasil peserta didik yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori gain akan disajikan pada tabel di bawah ini:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
TABEL 4.7

**Kriteria Normalis Gain**

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 \leq \text{N-Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$\text{N-Gain} \geq 0,70$	Tinggi

**Tabel 4.8**

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

Presentase (%)	Tafsiran
$\leq 40$	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
65 – 75	Cukup Efektif
$\geq 76$	Efektif

Analisis uji tes yang digunakan di dalam penelitian pengembangan ini yaitu dengan menggunakan perhitungan N-Gain Score. Di bawah ini akan disajikan data dari hasil tes yang di dapatkan oleh peserta didik melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan menggunakan perhitungan N-Gain Score:

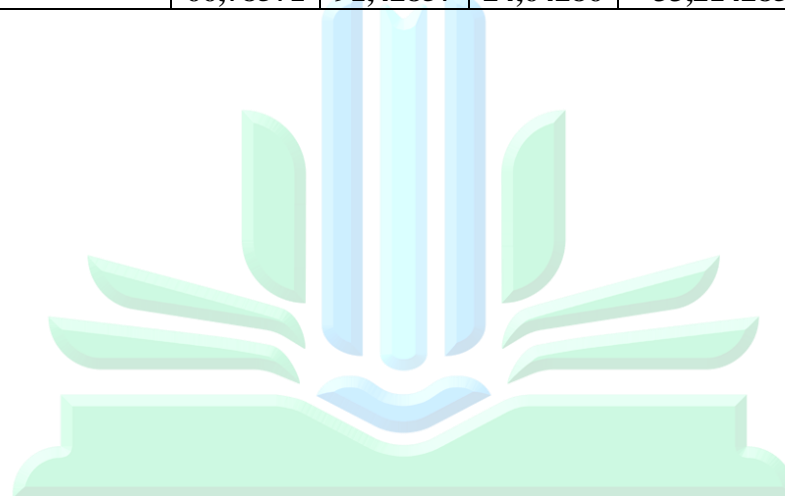


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Tabel 4.9**  
**Analisis Data Menggunakan N-Gain Score**

No	Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	Abdullah Al Haddad	60	90	30	40	0,75	75
2	Achmad Yunus Kaisar Saputro	80	100	20	20	1	100
3	Acintya Bintang Dewisari	60	100	40	40	1	100
4	Ahmad Nadhif Maulana In'am	50	80	30	50	0,6	60
5	Andy Yusuf Sutanto	70	80	10	30	0,333333333	33,33333333
6	Arghad Arsenio Rajendra Maulana	60	90	30	40	0,75	75
7	Azwaluna Kaaffah Febri Kusuma	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
8	Dafinah Wahyu Inara	60	100	40	40	1	100
9	Farah Humaira	70	100	30	30	1	100
10	Farisah Nayla Adibah	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
11	Gusti Rahmad Hidayatullah	50	80	30	50	0,6	60
12	Ilham Satria Akbar	60	80	20	40	0,5	50
13	Jismi Khayla Winardi	70	100	30	30	1	100
14	Laila Farichatul Auliya	80	100	20	20	1	100
15	Moh Fajri Widyanto	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
16	Muhammad Arkaan Rehatta	50	80	30	50	0,6	60
17	Muhammad Azka Al Qaabuus	80	100	20	20	1	100
18	Muhammad Ibrahim Al Fayyadh	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
19	Muhammad Raziq Hanafi	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
20	Muhammad Rizki Al Fattah	80	100	20	20	1	100
21	Nayla Izza Kamilah	60	80	20	40	0,5	50
22	Narayan Izzudin Ziyadayev	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667

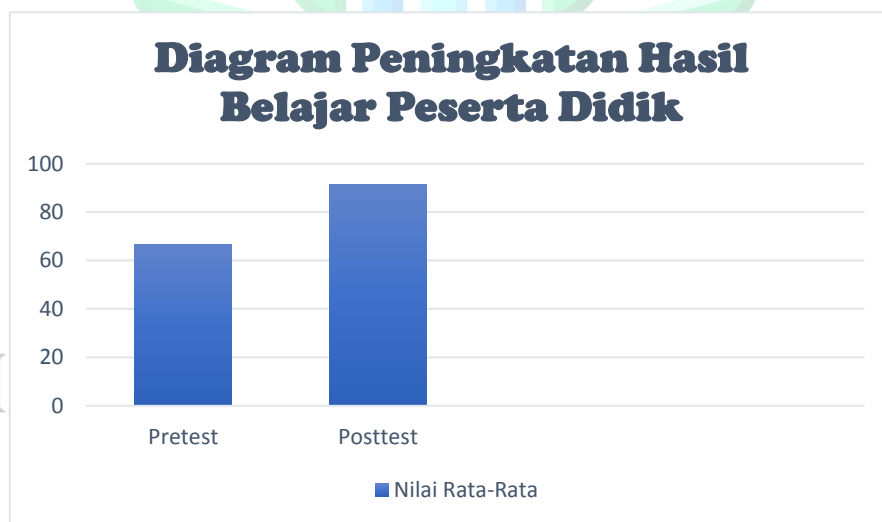
23	Oktavia Permata Mahdany	80	100	20	20	1	100
24	Prince Arsen Gabriel	60	90	30	40	0,75	75
25	Regina Sukma Dwiyanti	60	80	20	40	0,5	50
26	Syakiraa Ramadhani Zakaria	60	90	30	40	0,75	75
27	Vina Candrawati	70	100	30	30	1	100
28	Zidny Faiha Azain	80	100	20	20	1	100
<b>Mean</b>		<b>66,78571</b>	<b>91,42857</b>	<b>24,64286</b>	<b>33,21428571</b>	<b>0,772619048</b>	<b>77,26190476</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Berdasarkan tabel di atas, presentase nilai N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata sebesar 77,261% yang artinya terdapat peningkatan kurang lebih sebesar 77% setelah diterapkannya media pengembangan *Puzzle Berbasis Make A Match* dalam pembelajaran IPAS. Dilihat dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle Berbasis Make A Match* dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Analisis mengenai skor *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media pengembangan *Puzzle Berbasis Make A Match* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Hasil dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang di dapatkan oleh peserta didik kelas IV B dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 4.7**  
**Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik**

b. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Pengembangan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon dari peserta didik yang didapatkan melalui hasil angket respon peserta didik dengan diukur menggunakan angket. Hasil angket respon peserta didik akan ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sangat mudah diaplikasikan/ digunakan karena ada petunjuk penggunaannya	4	5	100%
2.	Saya senang belajar menggunakan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> karena desain media menarik	5	5	100%
3.	Bentuk papan dari media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> menarik dan menumbuhkan minat saya dalam belajar	5	5	100%
4.	Ukuran huruf dalam media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sesuai sehingga membuat saya mudah untuk belajar	5	5	100%
5.	Ilustrasi/ gambar sangat membantu saya dalam memahami materi	4	5	80%
6.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sangat sesuai dengan materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya	5	5	80%
7.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya dengan menggunakan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i>	5	5	80%
8.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a</i>	5	5	80%

	<i>match</i> dapat meningkatkan semangat belajar saya dalam materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya			
9.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> tidak membuat saya terbebani dalam belajar	4	5	100%
10.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat mendorong keingintahuan saya dalam materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya	5	5	100%
Jumlah		47	50	
Presentase		94%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

**Keterangan :**

P = Presentase skor

$\sum x$  = Jumlah skor respon peserta didik dalam satu item

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

U % = konstanta

Dilihat dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwasannya media *Puzzle Berbasis Make A Match* yang digunakan oleh peneliti mendapatkan hasil sebesar 94% dimana respon tersebut dikategorikan sangat baik.



## D. Revisi Produk

### 1. Revisi Produk dari Ahli Media

Peneliti melakukan validasi media kepada validator ahli media yaitu bapak Aminulloh, M.Pd. pada tanggal 30 Agustus 2023 dan media yang sudah dibuat oleh peneliti sudah tidak perlu melakukan revisi produk. Media yang dihasilkan oleh peneliti dirasa sudah cukup menarik, mulai dari gambar, warna, maupun tulisannya serta dari segi keawetan juga sudah layak untuk digunakan.

### 2. Revisi Produk dari Ahli Materi

Peneliti melakukan validasi materi kepada validator ahli materi yaitu bapak Muhammad Eka Rahman, M.SEI. pada tanggal 31 Agustus 2023 dan materi yang digunakan oleh peneliti sudah tidak perlu untuk dilakukan revisi. Materi yang terdapat pada media peneliti sudah cukup jelas dan sesuai. Akan tetapi, peneliti mendapatkan saran tambahan kalau bisa agar menambah jumlah *puzzle* nya, karena jika *puzzle* nya semakin banyak maka pembelajarannya juga akan semakin seru.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu peserta didik yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh dan bermakna. Media pembelajaran juga dianggap dapat mendorong siswa supaya lebih bertanggung jawab dalam mengontrol kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan, serta dapat mengambil perspektif jangka panjang siswa mengenai pembelajaran mereka.<sup>1</sup> Dalam hal ini, pembuatan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* sudah memperhatikan aspek-aspek di dalam media pembelajaran, yang dimana aspek-aspek tersebut terdiri atas tingkat keawetan dan kelayakan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu yang pertama analisis, yang kedua desain atau perencanaan, yang ketiga pengembangan, yang keempat implementasi, dan yang terakhir evaluasi. Selama proses pengembangan ini sebelum melakukan uji coba, media dan materi yang digunakan akan dilakukan uji validasi oleh tim validator terlebih dahulu. Validator dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Berdasarkan uji

---

<sup>1</sup> Hasan et al., *Media*, 29.

coba pengembangan media ini, media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan efektif untuk diterapkan pada peserta didik.

Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* berisikan soal-soal dan jawaban yang disertai dengan gambar-gambar yang disesuaikan dengan pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya sehingga dapat membantu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Media ini sudah di desain semenarik mungkin dengan diberikan warna, teks, serta gambar yang disesuaikan dengan karakter peserta didik pada tingkatan sekolah dasar yang memang masih suka bermain agar terlihat lebih menarik.

Berikut adalah bahan-bahan yang digunakan dalam membuat media *puzzle* berbasis *make a match*:

1. Kayu/ triplek
2. Styrofoam
3. Artfoam
4. Kain flanel
5. Kertas lipat
6. Mika jilid
7. Kertas HVS
8. Engsel pintu

Sedangkan alat-alat yang digunakan dalam membuat media *puzzle* berbasis *make a match* yaitu:

1. Gunting
2. Cutter
3. Spidol
4. Penggaris
5. Lem
6. Double tip

Selanjutnya langkah-langkah yang digunakan dalam membuat media *puzzle* berbasis *make a match* yaitu:

1. Siapkan triplek sebagai alas lalu potong menjadi bentuk persegi panjang dengan ukuran 52x31 cm sebanyak 2 buah yang nantinya akan digunakan untuk sisi sebelah kanan (papan soal) dan sebelah kiri (papan jawaban).
2. Kemudian siapkan kayu panjang lalu potong dan disesuaikan dengan ukuran triplek untuk melapisi sisi-sisi tepi triplek yang berbentuk persegi panjang tadi.
3. Setelah sisi-sisinya dilapisi, gabungkan sisi kanan dan kiri triplek menggunakan engsel pintu.
4. Kemudian, beri batasan di bagian atas papan kayu menggunakan kayu kecil sebagai tempat judul. Tempat judul tersebut diisi tulisan papan soal dan papan jawaban. Papan soal di sisi sebelah kiri dan papan jawaban di sisi sebelah kanan.
5. Selanjutnya untuk membuat kotak *puzzle*, siapkan *styrofoam* lalu potong styrofoam tersebut dengan ukuran 8x15 cm dan buat sebanyak 20 buah.

6. Setelah itu, lapiasi dan tempelkan *artfoam* pada sisi-sisi *styrofoam* yang sudah dipotong.
7. Lalu, buatlah 10 pertanyaan dan 10 jawaban yang sesuai dengan materi kenampakan alam dan pemanfaatannya, angka 1-10, dan gambar gunung yang sudah diberi materi terkait kenampakan alam dan pemanfaatannya. Dihias dan diberi warna yang menarik kemudian di print menggunakan kertas HVS.
8. Selanjutnya, potong kertas-kertas yang sudah di print tersebut sesuai dengan garis yang ada.
9. Tempelkan potongan kertas tersebut pada kotak *puzzle* yang terbuat dari sterofoam tadi menggunakan lem. Tetapi, sebelum ditempelkan lapiasi dulu kertas-kertas tadi menggunakan mika jilid agar awet.
10. Ambil kotak *puzzle* sebanyak 10 buah, lalu tempeli dengan menggunakan kertas yang sudah di print tadi. Tempel terlebih dahulu potongan kertas yang berisi angka 1-10. Lalu, dibaliknya tempel kertas yang berisi pertanyaan.
11. Untuk 10 buah *puzzle* sisanya akan ditempeli dengan potongan kertas gambar gunung, dan dibaliknya ditempeli dengan kertas yang berisi jawaban.
12. Tempat pemasangan kertas yang berisi pertanyaan dan berisi jawaban diluruskan. Misal untuk tempat *puzzle* yang berisi pertanyaan no 1 akan ditempel di sisi pojok sebelah kiri pada papan soal, maka tempat jawaban untuk pertanyaan no 1 juga akan ada di sisi pojok sebelah kiri pada papan

jawaban. Untuk potongan *puzzle* yang berisi gambar gunung juga harus disesuaikan, dan begitupun seterusnya.

13. Setelah itu, hias papan triplek dengan menggunakan kain flanel sampai tripleknya tidak kelihatan. Beri garis berbentuk kotak-kotak yang disesuaikan dengan ukuran kotak *puzzle* dengan menggunakan spidol dan beri angka 1-10 dengan menggunakan kain flanel.
14. Terakhir, beri tulisan *puzzle* pada bagian depan papan triplek dengan kain flanel.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan pada produk pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan untuk lebih serius ketika mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat memanfaatkan dan menggunakan produk dengan sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dan antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih kondusif.

### **2. Diseminasi Produk**

Produk pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada pembelajaran IPAS dapat dipakai pada semua kelas di sekolah yang bersangkutan. Bahkan, juga dapat dipakai untuk sekolah dasar maupun

madrasah ibtidaiyah yang lainnya di daerah Jember. Namun, penyebarluasan produk juga harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik yang ada pada peserta didik, sehingga nantinya penyebarluasan produk tersebut tidak akan menjadi sia-sia dan dapat bermanfaat dengan baik.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk pengembangan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang sudah dikembangkan oleh peneliti pada pembelajaran IPAS di kelas IV B sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik sehingga disarankan agar tidak hanya diterapkan pada pembelajaran IPAS saja, melainkan dapat diterapkan juga pada pembelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian yang dilakukan hanya untuk kelas IV B di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember saja. Selain itu, diharapkan juga dapat dikembangkan pada kelas yang lain atau juga untuk sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang akan mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk mendesain media agar lebih menarik lagi. Selain itu, diharapkan untuk menambah kualitas dari media agar lebih menambah ketertarikan peserta didik ketika menggunakan media tersebut.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember tentang pengembangan Media

*Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran IPAS di kelas IV, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator diperoleh nilai rata-rata sebesar 91% yang membuktikan bahwasannya pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang digunakan pada Pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di Kelas IV sudah dikategorikan valid dan layak untuk digunakan atau diterapkan di dalam pembelajaran.
2. Kepraktisan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember diperoleh melalui hasil validasi dari ahli pembelajaran atau yang biasa disebut sebagai angket respon guru kelas dan juga hasil angket respon peserta didik. Hasil angket respon guru kelas menunjukkan nilai sebesar 86%, sedangkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan nilai sebesar 94%. Hasil dari keduanya menunjukkan kategori sangat praktis yang menunjukkan bahwasannya pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang digunakan pada Pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di Kelas IV ini dikatakan dapat diterapkan dengan praktis selama proses pembelajaran.
3. Keefektifan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember diketahui



dari hasil belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest* dan juga angket respon peserta didik. Hasil belajar peserta didik melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77, 261% , sedangkan untuk analisis respon peserta didik melalui angket respon peserta didik terhadap media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* mendapatkan hasil sebesar 94%. Hasil keefektifan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* diperoleh melalui perhitungan N-Gain Score yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kurang lebih sebesar 77% setelah diterapkan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* dalam pembelajaran IPAS. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad, Evi Chamalah, dan Oktarina Puspita Wardani. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press, 2013.
- Annisa, Miftah Nur. “Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang”. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alquran dan Terjemah*. Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010.
- Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan. Undang-Undang Republik No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Falla, Dwi Noer. “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* tentang Sistem Kerangka Manusia pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. *JPGSD*, Vol. 07, No. 01, (Mei 2019): 2635. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/27568>
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, I Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup, 2021.
- Hastuti, Intan Fajar Dwi. “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDIT Nur-Rohman Kabupaten Wonogiri”. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Hidayah, Nurul, dan Supiana Dian Nurtjahyani. “Analisis Validitas Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Puzzlemake A Match* pada Sub Pokok Bahasan Sel”. *Proceeding Biology Education Conference*, Vol. 14, No. 1, (Oktober 2017): 576. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/21110>
- Indrianti, Lisa. “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/ 2020”. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.

- Kholil, Mohammad, dan Lailatul Usriyah. “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 12, No. 1, (Desember 2019): 54. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Nurizka, Ryan, dan Lintang Manik M. “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 1, (Juni 2022): 2446. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.3795>
- Rahmat, Abdul. *Pengantar Pendidikan*. Bandung: MQS Publishing, 2010.
- Rusilowati, Ani, Juhadi, dan Arif Widiyatmoko. “Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal”. *FMIPA*, diakses 7 Maret 2023. <https://mipa.unnes.ac.id/v3/2022/04/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>
- Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid 19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Samsu. *Metode Penelitian*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017.
- Saputro, Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Sleman: Aswaja Pressindo, 2017.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2015.
- Sholihah, Akhris Fuadatus, Anak Agung Gede Agung, dan I Komang Sudarma. “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 7, No. (2), (Desember 2019): 39. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21830>
- Silvatama, M. Aditya, Ulfin Nadiroh Yustika, Dita Nuriah, Indah Wahyuni. “Analisis Kemampuan Berpikir Lateral Siswa Berdasarkan *Adversity Quotient (AQ)* dalam Pemecahan Masalah Geometri”. *Indonesian Journal*

- of Science, Technology and Humanities*, Vol. 1, No. 1, (Juni 2023): 2.  
<https://doi.org/10.60076/ijstech.v1i1.7>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis, pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.
- Sulistio, Andi, dan Nik Haryanti. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022.
- Sunani, ABD Manan, dan Sudawan Supriadi. “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Tema 8 Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”. *Jurnal Al-Hikmah Way Kanan*, Vol. 1, Issue 2, (Mei 2022): 81. <https://alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/33>
- Sunendar, Tatang. “Merancang Pembelajaran IPAS di SD”. Yayasan Badan Perguruan Indonesia, diakses 7 Maret 2023. [https://bpiedu.id/yayasanbpi/index.php/blog/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd#:~:text=Ilmu%20Pengetahuan%20Alam%20dan%20Sosial%20\(IPAS\)%20adalah%20ilmu%20pengetahuan%20yang,sosial%20yang%20berinteraksi%20dengan%20lingkungannya](https://bpiedu.id/yayasanbpi/index.php/blog/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd#:~:text=Ilmu%20Pengetahuan%20Alam%20dan%20Sosial%20(IPAS)%20adalah%20ilmu%20pengetahuan%20yang,sosial%20yang%20berinteraksi%20dengan%20lingkungannya).
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Utami, Ni Putu Mega Ari, Nyoman Ganing, dan Maria Goreti Rini Kristiantari. “Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* Suku Kata Berpengaruh terhadap Keterampilan Menulis”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3, No. 1, (Juli 2020): 51. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>
- Utami, Serli, Sumardi, dan Rosarina Giyartini. “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD”. *PEDADIKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 4, (2021): 830, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41749>
- Wardani, Putri Winsi. “Pengembangan Media *Puzzle* Kubus “PAK RANDO” pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Baciro Yogyakarta”. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.
- Wisudawati, Asih Widi, dan Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.

**Lampiran 1****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurmalinda Pratiwi

NIM : T20194080

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 17 Oktober 2023  
Saya yang menyatakan



**Nurmalinda Pratiwi**  
NIM. T20194080

## Lampiran 2

## Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan
Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i></li> <li>Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Konsep Dasar Pengembangan Media Pembelajaran</li> <li>Konsep Dasar Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i></li> <li>Keefektifan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i></li> </ol>	Subjek Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Sekolah</li> <li>Validator</li> <li>Guru Kelas IV B</li> <li>Peserta Didik Kelas IV B</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian: Penelitian R&amp;D</li> <li>Prosedur Penelitian: Model pengembangan ADDIE</li> <li>Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi</li> <li>Teknik Analisis Data:               <ol style="list-style-type: none"> <li>Analisis Data Kualitatif</li> <li>Analisis Data Kuantitatif</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana proses pengembangan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?</li> <li>Bagaimana keefektifan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?</li> </ol>

## Lampiran 3

## Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-3284/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Baiturrohman

Perumahan Griya Mangli Indah Jember, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Prov. Jawa Tir

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194080

Nama : NURMALINDA PRATIWI ✓

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Asmad, M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Agustus 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



## Lampiran 4

## Surat Selesai Penelitian



**YAYASAN AL-BAITURROHMAN  
SD BAITURROHMAN**

Perumahan Griya Mangli Indah Kel. Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember – Jawa Timur  
Telp. 082330520506. Kode Pos : 68136 – Email : [sdbaiturrohman@gmail.com](mailto:sdbaiturrohman@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**Nomor: 211-B/ SD.BR/JBR/S. Ket/IX/2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asmad, M.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Nurmalinda Pratiwi  
NIM : T20194080  
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul “Pengembangan media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” yang dilaksanakan sejak tanggal 28 Agustus sampai dengan 20 September 2023.

Jember, 20 September 2023  
Kepala Sekolah  
  
Asmad, M.Pd



## Lampiran 5

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023**  
**IPAS SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: <b>Nurmalinda Pratiwi</b>
<b>Instansi</b>	: <b>SD Baiturrohman</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	: <b>Tahun 2023</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	: <b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)</b>
<b>Fase / Kelas</b>	: <b>B / 4</b>
<b>BAB 5</b>	: <b>Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya</b>
<b>Topik</b>	: <b>A. Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya</b> <b>B. Kearifan Lokal di Indonesia</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	: <b>27 JP</b>
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengidentifikasi kenampakan alam dan pemanfaatannya.</li> <li>❖ Menyajikan informasi mengenai kenampakan alam dan pemanfaatannya.</li> <li>❖ Melaksanakan peneitian sederhana mengenai kearifan lokal di daerah sekitar.</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,</li> <li>2) Berkebinekaan global,</li> <li>3) Bergotong-royong,</li> <li>4) Mandiri,</li> <li>5) Bernalar kritis, dan</li> <li>6) Kreatif.</li> </ol>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sumber Belajar</b> : Erlangga Straight Point Series, 2022 Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial, Nani R., M. Pd., Khristiyono P. S., M. Biomed., Dr. Irene M.J.A., M. Pd.</li> </ul>	
<b>Pengenalan Tema</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru bagian Ide Pengajaran</li> <li>• Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah</li> </ul>	
<b>Topik A. Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya</b>	
<b>Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat tulis;, buku tulis atau kertas HVS.</li> </ul>	
<b>Persiapan lokasi:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• area sekolah; pengaturan tempat duduk berkelompok.</li> </ul>	
<b>Topik B. Kearifan Lokal di Indonesia</b>	
<b>Perlengkapan peserta didik:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alat</li> </ul>	

mewarnai; gunting; lem kertas; stapler.

**Persiapan lokasi:**

- area luar kelas (kegiatan wawancara); pengaturan tempat duduk berkelompok

**Topik Proyek Belajar**

**Perlengkapan peserta didik:**

- barang bekas untuk penelitian sederhana mengenai kearifan lokal; kertas; dan alat tulis.
- kertas, dan alat tulis.

**Persiapan lokasi:**

- area sekolah yang disiapkan untuk penelitian sederhana mengenai kearifan lokal.

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

**F. MODEL PEMBELAJARAN**

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

**KOMPONEN INTI**

**A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 6 :**
  1. Mendeskripsikan jenis-jenis kenampakan alam di daratan dan perairan yang ada di Indonesia.
  2. Menyebutkan contoh-contoh pemanfaatan kenampakan alam daratan dan perairan.
  3. Mengetahui ragam dan fungsi kearifan lokal di Indonesia.
  4. Mendeskripsikan kearifan lokal yang ada di daerah sekitar.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
  1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
  2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
  3. Peserta didik membuat rencana belajar.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**
  1. Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis kenampakan alam yang ada di Indonesia.
  2. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan yang dihasilkan dari setiap kenampakan alam.
  3. Peserta didik dapat menjelaskan bentuk pemanfaatan potensi alam dari kenampakan alam.
  4. Peserta didik dapat menyebutkan contoh dari jenis-jenis kenampakan alam yang ada di Indonesia.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B :**
  1. Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri dari kearifan lokal.
  2. Peserta didik dapat menjelaskan ragam dari kearifan lokal yang ada di Indonesia
  3. Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi dari kearifan lokal yang ada di Indonesia.

4. Peserta didik dapat menyebutkan contoh kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggalnya.
5. Peserta didik dapat menyebutkan cara menghargai kearifan lokal di wilayah tempat tinggal.

## B. PEMAHAMAN BERMAKNA

### Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

### Topik A :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kenampakan alam di daerah tempat tinggalnya, menyebutkan ciri-ciri kenampakan alam di daerah tempat tinggalnya, menjelaskan pemanfaatan kenampakan alam yang dilakukan oleh masyarakat sekitar, dan menjelaskan keunikan kenampakan alam di daerah tempat tinggalnya.

### Topik B :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kearifan lokal di daerah tempat tinggalnya, menyebutkan fungsi kearifan lokal bagi masyarakat setempat, menjelaskan alasan masyarakat harus menaati kearifan lokal di suatu tempat, dan siswa dapat menyebutkan cara untuk menghargai kearifan lokal di wilayah tempat tinggal.

## C. PERTANYAAN PEMANTIK

### Pengenalan Topik Bab 5

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

### Topik A. Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

1. Bagaimana ciri-ciri kenampakan alam tempat tinggal kalian?
2. Apa saja pemanfaatan kenampakan alam yang dilakukan oleh masyarakat sekitar?
3. Apa saja keunikan kenampakan alam tempat tinggalmu?

### Topik B. Kearifan Lokal di Indonesia

1. Apa saja kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggalmu?
2. Apa fungsi kearifan lokal tersebut bagi masyarakat setempat?
3. Mengapa masyarakat harus menaati kearifan lokal di suatu tempat?
4. Bagaimana caramu menghargai kearifan lokal di wilayah tempat tinggal?

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Kegiatan Pendahuluan

### Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

### **Kegiatan Apersepsi (2 JP)**

1. Di awal permulaan, perlihatkan peta Indonesia pada peserta didik.
2. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menemukan lokasi provinsi beberapa daerah yang ada pada peta Indonesia.
3. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk menemukan lokasi provinsi daerah tempat tinggal mereka pada peta.
4. Setelah itu, tanyakan mengenai “apa saja keunikan kenampakan alam tempat tinggal kalian?”
4. Lalu guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik “Berasal dari manakah orang tua kalian?”
5. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk menceritakan tentang apa saja jenis kenampakan alam yang ada di sekitar rumah. Untuk memancing, cobalah berikan contoh terlebih dahulu tentang jenis kenampakan alam yang terdapat di sekitar rumah guru.
6. Gali lebih jauh jawaban peserta didik dengan bertanya beberapa pemanfaatan kenampakan alam yang dilakukan oleh masyarakat. Atau bertanya tentang pengaruh dari adanya kenampakan alam terhadap penduduk setempat.
9. Minta peserta didik untuk mencoba memberikan saran agar pemanfaatan kenampakan alam yang ada di sekitar dapat turut menjaga kelestarian lingkungan alam di sekitarnya.
11. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di Indonesia.

### **Kegiatan Motivasi**

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

### **Kegiatan Inti**

#### **Pengajaran Topik A: Kenampakan Alam di Indonesia? (5 JP)**



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk memerhatikan gambar pembuka Bab 5 di Buku Siswa dan menyebutkan salah satu permainan berdasarkan gambar.
2. Guru mengajukan pertanyaan pancingan kepada peserta didik, seperti:
  - a. Guru menyebutkan satu contoh kenampakan alam, yaitu dataran tinggi Dieng. Lalu guru bertanya kepada peserta didik, selain dataran tinggi Dieng, apa saja kenampakan alam yang ada di Indonesia?
  - b. Bagaimana bentuk pemanfaatan kenampakan alam yang dilakukan oleh masyarakat sekitarnya?
3. Setelah itu, guru sedikit menjelaskan terkait materi kenampakan alam dan pemanfaatannya seperti yang ada pada buku siswa. Galilah pengetahuan peserta didik mengenai jenis, ciri-ciri, beserta pemanfaatannya.
4. Lakukan kegiatan literasi dengan gambar dan narasi pada topik A di Buku Siswa. Lanjutkan diskusi untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai kenampakan alam dan pemanfaatannya di Indonesia.

5. Mulailah kenalkan peserta didik dengan kenampakan alam yang ada di wilayah sekitar beserta ciri-ciri dan pemanfaatannya.
6. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik dan hubungan dengan kisah yang terjadi pada buku. Tanyakan juga saran yang dapat digunakan agar pemanfaatan kenampakan alam yang dilakukan dapat turut menjaga kelestarian lingkungan alam sekitar.
7. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
8. Di akhir kegiatan, bimbing peserta didik membuat kesimpulan bersama secara lisan atau tertulis dengan memberikan pertanyaan seperti:
  - a. Apa saja jenis kenampakan alam yang ada di sekitar kalian?
  - b. Bagaimana bentuk pemanfaatan kenampakan alam yang dilakukan oleh masyarakat di sekitar?
  - c. Apa saja keunikan dari kenampakan alam yang ada di sekitar kalian?
9. Di akhir kegiatan, beri tugas pada peserta didik untuk membuat buklet tentang ragam kenampakan alam yang ada di Indonesia dengan mencari informasi melalui buku, ensiklopedia, koran, majalah, atau internet serta bimbingan orang tua.

### **Pengajaran Topik B: Kearifan Lokal di Indonesia(6 JP)**



#### **Mari Mencoba**

1. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik B pada Buku Siswa.
2. Setelah itu, arahkan peserta didik untuk membaca buku masing-masing.
3. Lanjutkan diskusi dengan bertanya mengenai contoh kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar.
4. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik dan hubungannya dengan apa yang akan dipelajari pada buku. Lalu tanyakan pada peserta didik apakah setiap daerah di sekitarnya terdapat kearifan lokal.
5. Lalu, tanyakan tentang keunikan dari kearifan lokal yang ada di daerah sekitarnya.
6. Kemudian, arahkan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal yang ada di buku pada hal 15.



#### **Lakukan Bersama**

1. Bagilah peserta didik dalam kelompok yang terdiri atas 4 orang.
2. Berikan kertas karton pada masing-masing kelompok.
3. Arahkan mengenai kegiatan membuat poster tentang kearifan lokal di Indonesia sesuai instruksi pada Buku Siswa.
4. Tugaskan setiap kelompok untuk mencari informasi mengenai kearifan lokal dari salah satu pulau di Indonesia.
5. Peserta didik dapat mencari informasi melalui buku, ensiklopedia, koran, majalah, atau internet.
6. Setelah itu, tempelkan gambar terkait kearifan lokal yang sudah diperoleh.
7. Lalu, tuliskan informasi yang diperoleh di bawah gambar.
8. Motivasi peserta didik untuk menghias dan menyajikan poster dengan kreativitas kelompok semenarik mungkin.
9. Pandulah kegiatan presentasi di depan kelas untuk masing-masing kelompok.

#### **Kegiatan Penutup**

1. Guru memberikan refleksi
2. Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Peserta didik dapat mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan sedikit permainan terkait dengan materi yang sudah dipelajari, yaitu melakukan permainan *puzzle*.
5. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan serta mencari jawaban yang sesuai pada papan *puzzle* yang sudah disediakan.
6. Setelah selesai, guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
7. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

## E. REFLEKSI

### Topik A: Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

1. Apa pengertian dari kenampakan alam?
2. Apa saja jenis-jenis kenampakan alam yang ada di Indonesia?
3. Bagaimana terbentuknya kenampakan alam di Indonesia?
4. Apa yang mempengaruhi kenampakan alam di suatu wilayah?
5. Bagaimana pengaruh kenampakan alam bagi mata pencaharian warga sekitar?

### Topik B: Kearifan Lokal di Indonesia

1. Apa saja wujud kearifan lokal?
2. Apa saja ciri-ciri sebuah kearifan lokal di suatu wilayah?
3. Tulislah contoh kearifan lokal dari daerah asalmu!
4. Apa saja fungsi sebuah kearifan lokal? Jelaskan!
5. Setiap daerah pasti terdapat perbedaan suku, bagaimana caramu menghargai kearifan lokal tersebut?

### Penilaian

#### Membuat Poster tentang kearifan lokal

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Poster tentang kearifan lokal	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 3-4 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi > 5 kriteria yang diharapkan.
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan
Kerja sama	Semua anggota kelompok	Sebagian besar anggota	Sebagian kecil anggota	Semua anggota kelompok tidak

	terlibat kerjasama	kelompok terlibat kerjasama	kelompok terlibat kerjasama	melakukan kerjasama
--	-----------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	------------------------

### Rubrik Penilaian Presentasi Poster

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. Pembuka/Salam. 2. Tujuan presentasi. 3. Menyampaikan poster keagamaan daerah terpilih. 4. Kalimat penutup. 5. Penutup/salam.	Memenuhi semua kriteria isi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens. 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Setiap kelompok terlibat dalam presentasi. 6. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat materi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat materi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca materi selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.



**Isilah sesuai dengan pemahaman kalian!**

1. Sebutkan jenis-jenis kenampakan alam daratan beserta kekayaan yang dimiliki ?
2. Pilihlah satu pulau di Indonesia. Misalnya, Pulau Sumatra. Carilah informasi mengenai ragam kenampakan alam di pulau tersebut. Carilah juga informasi mengenai bentuk-bentuk pemanfaatan kenampakan alamnya. Kemudian, buatlah dalam bentuk tabel, cerita, atau peta pikiran.
3. Bagaimana cara kalian dalam menghargai kearifan lokal di wilayah tempat tinggal kalian?
4. Sebagai pelajar, upaya apa yang dapat kalian lakukan untuk menjaga kelestarian kearifan lokal tersebut?

## G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

### Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

## LAMPIRAN

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama : .....

Kelas : .....

#### Petunjuk!

#### Pilihlah jawaban yang tepat!

1. Kenampakan alam yang memiliki ketinggian lebih dari 1.000 meter di atas permukaan laut disebut ....
  - a. dataran rendah
  - b. gunung
  - c. pantai
  - d. bukit
2. Perhatikan ciri-ciri kenampakan alam berikut.
  - (1) Memiliki udara yang sejuk dan tanah yang subur.
  - (2) Tempat kegiatan peternakan sapi perah.
  - (3) Menjadi tujuan tempat peristirahatan saat musim liburan.
  - (4) Berada di ketinggian lebih dari 600 meter di atas permukaan laut.
 Jenis kenampakan yang memiliki ciri-ciri tersebut adalah ....
  - a. laut
  - b. pantai
  - c. gunung
  - d. dataran tinggi
3. Dataran rendah memiliki permukaan tanah yang landai. Oleh karena itu, jenis tanaman yang cocok ditanam di daerah dataran rendah adalah ....
  - a. jagung, kopi, dan padi
  - b. padi, tebu, dan singkong
  - c. kopi, teh, dan cengkih
  - d. kakao, cengkih, dan kelapa
4. Manfaat dari pantai di bawah ini yang **tidak benar** adalah sebagai ....



- a. sarana rekreasi
  - b. tempat budidaya ikan
  - c. sarana pembuangan limbah
  - d. sarana objek wisata
5. Perhatikan gambar berikut!



- Kenampakan alam yang ada pada gambar adalah ....
- a. laut dan bukit
  - b. lembah dan gunung
  - c. pantai dan dataran rendah
  - d. dataran rendah dan sungai
6. Gagasan atau pandangan hidup masyarakat yang diwariskan secara turun temurun di suatu daerah disebut ....
- a. hukum
  - b. budaya modern
  - c. kearifan lokal
  - d. akulturasi
7. Berikut ini yang merupakan ciri-ciri dari kearifan lokal adalah ....
- a. sulit untuk menyatu dengan budaya asing
  - b. diwariskan secara turun temurun
  - c. mengandung unsur-unsur budaya asing yang modern
  - d. melarang masyarakat untuk menjaga kelestarian lingkungan
8. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) melestarikan sumber daya alam
  - 2) menghambat kebudayaan dan ilmu pengetahuan kepada generasi selanjutnya
  - 3) melestarikan akhlak dan budi pekerti yang diwujudkan dalam upacara adat
  - 4) menghambat dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia
- Fungsi dari kearifan lokal di atas ditunjukkan oleh nomor ....
- a. 1 dan 2
  - b. 2 dan 3
  - c. 2 dan 4
  - d. 1 dan 3
9. Salah satu wujud dari kearifan lokal pada seni tekstil di Indonesia yaitu batik. Batik Indonesia memiliki corak motif yang unik dan indah. Selain indah, motif batik juga memiliki makna yaitu ....
- a. menggalakkan gotong royong dalam masyarakat
  - b. berisi harapan, nasihat, dan do'a-do'a kepada Tuhan
  - c. melestarikan hutan
  - d. kepercayaan
10. Suku Badui masih mempertahankan kearifan lokal setempat hingga saat ini. Suku Badui berasal dari daerah ....
- a. Banten
  - b. Bengkulu
  - c. Maluku Utara

d. Nusa Tenggara Barat

## B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

### Topik A: Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

#### Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

Kenampakan alam atau bentang alam merupakan semua hasil peristiwa alam yang ada di permukaan bumi. Ada berbagai jenis kenampakan alam di sekitar kita, baik yang terdapat di wilayah daratan maupun perairan. Pemanfaatan setiap kenampakan alam berbeda-beda. Berikut adalah jenis-jenis kenampakan alam beserta pemanfaatannya.

Kenampakan Alam Daratan

#### 1. Gunung

Gunung adalah permukaan bumi yang menjulang tinggi dengan ketinggian lebih dari 1.000 meter di atas permukaan laut. Rangkaian gunung disebut pegunungan. Gunung menyimpan banyak potensi alam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Berikut bentuk pemanfaatan potensi alam yang ada di gunung.

- Hasil hutan, seperti kayu dan rotan dimanfaatkan sebagai bahan baku mebel.
- Hasil hutan non kayu, seperti madu diolah sebagai bahan obat-obatan.
- Sumber mata air dimanfaatkan sebagai sumber air minum dan sumber air bersih untuk kegiatan masyarakat.
- Sumber barang tambang, seperti belerang yang diolah menjadi bahan obat-obatan.
- Sarana rekreasi untuk kegiatan pendakian atau perkemahan.
- Habitat hewan liar dan tumbuh-tumbuhan.

Contoh gunung di Indonesia adalah Gunung Merapi, Gunung Sinabung, dan Gunung Krakatau.

#### 2. Dataran Tinggi

Dataran tinggi memiliki ketinggian lebih dari 600 m di atas permukaan laut. Dataran tinggi memiliki udara yang sejuk dan tanah yang subur. Kondisi ini membuat dataran tinggi banyak dimanfaatkan untuk kegiatan berikut.

- Lahan perkebunan, seperti kopi, teh, kakao, dan cengkih.
- Lahan pertanian sayuran, seperti wortel, kentang, brokoli, dan kubis.
- Lahan peternakan sapi perah yang menghasilkan susu.
- Tempat rekreasi alam dan tempat peristirahatan.

Contoh dataran tinggi di Indonesia antara lain Dataran Tinggi Dieng di Jawa Tengah, Dataran Tinggi Kerinci di Sumatra Barat, dan Dataran Tinggi Gayo di Aceh.

#### 3. Dataran Rendah

Dataran rendah adalah hamparan dataran luas yang memiliki ketinggian kurang 600 m di atas permukaan laut. Ada dataran rendah yang terletak di pesisir pantai. Ada juga dataran rendah yang berada di pedalaman. Dataran rendah biasanya memiliki permukaan tanah yang landai. Kondisi geografis ini dimanfaatkan penduduk untuk berbagai kegiatan, berikut.

- Lahan perkebunan, seperti tebu, karet, kelapa, dan kelapa sawit.
- Lahan pertanian, seperti padi, jagung, kacang panjang, bawang merah, timun, dan singkong.
- Lahan peternakan, seperti unggas, mamalia, dan tambak ikan.
- Area perindustrian dengan mendirikan berbagai pabrik dan perkantoran.
- Pusat pemukiman penduduk.

#### 4. Lembah

Lembah merupakan daerah yang berada di antara gunung atau bukit. Lembah memiliki ketinggian wilayah yang lebih rendah dari sekitarnya. Lembah yang memiliki sisi curam disebut ngarai. Lembah yang memiliki sisi sempit, curam, dan terjal disebut jurang. Lembah

memiliki tanah yang subur dan permukaan yang landai. Potensi ini dimanfaatkan penduduk sebagai lahan pertanian dan area permukiman penduduk. Contoh lembah di Indonesia yang dimanfaatkan sebagai lahan pertanian adalah Ngarai Sianok di Sumatra Barat.

#### 5. Pantai

Pantai adalah daratan yang berbatasan langsung dengan laut. Ada pantai yang landai dan berpasir. Ada pula pantai yang berupa tebing terjal dan curam. Sebagai negara kepulauan, hampir seluruh provinsi di Indonesia memiliki pantai. Contoh pantai yang ada di Indonesia antara lain Pantai Pasir Putih (Lampung), Pantai Anyer (Banten), Pantai Kuta (Bali), dan Pantai Senggigi (Nusa Tenggara Barat). Beberapa contoh pemanfaatan pantai di Indonesia, antara lain sebagai berikut.

- a. Lahan perkebunan kelapa.
- b. Lahan tambak garam dan pertanian rumput laut.
- c. Pembudidayaan udang, ikan, dan kerang.
- d. Permukiman nelayan.
- e. Objek wisata.

#### 6. Bukit

Bukit merupakan jenis pegunungan yang memiliki ketinggian kurang dari 600 meter di atas permukaan laut. Rangkaian bukit yang memanjang disebut perbukitan. Tanah kapur merupakan salah satu potensi alam yang ada di bukit. Penduduk memanfaatkan potensi alam tersebut untuk kegiatan penambangan batu kapur. Banyak penduduk yang bekerja sebagai buruh penambang batu kapur di bukit. Batu kapur biasanya dimanfaatkan sebagai bahan pembuat bangunan. Selain batu kapur, bukit biasanya juga dimanfaatkan sebagai berikut.

- a. Tempat bertani.
- b. Sarana olahraga paralayang dan pendakian.
- c. Daerah resapan air.
- d. Objek wisata, seperti area perkemahan.

Contoh bukit di Indonesia adalah Bukit Mojo Gumelem di Bantul yang banyak dikunjungi oleh wisatawan.

#### Kenampakan Alam Perairan

##### 1. Sungai

Sungai adalah aliran air yang mengalir dari daerah tinggi (hulu) ke daerah yang lebih rendah (hilir). Aliran sungai mengalir menuju laut. Sungai ada di seluruh wilayah Indonesia. Contoh sungai di Indonesia antara lain, Sungai Bengawan Solo (Jawa Tengah), Sungai Kapuas (Kalimantan Barat), dan Sungai Musi (Sumatra Selatan). Aliran sungai dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, seperti irigasi lahan pertanian, peternakan tambak ikan, sarana olahraga air, serta transportasi air. Pulau Kalimantan memiliki banyak sungai. Penduduk sekitar memanfaatkan sungai sebagai sarana transportasi dan perdagangan. Para pedagang melakukan kegiatan jual beli di pasar terapung.

##### 2. Rawa

Rawa adalah daratan yang selalu digenangi air. Rawa berada di dekat sungai atau pantai. Genangan air di rawa tidak sedalam di danau atau sungai. Rawa dapat menyerap dan menyimpan kelebihan air, terutama saat musim hujan. Tumbuhan yang banyak tumbuh di rawa adalah bakau.

##### 3. Danau

Danau adalah bagian permukaan Bumi berupa cekungan luas di wilayah daratan yang digenangi air. Danau merupakan kenampakan alam perairan yang berada di daratan. Air yang menggenangi danau berasal dari aliran sungai, air hujan, atau air tanah. Danau menyimpan potensi kekayaan alam berupa genangan air yang luas. Potensi danau banyak dimanfaatkan sebagai sarana olahraga dayung dan kano, tempat pengairan sawah,

pembudidayaan ikan dengan keramba, serta objek wisata. Contoh danau di Indonesia adalah Danau Toba di Sumatra Utara. Danau Toba dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi yang banyak dikunjungi wisatawan.

#### 4. Laut

Laut adalah kumpulan air asin luas yang memisahkan daratan (pulau atau benua) satu dengan lainnya. Setiap laut memiliki kedalaman yang berbeda-beda. Wilayah Indonesia dikelilingi oleh laut yang luas. Contoh laut di Indonesia adalah Laut Jawa. Laut-laut di Indonesia dimanfaatkan sebagai sarana transportasi antarpulau dan sarana perdagangan antarnegara, sebagai tempat nelayan mencari ikan, sarana olahraga air, serta objek wisata bahari.

### Topik B: Kearifan Lokal di Indonesia

#### Kearifan Lokal di Indonesia

Setiap wilayah memiliki potensi alam yang beragam. Keragaman tersebut disebabkan kenampakan alam yang ada di sekitarnya. Selain potensi alam, kenampakan alam juga memengaruhi kearifan lokal yang ada di suatu daerah.

##### 1. Pengertian Kearifan Lokal

Sebagai orang yang berasal dari luar daerah, kita harus menghargai dan menaati adat istiadat yang berlaku di daerah setempat. Selain adat istiadat, kita juga harus menghargai kearifan lokal yang ada di suatu daerah. Kearifan lokal merupakan gagasan atau pandangan hidup masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun di suatu daerah. Kearifan lokal diwujudkan dalam berbagai aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat setempat. Nilai-nilai luhur dalam kearifan lokal dapat digunakan sebagai modal pembangunan tanpa merusak lingkungan sosial dan alam. Sebagai sebuah budaya yang diwariskan, kearifan lokal patut dijadikan sebagai pegangan hidup masyarakat. Kearifan lokal dapat dilihat dalam aktivitas masyarakat, seperti kepercayaan, budaya, dan adat istiadat. Suatu kearifan lokal memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Memiliki kemampuan menyatukan unsur-unsur budaya asing ke dalam budaya asli.
- b. Memberikan arah terhadap perkembangan budaya.
- c. Memasukkan nilai etika dan nilai moral ke dalam masyarakat.
- d. Mengajak masyarakat untuk menjaga kelestarian lingkungan alam.
- e. Diwariskan secara turun-temurun oleh generasi sebelumnya.

##### 2. Ragam Kearifan Lokal di Indonesia

Bangsa Indonesia terdiri atas suku bangsa yang beragam. Kearifan lokal menjadi ciri khas yang membedakan antara suku bangsa satu dengan lainnya. Kearifan lokal merupakan warisan nenek moyang yang diterapkan dalam kehidupan masyarakat. Batik merupakan wujud kearifan lokal pada seni tekstil di Indonesia. Batik Indonesia memiliki corak motif yang unik dan indah. Selain indah, motif batik juga memiliki makna yang berisi harapan, nasihat, dan do'a-do'a kepada Tuhan.

Kearifan lokal juga diterapkan dalam kegiatan pertanian yang dilakukan oleh masyarakat. Contohnya dalam sistem pertanian *Nyabuk Gunung* di wilayah Jawa Tengah dan *Mitracal* di wilayah Jawa Barat. Sistem pertanian ini dilakukan di wilayah dataran tinggi. Penduduk setempat biasanya memanfaatkan lahan pertanian dengan tetap mempertahankan bentuk tanah sesuai dengan lingkungan aslinya.

##### 3. Fungsi Kearifan Lokal di Indonesia

Sebagai produk budaya yang dapat dijadikan pegangan hidup, kearifan lokal memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut.

- a. Melestarikan sumber daya alam.
- b. Mengembangkan kebudayaan dan ilmu pengetahuan kepada generasi selanjutnya.
- c. Sebagai petuah berisi kepercayaan atau pentangan yang harus ditaati oleh masyarakat di

- suatu wilayah.
- d. Melestarikan akhlak dan budi pekerti yang diwujudkan dalam upacara adat.
  - e. Mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

#### **D. GLOSARIUM**

##### **Rotan**

Salah satu jenis tanaman yang tumbuh subur yang banyak digunakan sebagai bahan untuk pembuatan furnitur dan berbagai produk kerajinan tangan seperti anyaman.

##### **Belerang**

Unsur kimia yang memiliki bau menyengat dan biasanya terdapat di gunung berapi.

##### **Habitat**

Suatu tempat alami yang memiliki faktor abiotik maupun biotik untuk mendukung makhluk hidup untuk bertahan hidup dan berkembang biak.

##### **Pesisir**

Suatu kawasan yang menjadi tempat dimana peristiwa pasang surut air laut terjadi.

##### **Kepulauan**

Suatu wilayah yang terdiri dari rangkaian atau gugusan pulau-pulau yang tersebar di danau, sungai, atau lautan.

##### **Kondisi Geografis**

Kondisi atau keadaan suatu wilayah dengan dilihat dari keadaannya yang berkaitan dengan aspek geografis. Aspek-aspek itu meliputi: Letak, terkait dengan lokasi geografis, luas, bentuk dan posisi koordinat dari peta.

##### **Suku Bangsa**

Kelompok sosial atau kesatuan hidup manusia yang mempunyai sistem interaksi, sistem norma yang mengatur interaksi tersebut, adanya kontinuitas dan rasa identitas yang mempersatukan semua anggotanya serta memiliki sistem kepemimpinan sendiri.

##### **Adat Istiadat**

Tata kelakuan yang turun-temurun dan kekal dari generasi satu ke generasi lainnya sebagai warisan, sehingga integrasinya kuat terkait dengan pola perilaku masyarakat.

##### **Jalinan**

##### **Motif**

Pengulangan suatu gambaran atau corak pada kain.

##### **Pikukuh Karuhun**

Norma dan nilai yang mengatur kehidupan masyarakat Suku Baduy baik dengan Tuhannya, Leluhur, Keluarga, Tetangga dan Alam.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

Nani R, Khristiyono, Irene M. JA, "ESPS IPAS 4 Volume 2 untuk SD/ MI Kelas IV (K-Merdeka)", Penerbit Erlangga, 2022

## Lampiran 6

### Pedoman Wawancara

1. Wawancara dengan Guru Kelas IV B
  - a. Berapa jumlah peserta didik kelas IV B dalam satu kelas?
  - b. Apakah ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar?
  - c. Apa saja kendala yang ibu hadapi pada saat pembelajaran berlangsung?
  - d. Apa yang biasanya akan ibu lakukan ketika peserta didik sudah terlihat tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran?
  - e. Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang sudah peneliti kembangkan?
2. Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV B
  - a. Apa saja kegiatan yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran?
  - b. Apa kendala yang kalian alami pada saat mengikuti pembelajaran khususnya materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya?
  - c. Apa pendapat kalian tentang media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* yang peneliti kembangkan?
  - d. Apakah dengan media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* dapat membantu untuk memudahkan kalian dalam mempelajari materi yang disampaikan?

**Lampiran 7****PEDOMAN OBSERVASI**

1. Bagaimana kevalidan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
2. Bagaimana kepraktisan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
3. Bagaimana keefektifan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?

**PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Profil SD Biturrohman Griya Mangli Indah Jember.
2. Dokumen foto-foto kegiatan yang berkaitan dengan penelitian.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 8

Hasil *Pretest* Peserta DidikLembar *Pre-test* Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

Nama : Araynnya Bintang Jewisari  
 Kelas : 4b

Pilihlah jawaban di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Kenampakan alam yang memiliki ketinggian lebih dari 1.000 meter di atas permukaan laut disebut ....
  - a. gunung
  - b. dataran rendah
  - c. pantai
  - d. bukit
2. Perhatikan ciri-ciri kenampakan alam berikut.
  - (1) Memiliki udara yang sejuk dan tanah yang subur.
  - (2) Tempat kegiatan peternakan sapi perah.
  - (3) Menjadi tujuan tempat peristirahatan saat musim liburan.
  - (4) Berada di ketinggian lebih dari 600 meter di atas permukaan laut.
 Jenis kenampakan yang memiliki ciri-ciri tersebut adalah ....
  - a. laut
  - b. pantai
  - c. rawa
  - d. dataran tinggi
3. Dataran rendah memiliki permukaan tanah yang landai. Oleh karena itu, jenis tanaman yang cocok ditanam di daerah dataran rendah adalah ....
  - a. jagung, kopi, dan padi
  - b. padi, tebu, dan singkong
  - c. kopi, teh, dan cengkih
  - d. kakao, cengkih, dan kelapa
4. Manfaat dari pantai di bawah ini yang **tidak benar** adalah sebagai ....
  - a. sarana rekreasi
  - b. tempat budidaya ikan
  - c. sarana pembuangan limbah
  - d. sarana objek wisata
5. Perhatikan gambar berikut!



Kenampakan alam yang ada pada gambar adalah ....

- a. laut dan bukit
- b. lembah dan gunung
- c. pantai dan dataran rendah
- d. dataran rendah dan sungai

60



6. Gagasan atau pandangan hidup masyarakat yang diwariskan secara turun temurun di suatu daerah disebut ....
- hukum
  - budaya modern
  - kearifan lokal
  - akulturasi
7. Berikut ini yang merupakan ciri-ciri dari kearifan lokal adalah ....
- sulit untuk menyatu dengan budaya asing
  - diwariskan secara turun temurun
  - mengandung unsur-unsur budaya asing yang modern
  - melarang masyarakat untuk menjaga kelestarian lingkungan
8. Perhatikan pernyataan berikut!
- melestarikan sumber daya alam
  - menghambat kebudayaan dan ilmu pengetahuan kepada generasi selanjutnya
  - melestarikan akhlak dan budi pekerti yang diwujudkan dalam upacara adat
  - menghambat dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia
- Fungsi dari kearifan lokal di atas ditunjukkan oleh nomor ....
- 1 dan 2
  - 2 dan 3
  - 2 dan 4
  - 1 dan 3
9. Salah satu wujud dari kearifan lokal pada seni tekstil di Indonesia yaitu batik. Batik Indonesia memiliki corak motif yang unik dan indah. Selain indah, motif batik juga memiliki makna yaitu ....
- menggalakkan gotong royong dalam masyarakat
  - berisi harapan, nasihat, dan do'a-do'a kepada Tuhan
  - melestarikan hutan
  - kepercayaan
10. Suku Badui masih mempertahankan kearifan lokal setempat hingga saat ini. Suku Badui berasal dari daerah ....
- Banten
  - Bengkulu
  - Maluku Utara
  - Nusa Tenggara Barat

## Lampiran 9

## Hasil Posttest Peserta Didik

## Lembar Post-test Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

Nama : Asyihya Bintang Dewisari

Kelas : Ab

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan kenampakan alam!

Kenampakan alam adalah semua hasil peristiwa alam yang ada di permukaan bumi

2. Perhatikan gambar kenampakan alam berikut. Tulislah nama kenampakan alam, kekayaan yang yang dimiliki, serta contoh pemanfaatannya.



100

Nama kenampakan alam:

Gunung

Kekayaan alam yang dimiliki:

Sumber mata air, Penghasil kayu

Bentuk pemanfaatannya:

Sumber mata air digunakan sebagai air minum, sarana rekreasi

3. Sebutkan 2 contoh pemanfaatan dataran tinggi di Indonesia!

Lahan pertanian seperti kopi, teh, kakao sebagai lahan perternakan sapi perah yang menghasilkan susu

4. Tulislah 3 jenis tanaman yang banyak dibudidayakan di dataran tinggi!

kopi, kakao, teh

5. Perhatikan gambar berikut!



Tulislah 2 bentuk pemanfaatan pada gambar kenampakan alam di atas!

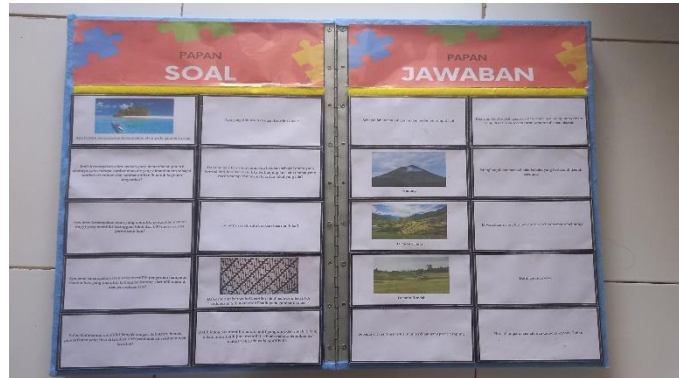
Pertanian tambahan

tempat latihan berenang

6. Apa yang dimaksud dengan kearifan lokal!  
Pandangan hidup masyarakat yang diwariskan.....  
Secara turun menurun.....  
.....
7. Sebutkan ciri-ciri dari kearifan lokal!  
memasukkan budaya asing ke dalam budaya asli  
.....  
.....
8. Apa saja fungsi dari kearifan lokal? Jelaskan!  
Melestarikan sumber daya alam  
mengembangkan kebudayaan dan ilmu pengetahuan  
alam pada generasi selanjutnya  
.....
9. Setiap wilayah memiliki kearifan lokal yang dilaksanakan dan ditaati oleh masyarakat setempat. Mengapa masyarakat harus menaati kearifan lokal di suatu tempat?  
Supaya tradisi yang ada tetap terjaga  
.....  
.....
10. Bagaimana sikap kalian terhadap perbedaan kearifan lokal yang ada?  
menghargai dan menaati kearifan lokal yang  
ada di suatu daerah  
.....  
.....

## Lampiran 10

## Media Pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 11

## Peserta Didik Kelas IV B

No	Nama Peserta Didik
1	Abdullah Al Haddad
2	Achmad Yunus Kaisar Saputro
3	Acintya Bintang Dewisari
4	Ahmad Nadhif Maulana In'am
5	Andy Yusuf Sutanto
6	Arghad Arsenio Rajendra Maulana
7	Azwaluna Kaaffah Febri Kusuma
8	Dafinah Wahyu Inara
9	Farah Humaira
10	Farisah Nayla Adibah
11	Gusti Rahmad Hidayatullah
12	Ilham Satria Akbar
13	Jismi Khayla Winardi
14	Laila Farichatul Auliya
15	Moh Fajri Widyanto
16	Muhammad Arkaan Rehatta
17	Muhammad Azka Al Qaabuus
18	Muhammad Ibrahim Al Fayyadh
19	Muhammad Raziq Hanafi
20	Muhammad Rizki Al Fattah
21	Nayla Izza Kamilah
22	Narayan Izzudin Ziyadayev
23	Oktavia Permata Mahdany
24	Prince Arsen Gabriel
25	Regina Sukma Dwiyanti
26	Syakiraa Ramadhani Zakaria
27	Vina Candrawati
28	Zidny Faiha Azain

## Lampiran 12

## Angket Respon Peserta Didik

## ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH*

Nama : Dafinah wahyu inara (Rara)

Kelas : 4B

No. Absen : 8

Petunjuk Pengisian

Dimohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sangat mudah diaplikasikan/ digunakan karena ada petunjuk penggunaannya		✓			
2.	Saya senang belajar menggunakan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> karena desain media menarik	✓				
3.	Bentuk papan dari media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> menarik dan menumbuhkan minat saya dalam belajar	✓				
4.	Ukuran huruf dalam media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sesuai sehingga membuat saya mudah untuk belajar	✓				
5.	Ilustrasi/ gambar sangat membantu saya dalam memahami materi		✓			
6.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sangat sesuai dengan materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya	✓				
7.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya dengan menggunakan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i>	✓				
8.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat meningkatkan semangat belajar saya dalam materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya	✓				

9.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> tidak membuat saya terbebani dalam belajar		✓			
10.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat mendorong keingintahuan saya dalam materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya	✓				

## Catatan

Saya sangat suka belajar dengan *make a match* karena kita sangat mudah untuk memahami dan mudah untuk diingat.

Jember, September 2023

Siswa

(Raka)

## Lampiran 13

## Angket Respon Guru Kelas

## ANGKET RESPON GURU KELAS

## TERHADAP MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH

Nama : TITUK HILANATI, S.Pd.1, S.Pd

No. HP : 081235184952

## Petunjuk Pengisian

Dimohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	✓				
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami	✓				
3.	Materi yang terkait pada <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sesuai dengan kompetensi peserta didik		✓			
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari		✓			
5.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan		✓			
6.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> memudahkan peserta didik dalam belajar		✓			
7.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang ada pada materi IPAS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya		✓			
8.	Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	✓				
9.	Keserasian isi media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dengan materi yang disajikan		✓			
10.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> mudah untuk dipahami		✓			




**Catatan**

Media yang digunakan relevan dengan materi yang disampaikan. Siswa siswi sangat antusias saat pembelajaran berlangsung. Dengan media tersebut siswa lebih cepat dan mudah memahami materi hanya saja kalau bisa, ada tambahan untuk puzzenya. Semoga media ini dapat bermanfaat dan di kembangkan lagi

Jember, September 2023

Guru Kelas

  
(...T. ITUK.....)

## Lampiran 14

## Surat Validasi Ahli Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1164/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Aminulloh, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Aminulloh, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194080
Nama	: NURMALINDA PRATIWI
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 September 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

## Lampiran 15

### Angket Validasi Ahli Media

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

**Penyusun** : Nurmalinda Pratiwi

**Pembimbing** : Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.

**Jurusan/ Fakultas** : PGMI/ FTIK

**Ahli Media** : Aminulloh, M.Pd.

#### Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

#### Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make</i>	1. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.	✓				

	<i>A Match</i>	2. Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi kenampakan alam dan pemanfaatannya	✓				
		3. Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> memiliki bentuk yang sederhana dan mudah dipahami.	✓				
		4. Media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang.	✓				
		5. Penggunaan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> tidak membahayakan.	✓				
		6. Pemilihan warna yang menarik.	✓				
		7. Penyajian teks mudah untuk dibaca.	✓				
		8. Kecerahan warna teks dengan <i>background</i> sudah sesuai dan tidak kontras.			✓		
		9. Gambar sudah sesuai untuk mendukung materi pembelajaran.	✓				
		10. Kerapian desain sudah sesuai.		✓			
2.	Penyajian Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i>	11. Pemilihan media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.	✓				
		12. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.	✓				
		13. Media pembelajaran mudah untuk digunakan.		✓			
		14. Media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam kegiatan	✓				

		pembelajaran.					
		15. Media dapat merangsang motivasi siswa.		✓			

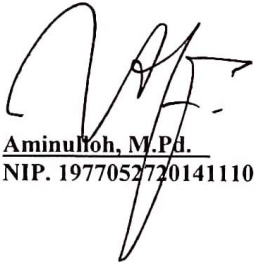
Saran Tambahan:

Cukup lanjutkan saja pada pembelajaran IPAS kelas IV.

Jember, 30 Agustus 2023

Validator Ahli Media

Peneliti

  
Aminulloh, M.Pd.  
 NIP. 197705272014111001

  
Nurmalinda Pratiwi  
 NIM. T20194080

## Lampiran 16

## Surat Validasi Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 .  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1165/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Eka Rahman, M.SEI.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Eka Rahman, M.SEI. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194080  
 Nama : NURMALINDA PRATIWI  
 Semester : Semester sembilan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 September 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

## Lampiran 17

### Angket Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

**Penyusun** : Nurmalinda Pratiwi

**Pembimbing** : Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.

**Jurusan/ Fakultas** : PGMI/ FTIK

**Ahli Materi** : Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SEL.

#### Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk berupa Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

#### Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian kompetensi inti dan indikator.	√				
2.	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.	√				

3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik.	✓				
4.	Isi materi sesuai dengan KI dan KD.	✓				
5.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
6.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis.		✓			
7.	Katepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.		✓			
8.	Materi pembelajaran pada media diuraikan secara rinci.		✓			
9.	Materi pada media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.	✓				
10.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	✓				

Saran Tambahan:

Perbanyak bikin puzzlenya, Karena Penampakan Alam juga berfungsi sebagai pengenalan Bencana

Jember, 31 Agustus 2023

Validator Ahli Materi

Peneliti



Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SEI.  
NIDN. 2006118701



Nurmalinda Pratiwi  
NIM. T20194080



**Lampiran 18****Dokumentasi**

Wawancara dengan Guru Kelas IV B



Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV B



Penyampaian Materi



Uji Coba Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**BIODATA PENULIS****Data Diri**

Nama : Nurmalinda Pratiwi  
NIM : T20194080  
TTL : Sidoarjo, 22 Juli 2000  
Alamat : Dusun Jenggot Utara RT 06 RW 03, Desa Jenggot,  
Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Email : [nurmalindap22@gmail.com](mailto:nurmalindap22@gmail.com)

**Riwayat Pendidikan**

1. TK Dharma Wanita Persatuan Jenggot (2005-2007)
2. SD Negeri Jenggot (2007-2013)
3. SMP Negeri 1 Krembung (2013-2016)
4. SMA Muhammadiyah 3 Tulangan (2016-2019)
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-sekarang)