

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE MAP*
BERBASIS *MAKE A MATCH* MATERI NEGARA ASEAN
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI SMPN NEGERI 8 JEMBER**

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
Program Studi Sains



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

INTAN MA'RIFATUL ISLAMİYAH
NIM: T20199052

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MAP BERBASIS MAKE
A MATCH MATERI NEGARA ASEAN DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 8 JEMBER**



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
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh :

Iutan Ma'rifatul Islamiyah
Nim : 20169032
UNIVERSITAS NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Nasobi Niki Suma, M.Sc.

NIP: 19890720 201903 1003

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MAP
BERBASIS MAKE A MATCH MATERI NEGARA ASEAN DALAM
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMPN NEGERI 8
JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Sains

Hari: senin
Tanggal: 4 Desember 2023

Tim penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Ahmad Rovani, S.Pd.I., M.Pd.I
Nidn. 2917048902

Dani Hermawan, M.Pd
NIP. 198901292019031009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Anggota:

1. Dr. Nuruddin M.Pd.I

2. Nasobi niki suma, S.Pd., M.Sc

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



MOTTO

بِأَسْمَاءِ أَنْبِيَائِي فَقَالَ الْمَلَكَةُ عَلَى عَرَضِهِمْ ثُمَّ كُلَّهَا الْأَسْمَاءِ أَدَمَ وَعَلَّمَ

صَادِقِينَ كُنْتُمْ إِنْ هُوَ لَأَيُّ

Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!"^{1*}

QS. Al-Baqarah ayat 31



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

*"surah Al-Baqarah - 1-286," Quran.com, diakses 7 Desember 2023, <https://quran.com/id/sapi-betina>.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Puji syukur pada Allah yang telah memberikan rahmatnya. Shalawat dan salam terus tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk bapak saya bapak Moh. Tohir yang sudah mendukung, membiayai, mendoakan sehingga saya bisa menyelesaikan perkuliahan dan ibu Kusmawati Ningsih yang sudah melahirkan saya. Kepada adikku Adinda Lailatul Masruroh terimakasih atas belas kasih dan semangat yang tiada habisnya ikut mensupport sehingga bisa sampai tahap ini.

Tidak lupa, terima kasih yang sebesar-besarnya juga kepada pembimbing skripsi saya, Bapak Nasobi Niki Suma yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan wejangan berharga.

Terima kasih atas kesabaran dan waktu yang diberikan untuk membantu saya menemukan jalur yang benar dan mencapai hasil yang memuaskan. Saya sangat

beruntung dan berterima kasih telah mendapat bimbingan dari seorang yang

sangat berpengalaman dan berdedikasi.

KATA PENGANTAR

Dengan rasa hormat,saya sampaikan ucapan terimakasih dalam kata pengantar ini karena telah menyampaikan skripsi saya yang berjudul **Pengembangan Media Puzzle Map berbasis *Make A Match* Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember**

Ucapan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini. Kehadirannya memeberikan jembatan bagi saya untuk melewati setiap tantangan dan segala hambatan selama perjalanan menyelesaikan skripsi Terimakasih pula kepada:

1. Prof. Dr.H. Hepni,S. Ag.,M.M.,CPEM. selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember , yang telah mendukung dan selalu membuat kampus UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember semakin baik kualitasnya.
2. Dr. H. Abdul Mu'is,SAg, Msi selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi selama studi di FTIK.
3. Dr. Hartono,M.Pd selaku ketua jurusan sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan yang telah memimpin jurusan pendidikan Sains di FTIK.
4. Fiqru Mafar M.IP selaku Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) serta selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan watu, tenaga, dan pikiran serta bersedia memberikan arahan dan bimbingan selama proses pembuatan skripsi.
5. Dosen Pembimbing Kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kami yang tulus kepada Nasobi Niki Suma, M.Sc_Terima kasih atas bimbingan, ;

6. arahan, dan dorongan yang diberikan sepanjang proses penelitian. Tanpa bantuan dan kebijaksanaan Anda, skripsi ini tidak akan mencapai tingkat kedewasaan dan kualitas yang diharapkan yang telah menyalurkan ilmunya dan do'a sehingga penulis sampai pada titik ini.

Tidak lupa, mengucapkan terima kasih kepada keluarga, teman, kakak angkatan seprodi maupun dari luar prodi yang telah senantiasa mau memberikan dukungan, pengertian. Keberhasilan kami dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari doa dan semangat dari orang-orang tercinta. Terima kasih atas kesabaran dan kepercayaan yang telah diberikan

Demikianlah kata pengantar dan ucapan terima kasih. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi pijakan bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Akhir kata, berharap semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan, kesuksesan, dan kebahagiaan kepada kita semua.

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

Terima kasih.

Hormat kami,

Intan ma'rifatul Islamiyah

NIM.T20199052

ABSTRAK

Intan Ma'rifatul Islamiyah, 2023: Pengembangan Media Puzzle Map berbasis Make A Match Materi negara ASEAN Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember

Kata Kunci: Pengembangan, Puzzle Map, Make a Match, Pembelajaran IPS

Media sebagai alat interaksi antara siswa dan guru sebagai bentuk pembelajaran yang interaktif terutama dalam bidang teknologi hal ini terjadi karena kurangnya pemerataan penyebaran akses jaringan sehingga membuat guru tertinggal dalam penguasaan teknologi sebagai media. Penelitian ini sangat penting di lakukan karena sumbangan bagi perkembangan pendidikan ilmu pengetahuan sosial, sehingga bisa menambah koleksi bagi siapa saja yang menggunakannya, dijadikan sebagai referensi tentang pengembangan produk belajar

Fokus penelitian untuk siswa kelas 8 SMP Negeri 8 Jember bertujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: 1. Sebagai penjelasan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Map Berbasis Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 Jember! 2. Untuk menjelaskan tingkat kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Map Berbasis Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 Jember! Penjelasan ini mempertegas bahwa IPS tidak sama dengan ilmu-ilmu sosial, akan tetapi ada hubungan yang erat dengan ilmu-ilmu sosial Permasalahan juga terjadi dalam proses pembelajaran IPS SMPN 8 JEMBER dimana hal ini menjadi (1) Dilematis bagi guru IPS karena tidak semua guru mempunyai kemampuan mengikuti perkembangan teknologi dan ketersediaan perangkat lunak yang kurang memadai di sekolah. (2) Guru belum mempunyai inisiatif mengembangkan media interaktif Mereka Cenderung menggunakan media pembelajaran seadanya seperti gambar, globe dan atlas. (3) Siswa bosan saat proses pembelajaran sehingga banyak yang berjalan-jalan di kelas kemudian beralasan ijin ke kamar mandi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pengembangan R&D model penelitian ADDIE Hasil analisis data media pembelajaran *Puzzle* berbasis *make a match* ini mendapatkan perolehan skor presentase kevalidan dari para ahli diantaranya oleh ahli media mendapatkan skor presentase kevalidan sebesar 90% oleh ahli materi yaitu sebesar 95% oleh ahli bahasa 96% dan oleh ahli pembelajaran IPS yaitu sebesar 80% Serta berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik terhadap kemanfaatan penggunaan produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *Make A Match* ini memperoleh skor presentase sebesar 80% pada hasil pretest skala kecil rata-rata 62 dan 82,5 pada skala besar. Berdasarkan hasil analisis tersebut dengan demikian dapat di nyatakan bahwasanya media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* ini dinyatakan Layak.

DAFTAR ISI

COVER	I
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	II
LEMBAR PENGESAHAN.....	III
MOTTO.....	IV
PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
ABSTRAK	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Judul Penelitian.....	1
B. Latar Belakang.....	1
C. Rumusan masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
E. Spesifikasi Produk yang di Harapkan.....	6
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	8
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Kajian Teori.....	17
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	34
A. Model Penelitian Pengembangan.....	34

B. Prosedur Penelitian pengembangan.....	36
C. Uji Coba Produk.....	38
1. Desain Uji Coba.....	38
2. Subjek Uji Coba.....	40
3. Jenis data.....	41
4. Kuisener.....	43
5. Teknik analisis data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	51
A. Penyajian uji cobas.....	51
B. Analisis Data.....	51
C. Revisi produk	54
BAB V PEMBAHASAN.....	70
a. Kajian Produk Yang telah direvisi.....	70
b. Saran Pemanfaatan,Diseminasi Dan Pengembangan Produk.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	74



Lampiran-lampiran

Lampiran 1 Keaslian tulisan.....	84
Lampiran 2 Matrik penelitian.....	85
Lampiran 3 Absen.....	86
Lampiran 4 Nilai Ulangan.....	88
Lampiran 5 Pedoman Wawancara.....	87
Lampiran 6 Validasi Ahli Media.....	89
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 8 Validasi Ahli Bahasa.....	96
Lampiran 9 Angket siswa.....	99
Lampiran 10 Hasil Pretest.....	102
Lampiran 11 Hasil Postest.....	103
Lampiran 12 Surat telah melaksanakan Penelitian.....	105
Lampiran 13 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	106
Lampiran 14 Turnitin.....	107
Lampiran 16 Dokumentasi.....	108
Lampiran 17 Angket Validasi.....	110
Lampiran 16 Materi.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu.....	14
Tabel 3.1 Skala Likert.....	44
Tabel 3.2 Persentase kelayakan.....	45
Tabel 3.3 Skala likert.....	46
Tabel 3.4 kriteria kelayakan.....	47
Tabel 3.5 persentase kelayakan.....	49
Tabel 4.1 wawancara.....	51
Tabel 4.2 Penilaian ahli materi.....	54
Tabel 4.3 revisi ahli materi.....	56
Tabel 4.4 Penilaian ahli materi.....	56
Tabel 4.5 Ahli media.....	57
Tabel 4.6 Ahli media.....	59
Tabel 4.7 Ahli bahasa.....	60
Tabel 4.8 Respon siswa.....	61
Tabel 4.9 Ahli pembelajaran ips.....	64
Tabel 4.10 Nilai Pretest Postest.....	65
Tabel 4.11 Sampel statistik.....	67
Tabel 5.1 Desain media.....	72
Tabel 5.2 Kartu soal.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logic Puzzle.....	27
Gambar 2.2 Jigsaw Puzzle.....	27
Gambar 2.3 Mechanical Puzzle.....	27
Gambar 2.4 Combination Puzzle.....	28
Gambar 2.5 bangun datar.....	28
Gambar 2.6 Peta ASEAN.....	31
Gambar 3.1 ADDIE.....	34
Gambar 3.2 Rumus efektivitas.....	49
Gambar 5.1 Desain Papan Bernomor.....	74
Gambar 5.2 Puzzle sudah jadi.....	75
Gambar 5.3 Bingkai puzzle.....	76
Gambar 5.4 Puzzle dan kartu soal.....	76
Gambar 5.5 Petunjuk penggunaan media.....	77
Gambar 5.6 Puzzle jawaban dan kartu soal.....	78
Gambar 5.7 Kartu soal.....	79

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era 21 manusia berkembang pesat melalui teknologi. Dimana Perkembangan tersebut dirancang dan di ciptakan serba canggih. Sehingga berpengaruh menghilangkan peranan manusia dalam sektor revolusi industri. Revolusi industri 4.0 hadir dengan konsep melansirkan pengetahuan dan teknologi. Belum tuntas hiruk piruk Revolusi industri 4.0 indonesia kini di kejutkan dengan munculnya societal 5.0. Era Societi 5.0 merupakan pembaruan dalam dunia teknologi yang bertujuan memecahkan masalah yang muncul pada era industri 4.0. Era tersebut mempengaruhi beberapa sektor salah satunya pendidikan. Pendidikan sebagai aspek penting sebagai jembatan hidup bagi manusia untuk mengembangkan seluruh aspek ada harganya menjadi sesuatu yang lebih sangat berharga lagi. Dalam proses pendidikan guru sangat berpengaruh dalam Proses pembelajaran, Pembelajaran hendaknya selalu inovatif seyampang dengan perkembangan zaman yang ada.

Era revolusi 4.0 di tandai dengan masuknya budaya luar yang tidak selaras dengan budaya indonesia. Sehingga perilaku generasi muda banyak mengikuti budaya luar Negeri. Pembelajaran IPS seharusnya bisa menjadi pelopor yang bisa membantu norma-norma sosial bangsa Indonesia. ²Permendiknas Tahun 2006 No. 22 menjelaskan bahwa IPS mata pelajaran yang ditawarkan di SD/SMP. Ilmu

² Rofi'i, "Pengertian IPS - JEJAK PENDIDIKAN," diakses 25 Juli 2023, http://www.jejakpendidikan.com/2017/04/pengertian-ips.html#google_vignette.

Pengetahuan Sosial ialah penyederhanaan disiplin ilmu sosial yang di wadahi oleh manusia sebagai alat mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan IPS di tawarkan sekolah mulai jenjang SD/SMP. IPS membahas tentang peristiwa dan kejadian yang ada dimasyarakat. Mata pelajaran IPS Pada jenjang SD/SMP berisi materi ajar sosiologi, geografi, ekonomi dan sejarah. Guru bertujuan membimbing siswa untuk menjadi manusia yang menghargai perdamaian di Negara Indonesia. Untuk itu Guru harus memiliki kreatifitas interaksi dengan siswa di dalamnya. Kegiatan interaksi tersebut dinamakan proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dengan efektif. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajara.

³*Medium* berasal dari bahasa latin yaitu "media", secara literal diterjemahkan menjadi "perantara", seperti dalam "jembatan antara apa yang disampaikan guru bisa di terima oleh murid".

Media interaktif era revolusi industri 4.0 adalah media untuk menghasilkan tindakan aktif siswa dengan media yang disediakan. Sedangkan media pembelajaran multimedia di era societal 5.0 menjadi sebuah tantangan bagi guru dimana guru di tuntut memiliki keterampilan penguasaan digital dapat di artikan sebagai konsep pembelajaran yang berpusat pada manusia berbasis internet. Penyampaian pembelajaran yang dulu hanya bisa di lakukan dalam satu ruang dan waktu kini sudah bisa di lakukan kapanpun dan dimanapun.

Reformasi pendidikan memberikan pembaruan, setiap pembaruan ada permasalahan dan ketidaksiapan, ⁴Permasalahan reformasi pendidikan Indonesia

³ Ardan Farel, "Pengertian, Jenis-Jenis, serta Fungsi Media," Media Indonesia, 3 Desember 2021, <https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media>.

adalah kurangnya pemerataan pembangunan akibatnya penyebarann akses jaringan yang belum merata serta rendahnya pemahaman guru terhadap keterampilan penggunaan teknologi. Ketidaksiapan Indonesia menghadapi era society 5.0 di lansir dari survey mutu pendidikan Indonesia yang di lakukan oleh *PISA (programme for international student assessment)*mendapati ranking ke 72 dari 77 negara⁵. Hal ini dibuktikan dari sistem pendidikan yang terpatok pada administrasi serta tingkat wawasan guru akan teknologi yang masih rendah.

Permasalahan juga terjadi dalam proses pembelajaran IPS SMPN 8 JEMBER dimana hal ini menjadi (1) Dilematis bagi guru IPS karena tidak semua guru mempunyai kemampuan mengikuti perkembangan teknologi dan ketersediaan perangkat lunak yang kurang memadai di sekolah. (2) Guru belum mempunyai inisiatif mengembangkan media interaktif Mereka Cenderung menggunakan media pembelajaran seadanya seperti gambar, globe dan atlas. Media tersebut kurang difungsikan, biasanya peta hanya terpampang di sudut ruang kelas dan globe di buat pajangan ruang kantor guru atau di atas lemari. Sebagaimana Atlas hanya akan difungsikan jika guru memberikan tugas menggambar ulang peta provinsi atau peta negara. (3) Siswa bosan saat proses pembelajaran sehingga banyak yang berjalan-jalan di kelas kemudian beralasan ijin ke kamar mandi. Hal ini karena gurunya mengajar dengan cara satu arah metode menghafal, mengingat, menulis atau mencatat materi sehingga proses

⁴ Kusuma Yanti, "Problematika Reformasi Pendidikan Indonesia Memasuki Era Society 5.0 | Kusuma | Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan," 2021, <http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7874>.

⁵ Sudarsono Natania, "Apakah Indonesia telah Siap Menyongsong Era Society 5.0? | BandungBergerak.id," 2022, <https://bandungbergerak.id/article/detail/2017/apakah-indonesia-telah-siap-menyongsong-era-society-5-0>.

pembelajaran tidak meninggalkan pengalaman belajar yang berfaedah untuk memori siswa.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara pernyataan guru IPS kepada peneliti dalam proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar instan dalam arti tanpa perencanaan, penyiapan dan penyusunan sendiri. Hal ini di dukung dari keterangan guru IPS ibu uliatul hasanah yang mengatakan bahwa:

“⁶Dalam proses pembelajaran biasanya media yang paling sering saya pakai papan tulis atau berikan media menggambar ulang peta”

Permasalahan tersebut berdampak buruk pada proses pemahaman siswa yang mana proses pembelajaran kurang memadai tanpa penggunaan media. Dimana proses pembelajaran IPS cenderung dipandang mata pelajaran yang jemu. Proses pembelajaran yang di lakukan guru pada siswa hanya menekankan ranah kognitif tetapi ranah afektif serta psikomotorik kurang ditekankan.

Peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah dengan memberikan alat berupa pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Map* Berbasis *Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 Jember” media pengembangan interaktif berupa *Puzzle map* tersebut sebuah peta yang di padukan dengan konsep *Puzzle*. Media *Puzzle* Sebagai bentuk mengoptimalkan pembelajaran IPS ditingkat SMP/MTs. Media *Puzzle Map* menjadi upaya meningkatkan daya tarik, motivasi, gairah belajar, pemahaman serta menghapus *mindset* bahwa pembelajaran IPS

⁶ Patmanodewa, 2010.

jangkauan materi yang cenderung menghafal. Penggunaan media *Puzzle Map* ini sangat mudah di terapkan karena memiliki penampakan yang mengasyikan dan tidak di butuhkan listrik atau elektronik. Jadi mudah untuk digunakan baik diperkotaan maupun perdesaan.

A. Rumusan masalah

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Map* Berbasis *Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 Jember?
2. Bagaimana kelayakan media *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* pada materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 Jember?

B. Tujuan dan pengembangan

Penelitian ini bertujuan sebagai:

1. Sebagai penjelasan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Map Berbasis Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 Jember!
2. Untuk menjelaskan tingkat kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Map* Berbasis *Make A Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 Jember!

C. Spesifikasi produk yang di harapkan

1. Media *Puzzle* di kembangkan sesuai Kompetensi Dasar
KD Kompetensi Dasar
3.1 Memahami perubahan keruangan dan interaksi antar ruang di

Indonesia dan negara-negara ASEAN yang di akibatkan oleh faktor alam manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi

3.2 Menyajikan hasil telah tentang perubahan keruangan dan interaksi antar ruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.

2. Cakupan materi Media *Puzzle* yang akan di kembangkan berisikan mata pelajaran IPS dengan penggunaan Bab 1 yaitu tentang Interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN Sub materi Mengenal negara-negara ASEAN.
3. Bahan Media *Puzzle* yang akan dikembangkan terbuat dari kertas peta ASEAN.
4. Media pembelajaran *Puzzle* dipadukan bersama *Make A Match* sebagai model pembelajaran yang mana siswa mencari jawaban dari pasangan soal peta tersebut.
5. Ukuran media yang akan di kembangkan 32x48
6. Media peta ASEAN terdiri dari 16 potongan
7. Jenis kertas peta *Art paper laminating glossy*
8. Potongan *Puzzle* berbentuk bangun datar

9. Masing-masing di belakang potongan *Puzzle* terdapat jawaban tentang Negara ASEAN.
10. Kartu soal 16 di edit menggunakan *canva*
11. Jawaban di cetak menggunakan kertas *HVS* putih.
12. Bahan pembuatan lapisan peta menggunakan kardus bekas yang ada di sekolah setiap lapisan di berikan magnet sebagai perekat
13. Bingkai *Puzzle* terbuat dari bahan alumunium sehingga tidak mudah berkarat berukuran panjang 54 cm dan lebar 38 cm yang setiap sisinya di lapiisi kayu agar tidak berbahaya.
14. Petunjuk permainan diedit menggunakan aplikasi *Canva* dan di cetak menggunakan jenis kertas *laminating glossy*.

D. Pentingnya penelitian pengembangan

1. Manfaat teoritis

Media *Puzzle* yang dikembangkan diharapkan bisa memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan ilmu pengetahuan sosial, sehingga bisa menambah koleksi bagi siapa saja yang menggunakannya, dijadikan sebagai referensi tentang pengembangan produk belajar.

2. Manfaat praktis

- A. Bagi penulis

Dapat memperluas wawasan peneliti untuk meningkatkan belajar mata pelajaran IPS pada siswa.

- B. Bagi guru dan calon guru

Bisa menambah wawasan tentang cara mengembangkan media pembelajaran.

C. Bagi Siswa

Bagi siswa semoga bisa memberikan proses pembelajaran yang aktif dan juga memberikan tentang materi yang di sampaikan.

D. Bagi sekolah

Bagi sekolah pengembangan media ini bisa menjadi sebuah pertimbangan dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan siswa supaya bisa mimik hasrat belajar terhadap mata pelajaran IPS.

E. Bagi UIN KHAS Jember

Penelitian pengembangan ini di harapkan bisa memberikan partisipasi positif baru dalam menambah referensi mengenai pengembangan media.

E. Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan

1. Asumsi

Pengertian *Puzzle* terdiri dari bahasa latin tebak-tebakan yang menggunakan pasang gambar, *Puzzle* ialah permainan yang mendidik dan bermanfaat sebagai perangsang siswa terhadap kemampuannya⁷.

Dengan cara membongkar kepingan *Puzzle* dengan pasangan gambar⁸

⁷ Lanang Prasetya, "Pengertian Media Puzzle Menurut Patmonodewo (Misbach,," diakses 3 Februari 2023, https://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach.

⁸ Prasetya.

- A. Melalui media *Puzzle* yang di kembangkan dapat membuat siswa berminat belajar terhadap mata pelajaran IPS.
- B. Melalui media *Puzzle* yang dikembangkan siswa menjadi lebih aktif belajar.
- C. *Puzzle* yang dikembangkan dapat memberikan inovasi bagi guru sebagai media.

2. Keterbatasan

- A. Produk Media puzzle yang di kembangkan hanya bisa digunakan hanya untuk mata pelajaran Negara ASEAN.
- B. Memerlukan buku pedoman sebagai bahan materi tentang Negara ASEAN.

F. Definisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran ialah pembuatan produk atau penyempurnaan dari produk yang sudah ada dan di buat sesuai kebutuhan siswa⁹. Riset serta pengembangan merupakan proses atau langkah melahirkan kreasi terbaru dan perbaikan karya yang terdahulu. Media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dipakai guru pada siswa untuk menyalurkan pesan berisi materi pembelajaran.

2. *Puzzle map*

Puzzle map ialah Peta dunia yang di padukan dengan model pembelajaran Make A Match dari wujud kepingan potongan gambar

⁹ Teni Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

dan aturan penggunaannya mengendalikan pikiran dan perasaan agar terbentuk menjadi gambar yang utuh¹⁰.

3. *Make A Match*

Model Make A Match adalah pembelajaran mencari kartu soal atau jawaban yang sesuai dengan yang dia pegang.

4. Pembelajaran IPS

Pengertian IPS merupakan hubungan manusia dengan lingkungannya yang terus berjalan aktif seiring waktu. Dinamika tersebut menggabungkan manusia sesama dengan lingkungannya sebagai makhluk sosial. Bagaimana keserasiaan hidup manusia dengan lingkungan juga timbal balik dengan apa yang di buat. Dengan kata lain dinamika pembelajaran IPS adalah hubungan manusia dengan lingkungannya. Materi yang saya gunakan sebagai media Puzzle map adalah materi Negara ASEAN hal ini saya gunakan sebagai media Puzzle karena bentukannya yang abstrak sehingga siswa kesulitan dalam mengingat bentuk negara.

¹⁰ Hasriani, "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SDN 72 LAMURUKUNG KECAMATAN TELLU SIATTINGE KABUPATEN BONE," t.t.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penggalan dipaparkan bahwa dari riset terdahulu digunakan sebagai pedoman dalam topik penelitian. Agar bisa berkontribusi memberikan ide bagi pengkaji memecahkan masalah. Beberapa riset terdahulu yang telah terpilih menjelaskan berikut.

a. Penelitian 1

Penelitian pertama oleh Tri Ajeng Nurul Latifah, Dewa Putu Eksnanda dan Bayu Kurniawan (2020) dengan berjudul ¹¹Pengembangan media pembelajaran *Puzzle Maps* pada pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Grati. Permasalahan ini terdapat beberapa diantaranya siswa lebih asyik berbicara sendiri dari pada fokus terhadap materi yang disampaikan. Pengembangan R&D dengan *Model Borg and gall*, sebagai model riset, yang artinya pembuatan produk tersebut dilakukan sampai tahap uji coba skala besar. Dengan evaluasi penilaian 29 siswa menunjukkan hasil sebesar skala rating 1-4.

¹¹ Tri Ajeng Nurul Latifah, I. Dewa Putu Eskasasnanda, dan Bayu Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Maps* Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 GRATI," *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)* 2, no. 2 (6 Juli 2020): 145–55, <https://doi.org/10.29300/ijssse.v2i2.3277>.

b. Penelitian 2

Penelitian kedua oleh Yuliyati Asmita (2020) dengan berjudul Pengembangan media *Puzzle* pada pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. Permasalahan terdapat dalam Kesulitan siswa memahami materi yang disampaikan guru dan kesulitan dalam menuangkan ide gagasan. Perkara tersebut dikarenakan minimnya minat belajar siswa. Metode *R&D Model Borg and gall*, Dengan menggunakan 6 tahapan, yang menghasilkan persentase 87,34% tersebut masuk dalam kategori sangat baik artinya media *Puzzle* tersebut pantas dipakai untuk alat belajar teks deskripsi siswa SMP¹².

c. Penelitian 3

Penelitian ketiga oleh Heny Apriani Putri (2020) dengan judul Pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dan *spilling puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI Madrasah aliyah nurul iman Kota Jambi. Metode penelitian *Quasi experintel* yang dilakukan dengan pengambilan dua sampel subjek yang berbeda. Yang menghasilkan penggunaan 2 media yang sama memberikan dampak positive bagi siswa akan tetapi media *crossword puzzle* lebih cocok dalam

¹² Asmita Yuliyati, "Pengembangan Media Puzzle pada Pembelajaran Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020" (undergraduate, Universitas Negeri Medan, 2020), <http://digilib.unimed.ac.id/45166/>.

meningkatkan hasil belajar karena sesuai dengan hasil uji test yaitu $(9,976 > 2,03693)^{13}$.

d. Penelitian 4

Penelitian keempat oleh Miftah Nur Anisa (2020) Berjudul Pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan krestivitas guru kelas VI SDN KARANGAYU 01 SEMARANG. Dalam penelitian ini penggunaan media kurang maksimal perlu adanya perbaiki kualitas pembelajaran agar siswa lebih antusias. Metode penelitian yang digunakan *R&D*. Hasil peneilitian ini menyatakan Media *Puzzle* kubus lebih baik digunakan untuk alat ajar materi IPS¹⁴.

e. Penelitian 5

Penelitian keempat oleh Lisa Indrianti (2020) dengan judul Pengembangan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 1 siswa kelas I SDN 38 MATARAM Tahun pelajaran 2019/2020. Dalam penelitian tersebut guru masih memakai cara mengajar yang klasik seperti halnya ceramah dalam hal ini di perlukannya sebuah inovasi baru. Model *ADDIE* digunakan sebgai model penelitian hasil penelitian ini

¹³ Heny Apriani Putri, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE DAN SPELLING PUZZLE TEHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI MADRASAH ALIYAH NURUL IMAN KOTA JAMBI" (other, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2020), <https://repository.unja.ac.id/15532/>.

¹⁴ 1401416434 Miftah Nur Annisa, "PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS KERAGAMAN BUDAYA MUATAN PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU KELAS IV SDN KARANGAYU 01 SEMARANG" (other, Unnes, 2020), <http://lib.unnes.ac.id/41046/>.

produk yang dihasilkan berupa *Puzzle* dinyatakan valid atau layak di uji coba¹⁵.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut mempunyai kriteria keabsahan sebab ini *Puzzle Map* pantas dipakai waktu belajar. Maka dapat terlihat kesamaan dan selisih riset yang dilaksanakan peneliti

Tabulasi kesamaan dan selisih dapat dilihat sebagai:

Tabel 2.1

Tabel penelitian terdahulu

NO.	Peneliti dan tahun penelitian	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Tri ajeng nurul latifah, Dewa putu eksnanda dan bayu kurniawan (2020)	Pengembangan media pembelajaran <i>puzzle maps</i> pada pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Grati	Sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lokasi penelitian ❖ Tim <i>Quasi experintel</i> ❖ Bentuk <i>puzzle</i> ❖ Papan <i>puzzle</i> ❖ Buku pedoman
2.	Asmita yulianti (2020)	Pengembangan media <i>puzzle</i> pada pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020	Sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lokasi penelitian ❖ Materi pembelajaran

¹⁵ Lisa Indriyanti, Arsyad Abd Gani, dan Sintayana Muhandini, "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram," *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 8, no. 2 (12 Oktober 2020): 108–18, <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2931>.

NO.	Peneliti dan tahun penelitian	Judul penelitian	persamaan	Perbedaan
3.	Heny apriani putrid (2020)	Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> dan <i>spilling puzzle</i> terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI Madrasah aliyah nurul iman Kota Jambi.	Sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Metode penelitian ❖ Materi yang disampaikan tentang ekonomi ❖ Subjek penelitian ❖ Lokasi ❖ <i>Jenis Puzzle</i>
4.	Miftah nur anisa (2020)	Pengembangan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan krestivitas guru kelas VI SDN KARANGAYU 01 SEMARANG	Sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i> 2. meggunakan penelitian pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Subjek penelitian ❖ Lokasi penelitian
5.	Lisa indrianti (2020)	Pengembangan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 1 siswa kelas 1 SDN 38 MATARAM Tahun pelajaran 2019/2020	Sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i> .	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Metode penelitian ❖ Subjek penelitian ❖ Lokasi penelitian

Dengan demikian Kebaruan Penelitian dapat ditunjukkan dengan menemukan kebaruan dari penelitian ini dengan peneliti sebelumnya. Penelitian ini menghasilkan produk berupa *Puzzle* berbentuk bangun datar beserta ukuran lebih besar yang di padukan Model pembelajaran *Make A Match* membangun kekreatifan agar siswa cermat dan kuat ingatannya. Papan *Puzzle* dan petunjuk permainan sebagai pelengkap dalam proses pengembangan produk tersebut. Mempunyai nilai guna memudahkan proses pembelajaran lebih efektif supaya mengikuti prosedur, mengelola, atau melaksanakan kegiatan pembelajaran.

B. KAJIAN TEORI

Kajian teori membahas tentang referensi atau rujukan menyeluruh yang berkaitan tentang teori yang di gunakan sebagai pijakan dalam menghadapi masalah atau mengembangkan sebuah produk.

1. Pengertian Media pembelajaran

Media termasuk bentuk jamak dari bahasa latin yang berasal kata medium yaitu perantara. Banyak orang yang memberikan pengertian tentang media. Menurut sadiman¹⁶ AECT (Assosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan) Amerika memberikan pengertian bahwa media sebagai alat penyalur pesan dari berbagai bentuk. Asosiasi pendidikan Nasional (NEA) Memberikan pendapat berselisih, Media yaitu sebuah hubungan yang terukir sedangkan audio visual sebagai alat yang harus bisa dilihat dimanupulasi, didengar dan dibaca. Secara umum media merupakan alat penyalur pesan yang memudahkan penggunaannya.

¹⁶ Arief Sadiman dkk., *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatnya*, t.t.

Ada banyak pakar pendidikan mendefinisikan media, walaupun tujuan mereka sama-sama memberikan penjelasan atau pengertian tentang media pembelajaran. Peneliti akan menjabarkan beberapa diantaranya:

1. Gerlach & Ely (1971) menyatakan media adalah sebuah zat yang bisa dirasakan oleh manusia yang membuat kejadian sehingga kondisi siswa mampu mendapatkan pemahaman. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan contoh sederhana dari media¹⁷.
2. Azhar Arsyad menyatakan *Medius* dilahirkan dari bahasa latin media bermakna penengah kedalam bahasa arab yang artinya pengantar pesan pengirim kepada penerima¹⁸.
3. Gagne (1970) menyatakan media sebagai jenis unsur media yang memikat siswa untuk belajar.
4. Aqib menyatakan Media segala sesuatu yang digunakan untuk perantara menarik siswa terhadap proses pembelajaran¹⁹.
5. Rusman menyatakan Media secara bahasa latin berasal dari kata *medius* yang mempunyai makna tengah yang mempunyai fungsi sebagai alat pengantar pesan dalam bahasa arab *wasilah*. Jadi dalam hal ini media merupakan alat penyampaian pesan pembelajaran²⁰.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran. Edisi revisi* (Jakarta: Rajawali Pres, 3, 2013).

¹⁸ Arsyad.

¹⁹ Zainal Aqib, *Model-model, media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)* (Bandung: CV. Yrama Widya), 2013.

²⁰ Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2011).

6. Djaramah menyatakan Media secara luas yaitu manusia, benda keras/lunak, atau objek kejadian yang bisa memberikan sebuah pemahaman pada siswa.

Berlandaskan pakar-pakar ahli tersebut media pembelajaran ialah sarana penyalur informasi di gunakan guru untuk merangsang pemikiran, perasaan serta minat siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran. Jadi media di maknai sebagai alat yang mempermudah siswa untuk memahami materi. Bentuk dan jenis media banyak sekali manusia menjadi salah satu objek dan subjek yang bisa dijadikan contoh media pembelajaran.

1. Ciri-ciri media pembelajaran

Ciri media pembelajaran secara umum yaitu:

1. Alat perangkat keras yang bisa dilihat dan diraba dengan manusia.
2. Media perangkat lunak berisi pesan yang disimpan secara digital untuk siswa.
3. Media terbagi secara Visual dan audio.
4. Media untuk belajar siswa di dalam ruang maupun diluar ruangan.
5. Media sebagai kontak siswa dengan guru.
6. Media bisa digunakan secara besar-besaran kelompok kecil atau kelompok besar.

Sedangkan Gerlach & Ely menyatakan ada 3 ciri-ciri yaitu:

1. Fiksatif

Ciri fiksatif mengilustrasikan kesanggupan media menaruh mengabadikan maupun mengembangkan peristiwa.

2. Manipulatif
3. Ciri Manipulatif mengilustrasikan kesanggupan alat sebagai solusi tempat dan waktu dalam objek kejadian.

Contoh: Kehidupan ulat membentuk kepompong bisa di sajikan siswa dengan cepat dengan fotografi.

1. Distributif

Ciri distributif mengilustrasikan kemampuan media mengirim kejadian secara bersamaan yang di sajikan dalam jumlah besar (siswa) di segala tempat dengan perangsang yang nisbi.

2. Fungsi media pembelajaran dan manfaatnya

Media sebagai alat yang dapat meningkatkan keefesien proses pembelajaran. Media menjadi peran strategis yang mampu memepengaruhi minat,motivasi belajar siswa. Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat tunjang saja tetapi menjadi strategi dalam pembelajaran.Sebagai strategi media berfungsi sebagai sumber belajar.

Inilah beberapa pendapat fungsi media pembelaran:

1. Hamalik (1986)

Mengutarakan fungsi media dalam kegiatan ajar mengajar mampu membangkitkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran efektif.

2. Levie & Lentz (1982)

Mengutarakan fungsi media pembelajaran khususnya visual:

1. Fungsi atensi media yang mampu menarik perhatian siswa serta konsentrasi dalam belajar.

2. Media sebagai fungsi afektif yang mampu meningkatkan kenikmatan siswa dalam belajar melalui teks dan gambar.
 3. Media sebagai fungsi kognitif dari temuan penelitian-penelitian menyajikan bahwa gambar dalam media visual mampu menyegerakan tercapainya tujuan pembelajaran dan memahami informasi dari gambar yang terkandung.
 4. Media sebagai fungsi kompensatoris yang mampu mendorong siswa yang lemah membaca memahami pembelajaran. Bisa di ungkapkan bahwa media pembelajaran menopang siswa yang ketinggalan dengan materi yang disampaikan.
3. Kemp & Dayton (1985:28)²¹
1. Mendorong minat belajar
 2. Memberikan pesan
 3. Memberikan ajaran motivasi berupa drama atau hiburan.
 5. Media sebagai fungsi Manipulatif
 6. Media sebagai fungsi fiksatif
 7. Media sebagai Distributif
 8. Media sebagai fungsi psikologis
 9. Media sebagai Fungsi sosiokultural

Nana Sudjana & Ahmad Rifai dalam bukunya menyatakan manfaat media yaitu:

1. Proses Pembelajaran lebih termotivasi
2. Bahan ajar lebih ada maknanya dan mudah dipahami.

²¹ Arsyad, *Media Pembelajaran. Edisi revisi* (Jakarta: Rajawali Pres.

3. Metode pembelajaran lebih bervariasi.
4. Aktif belajar karena aktivitassiswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga beraktivitas mencermati, mengerjakan, melakukan.
5. Jenis media pembelajaran

Seperti yang sudah diuraikan tentang Fungsi media selanjutnya akan kita bahas tentang ²²jenis Media pembelajaran:

1. Media grafis (simbol komunikasi visual)

- a. Foto/Gambar

Media yang sering digunakan memiliki sifat nyata dan juga realistis.

- b. Sketsa

Gambar sederhana secara detail yang menarik perhatian.

- c. Diagram

Menggambarkan objek garis besar.

- d. Bagan /chart

Ide yang disampaikan secara lisan memberikan butir-butir inti dari apa yang mau disampaikan.

- e. Grafik atau *graps*

Gambar sederhana yang mempunyai titik atau garis gambar data kuantitatif.

- f. kartun

Gambar ilustrasi secara ringkas dalam suatu sigat atau kejadian terdapat makna pesan tertentu.

²² Rif'an Humaidi, *Media Pembelajaran Konsep & Implementasi*, t.t.

g. Poster

Gambar yang mampu memengaruhi tingkah laku manusia yang melihatnya

Contoh: seseorang yang suka dengan poster black pink maka kebanyakan mereka akan meniru entah dari segi pakaian dll.

h. Peta

Peta mempunyai kegunaan memberi lokasi tentang permukaan bumi, daratan sungai, laut.

i. Papan flannel

Media ini media grafis yang menyediakan pesan-pesan pada sasaran tertentu.

j. Papan bulletin

Papan yang digunakan untuk menempel sesuatu seperti gambar, poster, sketsa, diagram²³.

2. Media audio

Media audio pesan yang disampaikan menggunakan nada atau suara baik verbal maupun non verbal.

3. Multimedia

Multimedia disebut sebagai media yang canggih membantu pembelajaran yang tidak dapat dijangkau oleh alat indera.

Misal: Untuk mempelajari proses gempa maka cukup dengan film *copy* bentuk file atau CD.

²³ Aqib, Model-model, media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif) (Bandung: CV. Yrama Widya).

4. Kelemahan dan kelebihan Media Pembelajaran

1. Media audio

Adapun kelebihan media ini:

- a. Dalam proses penyampaiannya lebih cepat
- b. Bisa di nimati saat beraktifitas
- c. Biaya lebih murah

Adapun kekurangan media ini:

- a. Penyajian media hanya menggunakan indera
- b. Komunikasi yang satu arah
- c. Pemahaman abstrak hanya di kontrol melalui tingkatan penguasaan kata atau bahasa.

2. Media visual

Adapun kelebihan media ini:

- a. Lebih menarik
- b. Lebih mudah diingat karena ada gambar
- c. Mampu menarik minat siswa

Adapun kekurangan media ini:

- a. Akan mengalami kesulitan jika siswa mempunyai masalah penglihatan
- b. Siswa tidak akan paham jika gambar yang disediakan tidak jelas.
- c. Waktu yang cukup memakan waktu untuk menyiapkan sebuah gambar.
- d. Tidak mampu melayani siswa yang gaya belajar auditif kinestik.

3. Media audio visual

Adapun kelebihan media ini:

- a. Lebih efektif karena mampu melayani auditif maupun visual.
- b. Mampu memberikan pengalaman nyata
- c. Siswa lebih mudah memahami karena bisa mendengarkan dan melihat media yang di sajikan.

Lebih menarik dan menyenangkan

Adapun kekurangan media ini:

- a. Penyajian objek kurang detail.
- b. Penyajian materi menggunakan audio pendengar dapat menimbulkan siswa lebih banyak menghafal.

2. Puzzle Map

Pada tahun 1766 oleh John Spilsbury seorang ahli pembuat peta dari Inggris menggambar peta munculah ide menggambar peta dengan menggunakan media Puzzle berupa kayu²⁴. *Puzzle* menurut kamus besar bahasa Indonesia merupakan tebak-tebakan. Media ini sebuah media yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah dengan menyenangkan meskipun dilakukan berkali-kali karena media ini mempunyai tantangan tersendiri untuk imajinasi siswa. Menurut Sudjana Puzzle Media Visual yang penyampaiannya melalui proses melihat kemampuan memahami media ini tergantung kemampuan seseorang menyampaikan maupun

²⁴ Ayu ma'as, "Sejarah Puzzle, Awalnya Dibuat untuk Edukasi Geografi #AkuBacaAkuTahu - Semua Halaman - Kids," 26 November 2022, <https://kids.grid.id/read/473588034/sejarah-puzzle-awalnya-dibuat-untuk-edukasi-geografi-akubacaakutahu?page=all>.

menerima pesan²⁵. Ogus dan avshi memecahkan Puzzle secara mandiri dapat dapat memecahkan keterampilan dari diri siswa keterampilan yang di maksud kemandirian,kemandirian, bekerja sama.

Berdasarkan uraian dari para ahli diatas *Puzzle* merupakan potongan teka-teki gambar dengan beraneka bentuk bongkar pasang yang disusun harus membentuk suatu gambar utuh. Media ini termasuk media edukatif yang berguna menyalurkan pesan pada siswa agar bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan Kurniati, dkk (2016) bahwa *Puzzle* mampu menumbuhkan daya ingat, konsentrasi maupun ketelitian pemasangan potongan *Puzzle*²⁶.

1. Manfaat permainan *Puzzle*

Manfaat *Puzzle* menurut Elfani (2011:103) menyatakan mampu meningkatkan keterampilan anak dan mampu menarik rasa ingin tahu siswa²⁷.

Demikian ada beberapa manfaat media *Puzzle*:

- a. membangunkan rasa kebersamaan
- b. menarik kecakapan berpikir
- c. memupuk keterampilan kognitif
- d. meningkatkan kemampuan daya ingat siswa.
- e. proses pembelajaran lebih menyenangkan

²⁵ Nurizka Lintang Manik M2 Rian, "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar" 6 (2022).

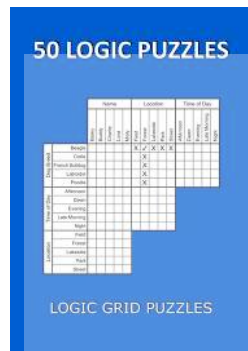
²⁶ Kurnianti Sri erfiyeni, "Penggunaan Media Chem Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Di Kelas X Sma Negeri 4 Pekanbaru." 3 No. 1 (2016).

²⁷ Rian, "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar."

2. ²⁸Jenis *Puzzle*

a. *Logic Puzzle*

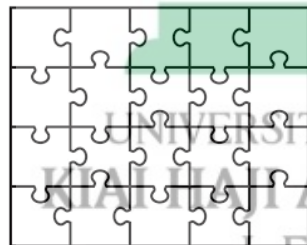
Sebuah *Puzzle* yang menerapkan logika



Gambar 2.1 Logic Puzzle

b. *Jigsaw Puzzle*

Sebuah bentuk *Puzzle* berkepingan jigsaw.



Gambar 2.2 Jigsaw Puzzle

c. *Mechanical Puzzle*

Sebuah *puzzle* yang kepingannya sambung atau saling berhubungan.



²⁸ Diposkan oleh Unknown, "PUZZLE," 2014, <http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html>.

Gambar 2.3 Mechanical Puzzle

d. *Combination puzzle*

Sebuah *puzzle* yang berkomunikasi berbeda warna atau bentuk misalnya rubik jigsaw dll.



Gambar 2.4 Combination Puzzle

e. bangun datar Puzzle (Two-dimensional figure)

bangun datar yang terdiri dari persegi persegi panjang segitiga, jajar genjang, pesium.



Gambar 2.5 Bangun datar Puzzle

3. *Make a Match*

Make A Match dikembangkan tahun 1994 di tokohi ²⁹Lorna Curran berkategori model pembelajaran ³⁰*Cooperative* yang mana melibatkan siswa untuk aktif bekerja sama baik secara mental dan fisiknya. Hal ini sesuai dengan pendapat

²⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode teknik Struktur dan Model Penerapan*, t.t.

³⁰ Adelina Noorisa, Erik Ismaya, dan Mila Roysa, "Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa | Journal on Education," 2020, <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/327>.

yesiana et al (2016) mengemukakan model tersebut memberikan pengalaman aktif sehingga mempunyai pengalaman yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya³¹. Citra dan syahruraji (2016) Sebuah kegiatan belajar ditujukan bekerja sama dari kartu yang di peroleh untuk mencari pasangan.³² Rusman (2011-223) menyatakan gaya belajar yang mencari pasangan³³.

Beberapa³⁴ Tujuan *Make A Match* diantaranya:

1. Pendalaman materi
2. Penggalian materi
3. Menyenangkan

Adapun kelebihan dan kelemahan dari model tersebut:

1. Mengaktifkan siswa
2. Metode tidak membosankan
3. Meningkatkan pemahaman siswa
4. Lebih efektif karena melatih kedisiplinan siswa

Beberapa kelemahan *Make A Match*:

1. Perlunya persiapan yang matang
2. Mungkin banyak yang malu untuk berpasangan

³¹ Yesiana Gading.I.K P.F, “Yesiana, P. F., Gading, I. K., & Riastini, P. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016 / 2017. 1–11.” t.t.

³² Raudhatul Jannah, Abdul Wahab Abdi, dan Dyah Rahmani, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA SPELLING PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BANDA ACEH,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi* 3, no. 3 (2018), <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/13206>.

³³ Rusman, 2011.

³⁴ Huda, *Cooperative Learning Metode teknik Struktur dan Model Penerapan*.

3. Dengan penggunaan metode yang sama dapat menimbulkan kejenuhan.

4. ASEAN

Asosiasi asia tenggara (*Association of South East Asia Nations*) ASEAN sebuah organisasi yang dinaungi oleh Asia tenggara, Didirikan oleh Indonesia, Malaysia, Thailand, Filipina, dan singapura melalui pengesahan Deklarasi Bangkok 8 Agustus 1967³⁵. Organisasi tersebut sudah dianggotai 10 negara diantaranya Indonesia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Malaysia, Kamboja, Vietnam, Laos dan Myanmar. Organisasi ASEAN dibentuk untuk sebuah kepentingan organisasi ekonomi dan politik. Pembentukan organisasi ini untuk memperkuat kawasan bersekutu dari beberapa sektor diantaranya:

1. Mendukung pertumbuhan ekonomi
2. Membuat perdamaian
3. Meningkatkan kerja sama
4. Meningkatkan perdagangan

Sedangkan untuk ³⁶Tujuan ASEAN pada masa kini

1. Pengkajian wilayah
2. Kerja sama yang lekat
3. Pembangunan yang berkelanjutan
4. Pengembangan sumber daya alam
5. Antisipasi tantangan lintas batas.

³⁵ Mukminin dkk., *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2017.

³⁶ Glugut Pamungkas, "ASEAN: Pengertian, Negara Anggota, Sejarah dan Tujuan," 2022, <https://www.cnbcindonesia.com/news/20220719171803-4-356822/asean-pengertian-negara-anggota-sejarah-dan-tujuan>.



Gambar 2.6 Peta ASEAN

5. Pembelajaran IPS

IPS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial istilah ini sudah di kenal di Indonesia sejak tahun 1970 Nama IPS hanya ada di materi ips SD/SMP³⁷. Materi IPS gabungan dasar materi Ekonomi, Geografi, Sejarah, Sosiologi juga ilmu sosial lainnya. Dalam dunia asing IPS di kenal dengan sebutan *Social studies*, *Social education*, *Citizenzhip education*. Prof, Nu'man Somantri menjelaskan Pendidikan IPS masuk kedalam dua jenis yakni pendidikan disekolah dan pendidikan untuk perguruan tinggi. Selama mengarungi dunia persekolahan IPS dalam waktu 60 tahun diwadhahi oleh NCSS (*The National Council for the Social Studies*). IPS menurut NCSS adalah bidang pelajaran yang mempelajari mengkaji masalah yang ada di lingkungan masyarakat melihat dari beberapa aspek yang tujuannya untuk kaum mudan dalam hal sekoalah yang mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan untuk menjadikan warga masyarakat yang baik³⁸. Sedangkan menurut Edgar blues Wesley (1937) IPS Merupakan Ilmu sosial yang disederhanakan sebagai ideologi pendidikan³⁹.

³⁷ Sapiya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, t.t.

³⁸ "Schneider, D. (1994). *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies*. Bulletin 89. ERIC," t.t.

³⁹ Abdul Aziz Wahab, *Konsep dasar IPS Universitas Terbuka*, t.t.

Berdasarkan pendapat ahli, Maka tujuan mata pelajaran IPS selain menjadikan siswa kewarganegaraan nandamai. ⁴⁰Tujuan IPS SMP yaitu:

1. Mengetahui fakta-fakta di kehidupan masyarakat
2. Mempunyai pikiran yang kritis dalam menyelesaikan persoalan
3. Memiliki kesadaran sosial
4. Mempunyai kemampuan komunikasi dalam bekerja sama



⁴⁰ Muh sholeh, "Tujuan Pembelajaran IPS SD/MI dan SMP/MTs ~ Muh. Sholeh," 2012, <http://muhsholeh.blogspot.com/2012/03/tujuan-pembelajaran-ips-sdmi-dan-smpmts.html?m=1> tujuan.

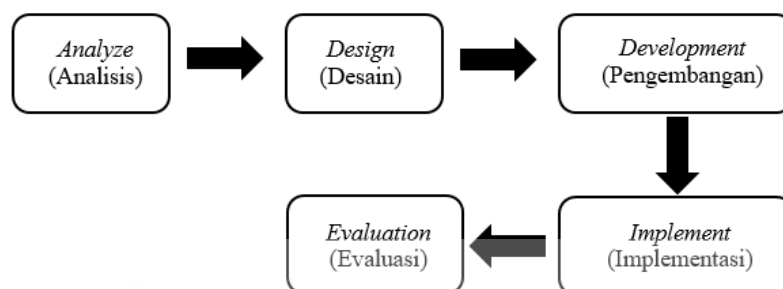
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian Pengembangan

Jenis Education Research and Deveploment atau di sebut riset pengembangan digunakan dalam penelitian ini. ⁴¹Penelitian Pengembangan merupakan tujuan mengembangkan produk juga menghasilkan produk yang harus di uji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan R&D dikembangkan oleh Robert Maribe Brach. Pengembangan ini memakai acuan model ADDIE dikemukakan Dick and Carry yaitu Model tersebut di pilih sebab teratur bertumpu pada landasan memiliki 5 tahapan yaitu (*Analysis*) dimana peneliti menganalisis kebutuhan subjek penelitian untuk memperoleh informasi yang kemudian dijadikan suatu proses pengembangan produk agar hasil produk sesuai dengan kebutuhan penelitian, (*Desain*) merancang bentuk suatu produk yang akan dikembangkan, (*Deveploment*) merupakan proses dari pembuatan dan pengecekan secara mendalam pada produk yang sedang dikembangkan, (*Implementation*) Peneliti menerapkan produk kepada subyek penelitiandan (*Evaluation*) pada bagian ini peneliti melakukan evaluasi produk untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan).

⁴¹ Tasya Talitha, "Pengertian Penelitian Pengembangan, Fungsi & Cirinya," *Gamedia Literasi* (blog), 19 Agustus 2021, <https://www.gamedia.com/literasi/penelitian-pengembangan/>.



3.1 Gambar Model ADDIE

Menurut Borg and Gall ialah cara yang di pakai untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk. Langkah yang di gunakan untuk membuat produk yang sudah ada menurut Nana Syaodih sukmadinata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode penelitian artinya cara secara ilmiah yang di pakai untuk meneliti, merangkit, dan menghasilkan uji validasi media yang di hasilkan.

Peneliti mengadaptasi model ADDIE Dick Carrey karena model tersebut ada beberapa Keunggulan model ADDIE adalah sederhana dan komponen yang digunakan saling berhubungan terhubung dan terstruktur, artinya pelaksanaan model ini harus sistematis atau berturut-turut dan tidak dapat dicampur⁴². Hal ini memudahkan peneliti untuk menciptakan produk yang sesuai dikembangkan Kelemahan penggunaan model ADDIE adalah peneliti memerlukannya Dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan suatu produk karena para peneliti harus menganalisa permasalahan yang ada agar peneliti dapat menentukan tahapan kelanjutannya.

⁴² Novi Satriawan, "Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey - Ranah Research," diakses 7 Desember 2023, <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-dick-carey/>.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur adalah serangkaian tindakan awal yang diambil dengan berurutan untuk menghasilkan mengembangkan produk *Puzzle Map* pada materi Negara ASEAN untuk siswa SMP/MTs kelas VIII menggunakan Model ADDIE sehingga terdiri dari 5 tahapan langkah penelitian, ialah:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini merupakan tahap awal dari penelitian yang bertujuan untuk menganalisis

perlu nya pengembangan media⁴³. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu meliputi:

a. Analisis peserta didik

Peneliti menganalisis kebutuhan yang meliputi permasalahan dan karakteristik peserta didik yang akan menjadi sasaran pengguna media pembelajaran berbasis Media Puzzle Map Berbasis Make A match.

b. Analisis kompetensi Peneliti menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media pembelajaran interaktif menggunakan Media Puzzle map berbasis make a amatch.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap kedua dari tahap sebelumnya peneliti mengembangkan media *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* juga

⁴³ “Robert Mariabe Branch, Instructional design: The ADDIE Approach, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 23,” t.t.

memperhatikan beberapa sudut pandang dari kesesuaian materi dengan karakteristik siswa dan kompetensi dasar. Penyusunan konsep media yang akan di kembangkan kerangka media *Puzzle Map* dengan membuat rencana pembuatan media setelah mendesain, selanjutnya peneliti menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam mendesain media.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada fase pembuatan media yang dikembangkan sesuai dengan rancangan yang di buat sebelumnya mulai dari tampilan dan isi dari media *Puzzle* yang dikembangkan. Setelah itu peneliti membuat angket validasi produk untuk 3 para ahli yakni ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Angket validasi ini terdiri dari Angket validasi media terdiri dari aspek pemilihan warna, pemilihan gambar, pemilihan jenis font dan ukuran huruf. Angket validasi materi atau isi terdiri dari aspek pembelajaran, isi, kurikulum, interaksi, isi materi, soal evaluasi. Aspek validasi bahasa terdiri dari aspek penggunaan bahasa dan penulisan. Validasi dilakukan dengan tujuan agar media yang dikembangkan mendapatkan penilaian serta saran dari validator. Saran dan masukan dari para validator menjadi tolak ukur kelemahan dari media. Sehingga peneliti dapat mengetahui kelemahan media dan dapat memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan yang telah didapat. Setelah dinyatakan valid oleh para ahli maka media akan diterapkan atau diimplementasikan di sekolah.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada fase implementasi pengembangan dilaksanakan supaya mendapati tahap kepastian pada media. Tahapan tersebut dilakukan dengan tahap validasi dan tahap uji coba terbatas serta uji coba lapangan yang dilakukan 2 tahap. Tahap validasi produk dilakukan oleh ahli media serta ahli isi materi. Dari hasil validasi ahli tersebut dipakai sebagai penyempurnaan terbatas. Uji coba lapangan selanjutnya untuk mengetahui bagaimana kelayakan sekaligus keelokan media. Lembar praktisi dibuat sebagai uji coba lapangan agar tahu bagaimana reaksi guru pada pengembangan produk yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada fase evaluasi dilaksanakan tahap penyempurnaan atau tahap perbaikan apabila awal uji coba dikatakan valid. Maka media tersebut tidak diperlukan perbaikan namun jika kebalikannya maka peneliti harus melakukan perbaikan media yang dikembangkan agar bisa diterapkan dengan terencana.

Tahap evaluasi berada di tengah-tengah tahap lain pada gambar di atas. Hal ini karena tahap evaluasi sebagai kunci yang dapat digunakan untuk mengevaluasi analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Langkah evaluasi dapat terjadi pada salah satu dari empat tahap perkembangan tersebut. Ini menunjukkan bagaimana setiap level ADDIE, melakukan penilaian diselesaikan sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilaksanakan tiga kali validasi pendapat⁴⁴ Dick Carey sesuai dengan pendapat sadiman dalam Benny Pribadi mengemukakan Penilaian dilaksanakan 3 tahap, diantaranya (1) Uji validitas oleh ahli yang berkualifikasi untuk memvalidasi produk dan memberikan masukan serta rekomendasi (2) percobaan lapangan sebelum, hal ini dilakukan agar tanggapan siswa dapat diketahui langsung tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik sampel digunakan sebagai uji coba yang dijalankan oleh 30 siswa hal ini sesuai pendapat⁴⁵ Singarimbun dan Effendi (1995) yang mengatakan bahwa jumlah minimal 30 orang maka pembagian nilai akan lebih dekat dengan kurva normal, (3) Uji coba lapangan sesudah, yang diujikan pada 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 8 JEMBER. Uji coba lapangan sesudah menggunakan media dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* yang dikembangkan oleh peneliti. Model one group pretest-posttest design digunakan sebagai pretes sebelum dan sesudah dilaksanakannya, Jadi peneliti hanya butuh melakukan satu dua kali perlakuan dengan satu kelas. Berikut design⁴⁶

⁴⁴ Qoni', "Model desain Sistem Pembelajaran (Jakarta;PT Dian rakyat)," 2009.

⁴⁵ Nuryadi Nuryadi dan Peni Rahmawati, "Persepsi Siswa Tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Ditinjau Dari Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (28 Oktober 2018): 53–62, <https://doi.org/10.26486/jm.v3i1.656>.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta)*, 2016.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 : Nilai pretest

X : Treatment perlakuan

O_2 : Nilai posttest

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penilaian pengembangan media *Puzzle Map* di lakukan oleh siswa kelas 2 SMPN 8 Jember, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

1. Uji Validasi

a. Uji validasi ahli materi

Validasi ahli materi Asyroful Mujib, M.Sc yakni dosen pendidikan geografi Universitas Negeri jember (UNEJ) terpilih sebagai ahli materi yang akan memvalidasi ahli media pembelajaran *Puzzle Map* materi Negara ASEAN yang memiliki kriteria validasi materi pendidikan Strata S2 berpengalaman dalam bidang geografi. Hasil penilaian awal oleh ahli materi dapat ditemukan dalam tabel yang menunjukkan aspek kelayakan materi.

3.2 Tabel Penilaian ahli materi

Butir penilaian														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5

Dari penilaian ahli materi tahap pertama, media *Puzzle* berbasis *Make A match* untuk pembelajaran ips di hitung dengan konsep pecahan agar di ketahui seberapa skor rata-rata Media *Puzzle Map*, Data tersebut kemudian di persentasekan menggunakan rumus:

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

Penjelasan:

P = Persentase Skor yang dibulatkan

$\sum x$ = Total skor dari tanggapan responden pada satu pertanyaan

$\sum xi$ = Total skor optimal dalam satu pertanyaan

Maka di ketahui:

$$P = \frac{5+5+5+5+5+4+5+5+5+5+5+4+4+4+5}{5 \times 15} \times 100 \%$$

$$P = \frac{71}{75} \times 100 \%$$

$$P = 95\%$$

Dengan dasar persentase kelayakan produk hasilnya menunjukan 95% yang berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make A Match* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" artinya tidak perlu revisi Dan pantas untuk diuji coba secara praktis. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Beberapa catatan yang disampaikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Menyertakan literasi minimal bendera bendera negara asean agar serasi dengan kartu soal, literasi tersebut bisa di tambah dengan menggunakan logo bendera dengan menggunakan magnet untuk mengetahui lokasi letak negara- Negara asean.

Setelah mendapatkan evaluasi dari ahli materi pada tahap pertama, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi awal pada media *Puzzle* berbasis untuk meningkatkan kualitas produk yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan tinjauan dan masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi. Bagian-bagian yang perlu diperbaiki diidentifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel revisi dari ahli Materi

No	SEBELUM DIREVISI	SESUDAH DI REVISI
1		

Berdasarkan hasil revisi tahap selanjutnya di lakukannya validasi kedua, Validasi dilakukan pada tanggal Senin, 8 Juni 2023, di ruang laboratorium Geografi Universitas Negeri Jember. Evaluasi awal oleh ahli materi dapat ditemukan dalam tabel aspek kelayakan materi yang terlampir..

Hasil penilaian ahli materi tahap pertama dapat dilihat dalam table aspek kelayakan materi berikut.\

3.4 Tabel penilaian ahli Materi

Butir penilaian														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5

Tahap kedua di lakukan penilaian dengan hasil di atas yang menunjukkan:

$$P = \frac{5+5+5+5+5+4+5+4+4+5+5+4+5+5+5}{5 \times 15} \times 100 \%$$
$$P = \frac{71}{75} \times 100 \%$$
$$P = 95\%$$

Berdasarkan persentase kelayakan produk hasil menunjukkan 95% yang berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make A Match* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" artinya tidak perlu revisi.

Dengan demikian, berdasarkan ketentuan penelitian, produk media tersebut dianggap Cocok untuk diujicoba, sehingga produk ini dianggap sangat sesuai dalam hal konten.

b. Uji validasi ahli media

Validasi ahli media Dr. Moh Sutomo M.Pd. yakni dosen UIN KHAS JEMBER terpilih sebagai ahli media yang akan memvalidasi ahli media pembelajaran *Puzzle Map* materi Negara ASEAN yang memiliki kriteria validasi media minimal pendidikan Strata S2 berpengalaman dalam bidang media.

Sebagaimana tabel berikut:

3.5 Tabel ahli Media

Butir penilaian															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3

Dari penilaian ahli media tahap pertama, media *Puzzle* berbasis *Make A match* untuk pembelajaran ips di hitung dengan konsep pecahan agar di ketahui seberapa skor rata-rata Media *Puzzle Map*, Data tersebut kemudian di persentasekan menggunakan rumus:

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

Penjelasan:

P = Persentase Nilai yang dibulatkan

$\sum x$ = Total skor jawaban dari responden pada satu pertanyaan

$\sum xi$ = Total nilai optimal pada satu pertanyaan.

Maka di ketahui:

$$P = \frac{4+4+3+4+4+4+3+4+4+4+4+3+3+3+3+3}{5 \times 16} \times 100 \%$$

$$P = \frac{57}{80} \times 100 \%$$

$$P = 71\%$$

Dengan dasar pada persentase kelayakan produk hasil menunjukan 71% yang berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis

Make A Match termasuk dalam kategori "Baik" artinya tidak perlu revisi dan Cocok untuk diimplementasikan secara praktis di lapangan.

Namun, masih ada beberapa hal yang perlu disesuaikan dalam RPP. Komentar yang disampaikan oleh ahli media meliputi: RPP Tujuan pembelajaran di tambahkan pada RPP dan buat RPP 2/3.

selanjutnya dilakukan revisi pada RPP media *Puzzle* berbasis *Make A Match* Revisi dilakukan dengan merujuk pada penilaian dan saran dari dosen ahli media.

Berdasarkan hasil revisi tahap selanjutnya di lakukannya validasi kedua, Tahap validasi dilakukan pada hari Senin, 29 mei 2023 di ruangan laboratorium Geografi Universitas Negeri Jember. Hasil penilaian ahli materi tahap pertama dapat dilihat dalam table aspek kelayakan materi berikut.

Hasil penilaian ahli materi tahap kedua dapat dilihat dalam tabel aspek kelayakan media berikut.

3.6 Tabel Validasi ahli media

Butir penilaian															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4

Tahap kedua di lakukan penilaian dengan hasil di atas yang menunjukkan:

$$P = \frac{4+4+4+4+4+5+5+4+5+5+5+5+5+5+4+4}{5 \times 16} \times 100$$

$$P = \frac{72}{80} \times 100 \%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan persentase kelayakan produk hasil menunjukkan 90% yang berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make A Match* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" artinya tidak perlu revisi. Dengan demikian, berdasarkan ketentuan penelitian, produk media tersebut dianggap layak untuk uji coba. sehingga produk tersebut dianggap sangat layak dari segi media.

c. Uji validasi ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bapak shiddiq ardianta yakni dosen UIN KHAS JEMBER terpilih sebagai ahli bahasa yang akan memvalidasi ahli media pembelajaran *Puzzle Map* materi Negara ASEAN yang memiliki kriteria validasi media minimal pendidikan Strata S2 berpengalaman dalam bidang bahasa Hasil penilaian ahli bahasa dapat di lihat dalam table aspek kelayakan materi sebagai berikut:

3.7 Tabel validasi ahli bahasa

Butir penilaian									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	5	5	5	5	4	5	5	5	4

Dari penilaian ahli bahasa tahap pertama, media *Puzzle* berbasis

Make A Match untuk pembelajaran IPS di hitung dengan konsep pecahan agar di ketahui seberapa skor rata-rata Media *Puzzle Map*, Data tersebut kemudian di persentasekan menggunakan rumus:

Penjelasan:

P = Persentase skor dibulatkan

Σx = Total skor jawaban dari partisipan pada satu pertanyaan.

Σx_i = Total nilai optimal pada satu pertanyaan.

Maka di ketahui:

$$P = \frac{5+5+5+5+5+4+5+5+5+4}{5 \times 10} \times 100 \%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$P = 96\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dengan dasar persentase kelayakan produk hasil menunjukkan 96% yang berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make A Match* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" artinya tidak perlu revisi dan layak untuk diuji coba di lapangan. Dengan demikian, berdasarkan ketentuan penelitian, produk media tersebut dianggap layak untuk uji coba. sehingga produk tersebut dianggap layak dari segi bahasa.

2. Uji lapangan Pretest sebelum di gunakan media

Uji coba kelompok kecil di lakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul saat media pembelajaran yang digunakan dalam pengujian kelompok kecil, diharapkan media *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* yang dibuat tidak memiliki masalah mendasar. Uji coba dilakukan oleh satu kelas siswa dengan jumlah 32 siswa kelas VIII D SMP Negeri 8 Jember. Hal tersebut dilakukan agar menghasilkan produk yang memenuhi sudut pandang kevalidan, keterandalan (keterjamin), dan kehasilgunaan.

3. Uji lapangan Postes setelah di gunakannya media

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas media maka tidak jauh berbeda dari uji coba pretes dilaksanakan dengan jumlah besar sebanyak 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Jember. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui layak atau tidak media *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* ini digunakan. Hal ini digunakan sebagai masukan produk agar layak dipakai.

3. Jenis Data

1. Kualitatif

Kualitatif data di peroleh melalui hasil evaluasi masukan kritik dan saran dari penilaian ahli isi dan ahli media, ahli materi.

2. Kuantitatif

Data kuantitatif di peroleh dari skor para ahli, siswa dan guru terhadap pengembangan media *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* serta evaluasi hasil belajar siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa wawancara, kuisioner dan tes karena instrumen tersebut mudah didapat, dibuat maupun digunakan.

1. Observasi

Observasi dilakukan pengamatan di lapangan guna melihat peristiwa yang terjadi untuk memperoleh peristiwa yang terjadi lapangan. Dari aspek proses biologi dan psikologis sehingga keduanya saling berhubungan dan saling membantu. Jika peneliti tertarik pada perilaku manusia, fenomena alam, proses kerja dan yang di amati tidak terlalu besar maka metode observasi bisa dipakai.

2. Wawancara

Teknik wawancara kegiatan tanya jawab kepada responden untuk mendapatkan informasi mendalam pada guru kelas SMP Negeri 8 JEMBER agar dapat diketahui permasalahan waktu proses belajar.

Wawancara peneliti menggunakan teknik tidak terstruktur sebab tidak memakai pedoman wawancara hanya menanyakan garis-garis besar permasalahan.

3. Tes

Pretest dan posttest adalah ujian yang peneliti gunakan pretes di lakukan sebelum posttest. Pretes diberikan pada awal proses pembelajaran untuk mengukur seberapa jauh siswa pemahaman

siswa tentang materi negara ASEAN dan sebelum menggunakan media pembelajara sedangkan Postest dilakukan pada akhir pelaksanaan proses pembelajaran setelah menggunakan media *Puzzle Map*, tujuan dari posttest adalah untuk mengetahui skill peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang serta untuk bahan referensi pembetulan komponen media pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk meningkatkan tingkat penguasaan kompetensi yang ada dengan membandingkan hasil Pretest dan posttest. Tes tersebut berisikan rangkaian pertanyaan yang di pakai untuk mengukur seberapa *skill*, pemahaman perseorangan dan golongan terhadap jawaban benar atau salah⁴⁷.

5. Kuisener/Angket

Metode penelitian kuisisioner yang digunakan untuk memahami individu yang berisis daftar pertanyaan, rangkaian tersebut yang dimaksudkan untuk memperoleh data lengkap berupa penilaian dan umpan balik mengenai konten media, desain media, daya tarik media, penggunaan media, serta kepraktisan media keefektifan media pembelajaran *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* Kuisisioner dapat berupa pertanyaan tertutup maupun terbuka baik diberikan pada reponden secara tertutup maupun terbuka melalui tulisan, pertanyaan langsung, internet ataupun pos. Akan tetapi Peneliti biasanya menggunakan kuesioner tertutup yang terlihat seperti kotak centang atau kotak tanda. Jadi peneliti

⁴⁷ Kadek Astiti ayu, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta:PenertbitAndi,2017, 2017, <https://books.google.co.id/books?id=KDhLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hi=id#v=onepage&q&f=false>.

membuat sistem skala penilaian untuk Responden tersebut. Kuisener ditujukan kepada para validasi ahli materi, validasi media dan validasi ahli bahasa, ahli materi dan sasaran produk yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Jember.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif dua teknik analisis data tersebut di pakai untuk mengolah dan mendeskripsikan data yang sudah ada⁴⁸

A. Kualitatif

Data berupa teks atau catatan yang diperoleh dari hasil evaluasi angket, observasi, dan wawancara dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Oleh karena itu, peneliti mengkaji kebutuhan apa saja yang muncul untuk terciptanya media pembelajaran *Puzzle Map*. Dilakukan observasi dan wawancara dengan yang berkepentingan menjadi pusat keperluan media dan mengenai peningkatan/ perbaikan peneliti media mengambil dari validator, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

B. Analisis deskriptif kuantitatif

1. Validasi angket ahli

Validasi merupakan Validasi adalah alat ukur atau derajat keakuratan alat tersebut, dengan kata lain validasi mengacu

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta).

pada keakuratan alat ukur⁴⁹. Untuk memberikan nilai kriteria kualitas produk, kuesioner yang digunakan dalam validasi ahli berupa evaluasi menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1–5. Bagan skala Likert Berdasarkan table tersebut rata-rata tingkatan bagian keseluruhan menggunakan rumus sugiono:

Tabel 3.8
Skala Likert (Sugiyono, 2016: 94)⁵⁰

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat baik/sangat efektif/sangat Layak
2.	4	Baik
3.	3	cukup baik/cukup efektif/cukup layak
4.	2	kurang baik/kurang efektif/cukup layak
5.	1	Sangat tidak baik/sangat tidak layak/sangat tidak Efektif

Bersumber table di atas, setelah itu peneliti menghitung pesentase dari komponen rata-rata yang menggunakan Rumus menurut Sugiyono yaitu⁵¹:

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

Keterangan:

P = Persentase skor dibulatkan

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

⁴⁹ “Sukardjo, ‘Evaluasi Program Pembelajaran,’ dalam Leny Yulianti, ‘Pengembangan Mobile Application Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017,’ Universitas Negeri Yogyakarta (2018).,” t.t.

⁵⁰ Zulfa Ardini, “Pengertian Skala Likert, Metode, dan Contohnya untuk Penelitian,” diakses 5 Desember 2023, <https://www.detik.com/bali/berita/d-6607480/pengertian-skala-likert-metode-dan-contohnya-untuk-penelitian>.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta).

Σx_i = Jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah melakukan persentase, maka peneliti melakukan pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk media pembelajaran Puzzle. Berikut persentase kelayakan:

Tabel 3.9 Persentase kelayakan

Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
5	81% - 100%	Sangat Baik	Tidak revisi
4	61% - 80%	Baik	Tidak revisi
3	41% - 60%	Cukup Baik	Tidak revisi
2	21% - 40%	Kurang Baik	Revisi Sebagian
1	$\leq 20\%$	Tidak Baik	Revisi

Kriteria Kelayakan:

- a) Apabila media memperoleh skor 5 maka dapat dikategorikan sangat baik tanpa adanya revisi produk.
- b) Apabila media memperoleh skor 4 maka dikategorikan baik tanpa adanya revisi produk.
- c) Apabila media memperoleh skor 3 maka dikategorikan cukup baik tanpa adanya revisi produk atau dengan revisi kecil
- d) Apabila media memperoleh skor 2 maka dikategorikan kurang baik sehingga perlu adanya revisi sebagian.
- e) Apabila media memperoleh skor 1 maka dikategorikan sangat tidak baik sehingga perlu dilakukannya revisi produk.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan persentase minimal validasi untuk media pembelajaran *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* yaitu 61% - 80% (baik).

2. Validasi angket siswa

Sedangkan teknis analisis data untuk peserta didik, peneliti menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1–5. Bagan skala Likert Berdasarkan tabel tersebut rata-rata tingkatan bagian keseluruhan menggunakan rumus sugiono sebagai berikut:

Tabel 3.10
Skala Likert (Sugiyono, 2016: 94)

No.	Skor	Keterangan
1.	5	sangat baik/sangat efektif/sangat bermanfaat
2.	4	Setuju/baik/layak/efektif
3.	3	cukup baik/cukup sesuai
4.	2	Tidak setuju/kurang efektif/kurang layak
5.	1	Sangat tidak setuju/sangat tidak layak/sangat tidak Efektif

Berdasarkan table di atas, setelah itu peneliti menghitung pesentase dari rata-rata setiap komponen yang menggunakan Rumus menurut sugiyono yaitu⁵²:

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

Gambar 3.2
Rumus para ahli

Keterangan:

P = Persentase skor dibulatkan

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

⁵² “Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 262,” t.t., 99.

Σx_i = Jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah melakukan persentase, maka peneliti melakukan pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk media pembelajaran *Puzzle*. Berikut persentase kelayakan produk berikut⁵³:

Tabel 3.11 persentase kelayakan

Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
5	81% - 100%	Sangat Baik	Tidak revisi
4	61% - 80%	Baik	Tidak revisi
3	41% - 60%	Cukup Baik	Tidak revisi
2	21% - 40%	Kurang Baik	Revisi Sebagian
1	$\leq 20\%$	Tidak Baik	Revisi

Kriteria Kelayakan:

- a) Apabila memperoleh skor 5 maka dapat dikategorikan sangat baik tanpa adanya revisi produk.
- b) Apabila memperoleh skor 4 maka dikategorikan baik tanpa adanya revisi produk.
- c) Apabila memperoleh skor 3 maka dikategorikan cukup baik tanpa adanya revisi produk atau dengan revisi kecil
- d) Apabila memperoleh skor 2 maka dikategorikan kurang baik sehingga perlu adanya revisi sebagian.
- e) Apabila memperoleh skor 1 maka dikategorikan sangat tidak baik sehingga perlu dilakukannya revisi produk.

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan persentase minimal validasi untuk media pembelajaran *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* yaitu

⁵³ Sa'dun, *Intrumen*, 42.

61% - 80% (baik).

3. Teknik analisis data *Pretest-postest*

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisas⁵⁴

Analisis efektivitas produk dilakukan dengan berdasarkan data dari hasil nilai belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dengan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*)⁵⁵ dan untuk menghitung langkah sebagai berikut:

$$ER = \left(\frac{MX2 - MX1}{MX2 + MX1} \right) \times 100\%$$

Rumus 3.1 efektivitas

Keterangan:

ER : Efektivitas relatif

MX 1 : Rata-rata nilai pretest/mean

MX 2 : Mean atau rata-rata nilai posttest

⁵⁴“Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 262.”

⁵⁵ Sugiyono, *Metode*, 114.

Klasifikasi hasil analisis keefektivan media pembelajaran *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* dikonversikan dalam tabel dibawah ini yang diadaptasi oleh Akbar.⁵⁶

Tabel 3.12

Kriteria Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid



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

⁵⁶ Sa'dun, *Instrumen*, 42.

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Bagian ini berisi penyajian lengkap seluruh data yang dikumpulkan selama kegiatan pengujian produk. Data harus disajikan dengan jelas dan mudah dipahami dengan menggunakan tabel, bagan, atau gambar. Setelah dianalisis, data tersebut harus dikategorikan menurut jenis dan komponennya. barang yang dibangun. Kategori ini akan sangat membantu⁵⁷ Penelitian ini menghasilkan sebuah produk *Puzzle map* berbasis *Make A Match* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

B. Analisis Data

Berdasarkan Observasi Di SMP Negeri 8 Jember Observasi dilakukan pada tanggal 13 agustus 2022 waktu Kegiatan Kampus PPL Pada pelaksanaan observasi belajar mengajar di kelas. Kegiatan observasi pada mata pelajaran IPS Dengan fokus di kelas VIII ketika pembelajaran mengikuti penjelasan guru siswa melanjutkan mengerjakan soal latihan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar. Metode ceramah digunakan guru untuk menjelaskan yang di bantu media papan tulis hal ini membuat siswa merasa bosan karena di anggap monoton dan kaku.

⁵⁷Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember), 118, 2022.*

Proses pembelajaran seperti ini di kategorikan tradisional. Siswa kurang memperhatikan dan bosan jika menggunakan metode lama dianggap kurang menarik.

Karena masih banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan pura-pura ijin ke kamar mandi sehingga mereka kurang memperhatikan guru pada saat mengajar terutama materi negara ASEAN dalam pembelajaran IPS.

Karena masih banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan pura-pura ijin ke kamar mandi sehingga mereka kurang memperhatikan guru pada saat mengajar terutama materi negara ASEAN dalam pembelajaran IPS. Proses pembelajaran seperti ini di kategorikan tradisional. Siswa kurang memperhatikan dan bosan jika menggunakan metode lama dianggap kurang menarik.

Hal ini di perkuat dengan hasil wawancara dengan siswa seperti yang di sampaikan oleh Kevin Azrial kelas VIII D SMP Negeri 8 Jember bahwa:

“Kegiatan belajar mengajar bersama Guru IPS membosankan karena tidak menggunakan media yang mengakibatkan saya mengantuk, tetapi terkadang juga seru kalau sedang tidak marah-marah.. Media Puzzle yang di gunakan seru karena belajar sambil bermain tetapi saya agak bingung ketika cari pasangan”

Hal tersebut juga di sampaikan oleh Erycha Triasputri Kelas VIID menyatakan bahwa:

“guru IPS sering memberikan tugas banyak dengan Deadline sedikit dan

juga membuat bosan saat pembelajaran alasan saya bosan karena dalam waktu pembelajaran tidak ada permainan yang mengharuskan untuk fokus belajar. Media Puzzle membuat saya sulit memahami taktiknya”

Hal tersebut juga di sampaikan oleh Maximus Adellio kelas VIIID menyatakan bahwa:

“Guru IPS dalam kegiatan belajar mengajar membosankan tidak asik dan gampang marah-marah untuk kegiatan belajar setiap harinya biasa saja.

Media Puzzle yang di gunakan Sulit, Sulit ketika mencari pasangan”

Wawancara juga di lakukan dengan Guru IPS di SMP Negeri 8 Jember

Tabel 4.1 wawancara dengan Guru IPS

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa jenis media pembelajaran yang Ibu gunakan dalam mengajar mata pelajaran IPS?	Media pembelajaran yang umumnya digunakan meliputi buku modul pembelajaran, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan gambar yang relevan dengan materi.
2.	Apakah pernah digunakan media pembelajaran puzzle dengan pendekatan <i>make a match</i> dalam pembelajaran Pendidikan IPS?	Selama ini masih belum pernah.
3.	Sarana dan prasarana pendamping apa yang Ibu gunakan sebagai pendukung proses pembelajaran Pendidikan IPS?	Biasanya hanya menggunakan buku materi dan papan tulis saja.
4.	Apakah ibu setuju Jika dikembangkan media pembelajaran puzzle dengan pendekatan <i>make a match</i> untuk mata pelajaran IPS dengan materi negara-negara di ASEAN?	Setuju Sekali, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan pemahaman Siswa.
5.	Bagaimana Tanggapan ibu tentang Media Puzzle ini?	Tanggapan saya mengenai media Puzzle ini bagus dan seru karena

		menjadikan untuk anak-anak yang awalnya ramai menjadi aktif saat menggunakan media Puzzle. Jadi aktifnya tidak ramai Cuma-Cuma
--	--	--



Berdasarkan hasil wawancara Siswa dan Guru peneliti menyimpulkan bahwa media Puzzle bisa memberikan dampak bagi siswa namun ada kekurangannya siswa sulit memahami ketika harus mencari pasangan.

Berdasarkan mengenai Negara ASEAN yang Kompetensi Dasar

KD Kompetensi Dasar

3.1 Meninjau perubahan dalam organisasi ruang dan hubungan antar wilayah di Indonesia dan negara-negara ASEAN, yang terpengaruh oleh elemen-

elemen alam dan manusia (seperti kemajuan teknologi, faktor ekonomi, pemanfaatan lahan, serta dinamika politik), beserta konsekuensi yang dihasilkan terhadap kelangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik

3.2 Mempersembahkan temuan mengenai transformasi ruang dan hubungan saling berinteraksi di antara berbagai wilayah di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang dipicu oleh campur tangan faktor alam dan manusia, seperti kemajuan teknologi, dinamika ekonomi, penggunaan lahan, serta pergeseran politik, beserta implikasinya terhadap keberlanjutan kehidupan dalam ranah ekonomi, sosial, budaya, dan politik.

C. Revisi Produk

Sebelum media berbasis *Make A Match* diuji coba di lapangan, langkah berikutnya adalah Uji Validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi oleh para ahli dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak diuji coba di lapangan.

Ahli media bertujuan untuk mengevaluasi aspek teknis dan presentasi media *Make A Match* yang dikembangkan. Mereka akan menilai kemudahan penggunaan, fungsionalitas, dan tampilan visual yang menarik. Selain itu, ahli media akan memastikan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan untuk pembelajaran IPS yang efektif.

Ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi konten dan kesesuaian materi pembelajaran melalui media *Make A Match*. Mereka akan meninjau

apakah materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di lapangan. Para ahli juga akan memastikan bahwa produk tidak mengandung kesalahan dalam konten atau penjelasan materi.

Melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi, media *Make A Match* dapat dipastikan memiliki kualitas yang baik, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan siap diuji coba di lapangan. Validasi ini merupakan langkah krusial dalam pengembangan produk media untuk memastikan memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran.

1. Pengesahan (Validasi) oleh Pakar Materi

Bapak Aysroful Mujib, M.Sc, sebagai seorang pakar materi, Ahli materi diberikan media *Puzzle* bersama dengan kuesioner lembar penilaian yang akan diisi, serta memberikan masukan untuk perbaikan lebih lanjut.

Proses validasi oleh ahli materi dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap awal, validasi dilaksanakan pada hari Senin, 29 Mei 2023, di ruang laboratorium Geografi Universitas Negeri Jember.

Berdasarkan persentase kelayakan produk hasil menunjukkan 95% yang berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make A Match* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" artinya tidak perlu revisi.

Dengan demikian, berdasarkan ketentuan penelitian, produk media tersebut dianggap Cocok untuk diujicoba, sehingga produk ini dianggap sangat sesuai dalam hal konten.

2. Validasi Spesialis(ahli) media

Validasi Media dilaksanakan oleh Dr. Moh Sutomo, M.Pd. Validasi

media untuk Puzzle berbasis *Make A Match* diadakan di ruang sidang 5 FTIK UIN KHAS JEMBER pada tanggal 7 April 2023. ahli media memberikan penilaian dengan diberi media Puzzle beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh ahli media dan memberikan saran untuk perbaikan

Berdasarkan persentase kelayakan produk hasil menunjukkan 90% yang berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make A Match* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" artinya tidak perlu revisi.

Dengan demikian, berdasarkan ketentuan penelitian, produk media tersebut dianggap layak untuk uji coba. sehingga produk tersebut dianggap sangat layak dari segi media.

3. Validasi Ahli Bahasa

Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd, Sebagai ahli bahasa. validasi Ahli bahasa diberikan media *Puzzle* beserta angket lembar penilaian yang akan diisi oleh ahli bahasa.

Proses validasi terhadap ahli bahasa dilakukan satu kali yaitu dilakukan pada hari Senin, 29 Mei 2023 di ruangan G17 UIN KHAS JEMBER. Hasil penilaian

Dengan dasar persentase kelayakan produk hasil menunjukkan 96% yang berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make A Match* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" artinya tidak perlu revisi dan layak untuk diuji coba di lapangan. Dengan demikian, berdasarkan ketentuan penelitian, produk media tersebut dianggap layak untuk uji coba. sehingga produk tersebut dianggap layak dari segi bahasa.

4. Respon siswa

Setelah selesai, siswa diminta untuk memberikan penilaian melalui pengisian angket. Angket tersebut memuat pernyataan yang harus diisi oleh siswa. Berikut adalah hasil penilaian dari siswa.

Hasil di atas Di hitung menggunakan Rumus:

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

Penjelasan:

P = Persentase skor dibulatkan

$\sum x$ = Total nilai tanggapan peserta pada satu pertanyaan.

$\sum xi$ = Total nilai optimal pada satu pertanyaan.

Berdasarkan data pada tabel penilaian produk media *Puzzle*, diperoleh nilai sebesar 88%, menunjukkan bahwa pengembangan media ini memenuhi kriteria "Sangat Baik". Di samping mengimplementasikan kuesioner penilaian, peneliti juga melakukan pengamatan selama percobaan produk berjalan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang menjadi responden tampak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam proses belajar dengan media *Puzzle*, beberapa di antaranya menyatakan bahwa pembelajaran dengan media *Puzzle* lebih menyenangkan dibandingkan dengan menggunakan buku LKS atau mendengarkan penjelasan langsung dari guru. Selain itu, satu guru kelas juga melakukan penilaian, dan hasil penilaiannya adalah :

Uliatul Hasanah, S.Pd, Sebagai ahli pembelajaran di SMP Negeri 8 Jember

Sarjana Ekonomi. angket lembar penilaian yang akan di isi oleh beliau. Proses angket penilaian ini di lakukan pada tanggal 12 oktober 2023. Hasil penilaian ahli dapat dilihat dalam tabel aspek kelyakan materi berikut.

4.2 Tabel ahli pembelajaran IPS

Butir penilaian										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
5	5	4	5	4	4	3	3	4	4	3

Data tersebut kemudian di persentasekan menggunakan rumus:

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

Penjelasan:

P = Persentase skor dibulatkan

$\sum x$ = Total nilai tanggapan peserta pada satu pertanyaan

$\sum xi$ = Total nilai optimal pada satu pertanyaan

Maka di ketahui:

$$P = \frac{5+5+4+5+4+4+3+3+4+4+3}{5 \times 10} \times 100 \%$$

$$P = \frac{44}{55} \times 100 \%$$

$$P = 80\%$$

Artinya 80% yang

berartikan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make A Match* termasuk dalam kategori " Baik" artinya tidak perlu revisi dan layak untuk diuji coba di lapangan. Dengan demikian, berdasarkan ketentuan penelitian, produk media tersebut dianggap layak untuk uji coba. sehingga produk tersebut layak dalam mata pelajaran.

5. Uji Coba Produk *pretest-postest*

Selanjutnya adalah menguji produk dengan melibatkan siswa. Uji coba produk ini dilakukan dalam satu tahap uji coba, yang melibatkan siswa kelas VIII. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023 di dalam ruang kelas, dengan melibatkan 32 siswa. Seluruh siswa yang diundang hadir dalam uji coba produk ini. Berikut adalah hasil nilai pretest dan posttest:

Berdasarkan hasil pretest 62 posttest 82 di atas menunjukkan bahwa media *Puzzle* berbasis *Make a Match* memberikan dampak bagi hasil belajar siswa dan dapat di simpulkan hasilnya yaitu “sangat baik” Sedangkan KKM SMP Negeri 8 Jember 75 Maka adanya perbandingan 7,5 angka dapat di simpulkan TUNTAS. Agar lebih akurat peneliti menghitung menggunakan SPSS uji t *Paired-sample-test* pada aplikasi SPSS versi 20 Menggunakan Rumus:

$$ER = \left(\frac{MX2 - MX1}{MX2 + MX1} \right) \times 100\%$$

Gambar 4.1 Rumus Efektivitas

Keterangan:

ER : Efektivitas relatif

MX 1 : Mean atau rata-rata nilai pretest

MX 2 : Mean atau rata-rata nilai posttest

Hasil di temukan:

Tabel 4.3 sampel statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair1	Pretest	62.5000	32	14.70133	2598285
	Posttest	82.1875	32	10.92032	1.93046

Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS, terlihat terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest sebesar 20. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menerapkan media pembelajaran, terdapat peningkatan pada pembelajaran IPS siswa.

Tabel 4.4 sample test.

		Paired Differences					T	df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair1	Pretest-Posttest	-19.68750	14.42095	2.54929	-24.88681	14.48819	-7.723	31	.000

Dari hasil di atas menunjukkan adanya signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) yang mempunyai makna signifikan lebih kecil dari alpha H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media Puzzle Map berbasis Make A Match materi negara asean dalam pembelajaran IPS. Kemudian dapat di lihat dari hasil posttest dan pretest $82 > 62$ yang menunjukkan adanya perbedaan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan media *Puzzle Map* berbasis *Make A Match*.

Kesimpulannya

H_a : media *Puzzle Map* Berbasis *Make A Match* dapat memberikan hasil peningkatan belajar bagi siswa materi negara ASEAN Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember

H_0 : Media *Puzzle Map* Berbasis *Make A Match* tidak dapat memberikan hasil peningkatan belajar bagi siswa materi negara ASEAN Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang telah di revisi

Perlu di ketahui bahwa media yang di kembangkan peneliti ini berupa sebuah *puzzle* Peta yang bahan utamanya kertas. Berikut adalah penjelasan mengenai

peralatan dan bahan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran berbasis *puzzle* dengan menggunakan model *Make a Match*, langkah-langkah pembuatannya, serta panduan penggunaannya:

1. Perlengkapan dan bahan yang diperlukan

Dibawah ini disebutkan perlengkapan dan bahan-bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* dengan pendekatan *Make a Match*..

a. Alat

- 1) penggaris
- 2) Peralatan untuk memotong kayu
- 3) Pensil
- 4) Perkat kertas
- 5) Gunting

b. Bahan-bahan

- 1) Triplek
- 2) Kertas HVS
- 3) Kertas glos laminasi
- 4) Gambar Peta, papan, kartu soal dan materi yang sudah diprint
- 5) Alumunium lebar 32x48 cm
- 6) 1 buah papan Triplek setebal 0,3cm berukuran 32x48cm
- 7) 2 buah gantungan plastik dan besi
- 8) Kertas print berisi soal



Alat dan bahan yang telah disebutkan merupakan elemen yang harus ada dalam proses pembuatan media. Apabila ada kesulitan mendapatkan beberapa bahan, dapat menggunakan bahan lain yang lebih mudah ditemukan namun memiliki fungsi yang serupa.

2. Cara Pembuatan

Di bawah ini merupakan cara pembuatan media pembelajaran *puzzle* berbasis *Make A Match* :

- a. Gambar persegi panjang pada papan triplek dan alumunium sesuai ukuran lalu potong.
- b. potong papan triplek lalu gapit antara triplek dan alumunium sehingga alumunium di gapit antara triplek bingkai dan triplek papan
- c. Pasang gantungan besi 2 sebagai gantungan di papan bagian belakang
- d. Pasang komponen-komponen nomor papan *puzzle*.
- e. Prin Peta asean sesuai ukurana lalu potong sesuai dengan segitiga papan nomer lapisinya dengan kardus lalu isi 1 buah magnet agar melekat di alumunium Tempelkan jawaban yang berkaitan dengan kartu soal
- i. Prin kartu soal yang sudah di buat menggunakan kertas laminating glossi
- j. Prin petunjuk penggunaan media menggunakan kertas laminating *glossy*

3. Petunjuk Penggunaan:

- a. Keluarkan dan acak susunan *puzzle*
- b. Pilih kartu pertanyaan yang telah disiapkan.
- c. Temukan jawaban pada bagian potongan *puzzle* yang cocok dengan pertanyaan di kartu.

- d. Tempatkan jawaban tersebut di papan *puzzle* sesuai dengan nomor yang tercantum pada papan.
- e. lalu siswa di beri waktu diskusi untuk menjelaskan
- f. Jika waktu telah habis, siswa di bolehkan bertanya pada siapapun
- g. Ilustrasi akan terbentuk secara utuh jika semua pertanyaan pada kartu soal dijawab dengan benar.

Tampilan Media *Puzzle Map* berbasis *Make A Match* materi Negara ASEAN dalam pembelajaran IPS

1. (Menghasilkan Produk)

Dalam proses menghasilkan produk ini, peneliti menciptakan media pembelajaran berupa *puzzle* dengan pendekatan *make a match*. Produk ini mencakup *Puzzle Map*, petunjuk permainan, papan yang terpenuhi dengan nomor, serta kartu soal beserta jawabannya yang berada di bagian belakang *puzzle*.

- a. Melakukan penyusunan produk

Pembuatan sampul dan petunjuk penggunaan media melengkapi persiapan angka, permainan dan ilustrasi yang menyertai soal pada kartu soal di papan teka-teki, pertanyaan. Format persiapan dijelaskan pada paragraf berikutnya. berikut menunjukkan desain media pembelajaran *puzzle* ini:

Tabel 5.1 desain Media

Unsur	Penjelasan
Cover	Cover Berada di bagian depan papan <i>puzzle</i> adalah informasi yang mencakup judul (Panduan Pembuatan Media Pembelajaran <i>Puzzle Map</i> dengan Pendekatan <i>Make a Match</i> untuk Pembelajaran IPS) dan beberapa gambar pendukung, termasuk

	<i>puzzle</i> berwarna-warni yang membentuk lingkaran, menyerupai bola dunia.
Petunjuk permainan	Petunjuk permainan terdapat pada halaman 6 media puzzle dengan desain kolom teks berbentuk <i>Puzzle</i> warna warni
Papan nomer Puzzle	Papan <i>Puzzle</i> di buat dengan triplek yang di lapiasi dengan lis alumunium.
Halaman Gambar	Halaman gambar ini terletak dihalaman
Papan nomer	Papan dengan nomor tersedia dengan 16 <i>puzzle</i> , pada halaman ini memuat angka sebagai panduan untuk menempatkan jawaban secara sesuai dengan kartu soal.
Kartu soal	Berisi soal-soal yang digunakan pada papan <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dengan jumlah kartu soal 16.

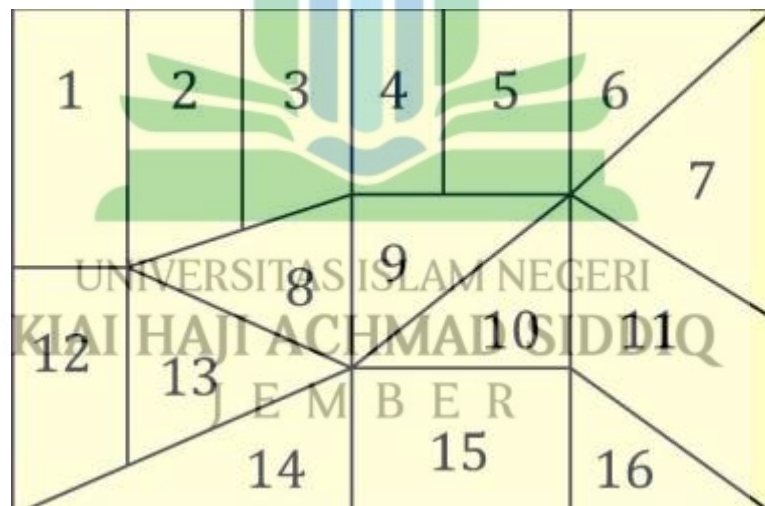
Dilanjut Peneliti menggunakan jawaban pada *Puzzle* dan kartu soal untuk Model pembelajaran *Make a Match*. Berikut soal yang terdapat pada kartu soal dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5.2 kartu soal berikut ini:

NO.	Pertanyaan	Kunci jawaban
1.	Letak koordinat negara ASEAN?	terletak pada 28° LU-11° LS dan 93° BT-141° BT.
2.	ASEAN Singkatan dari?	Association of Southeast Asian Nations
3.	Negara ASEAN yang terletak sebelah selatan....	Indonesia
4.	Apa negara yang tidak memiliki Laut	Laos
5	Bahasa resmi negara Filipina...	Tagalog
NO.	Pertanyaan	Kunci jawaban
6.	 Bendera Tersebut merupakan bendera Negara?	Vietnam
7.	Ibu kota negara Brunei Darus salam	Bandar seri Begawan
8.	Negara Termaju di negara ASEAN	Singapura

	adalah	
9.	Mata Uang negara Thailand adalah	Baht
10.	Negara asean yang terletak paling utara ASEAN....	Myanmar
11.	Bagaimana letak geografis asean adalah	Berada di antara dua samudera dan dua pasifik
12.	Mata Uang negara timor leste	Dolar Amerika Serikat
13.	Negara asean yang memiliki iklim sub tropis adalah	Myanmar
14.	Anggota baru negara asean adalah	Timur leste
15.	Kepala pemerintahan negara Malaysia	Perdana menteri
16.	Sungai terpenting negara kamboja	Sungai Mekong

Desain papan bernomor di media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a match*



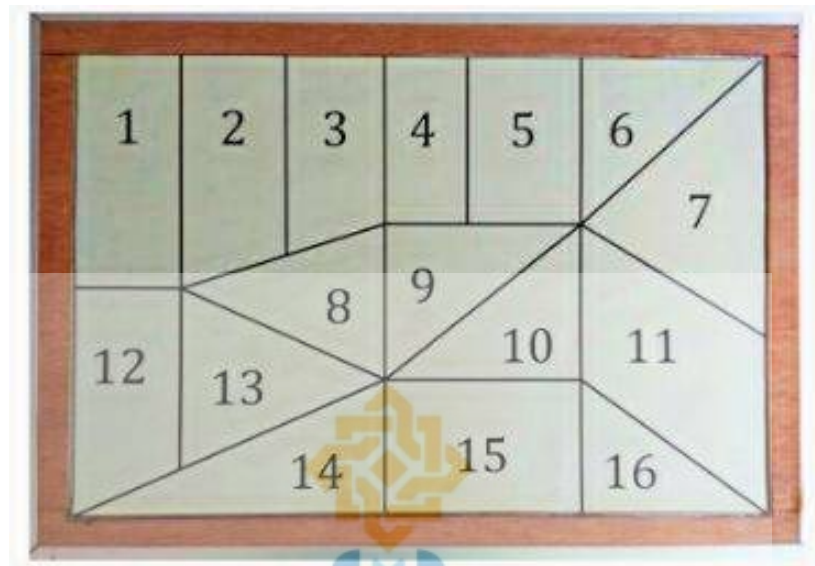
5.1 Gambar desain Papan bernomor

yaitu dengan Peta ASEAN yang akan ditempelkan pada papan media pembelajaran *Puzzle*



J E M B E R
5.2 Gambar Puzzle sudah jadi

- b. Langkah kedua melibatkan persiapan satu lembar papan kayu setebal 0,7 cm dan berukuran 32x48 cm, bersama dengan satu lembar papan triplek yang memiliki ketebalan sekitar 0,5 cm, dan keduanya dilengkapi dengan lis aluminium sebagai bingkai untuk papan triplek.



5.3 Gambar Bingkai Puzzle

c. Langkah ke 3 potong peta asean sesuai dengan papan bernomor lalu berikan jawaban dari kartu soal di belakang *puzzle* peta yang tengahnya sudah di beri magnet agar mampu menempel pada papan nomor yang terbuat dari lis alumunium.



5.4 Gambar Puzzle dan Kartu soal



- d. Membuat komponen-komponen media seperti cover petunjuk penggunaan media, jawaban, dan kartu soal di Canva.



5.5 Gambar Petunjuk pembuatan penggunaan media

- e. Pembuatan buku penggunaan media menggunakan aplikasi *Canva* dengan bertemakan *Puzzle* yang menyerupai lingkaran globe, dengan berisikan 12 halaman yang memuat tata cara penggunaan media *Puzzle Map* berbasis *Make A Match*



5.6 Gambar Jawaban dalam Puzzle

- f. Kartu soal dan *Puzzle* yang akan di mainkan berbasis *Make A Match* yang nantinya setiap siswa akan memperoleh 1 Kartu soal/*Puzzle*. Media *Puzzle* ASEAN Menggunakan Peta yang di potong sesuai dengan *Puzzle* bangun datar yang belakangnya berisikan jawaban dari kartu soal.



5.7 Gambar Kartu Soal

Kartu Soal berjumlah 16 soal sesuai dengan *Puzzle* dan sesuai dengan jumlah responden siswa 32 yang di desain menggunakan *canva* seperti ide menyerupai otak

2. Kelayakan dan kualitas Puzzle Map

Dari hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* dengan pendekatan *Make a match* telah melalui proses validasi oleh sejumlah ahli, termasuk ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

a) Kevalidan

menunjukkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a match* memiliki tingkat validitas yang layak digunakan siswa. Hasil validator para ahli mendapatkan kevalidan yang layak Hasil evaluasi dari para ahli validator menunjukkan persentase keseluruhan, dengan ahli media memberikan nilai sebesar 90%, ahli materi sebesar 95%, ahli bahasa sebesar 96%, dan ahli pembelajaran IPS memberikan penilaian sebesar 80%. Dari hasil validasi ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* berbasis *make a match* dianggap valid dan layak.

b) Kepraktisan

Kriteria Praktis dapat di lihat dari rata-rata respon siswa dengan konversi 80% yang mana menunjukan sangat layak dengan demikian media *Puzzle* ini dapat di katakana praktis.

c) Keefektifan

Uji coba penggunaan di kelas VIII SMP Negeri 8 Jember menunjukkan bahwa tingkat kebermanfaatan media pembelajaran puzzle dengan metode *make a match* mendapatkan rata-rata hasil sebesar 62,83 dalam uji coba dengan 30 siswa sebagai responden. Pada uji coba penggunaan dalam kelompok besar, dengan 30 siswa sebagai responden dan nilai KKM sebesar 75, hasilnya mencapai 82,5. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Puzzle*

Map berbasis *Make A Match* yang telah dikembangkan layak digunakan.

Dari hasil observasi, wawancara, dan uji penggunaan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa produk media pembelajaran puzzle dengan pendekatan *make a match* memiliki aspek positif dan negatif. Berikut adalah keunggulan dan kelemahan yang dimiliki oleh media pembelajaran *Puzzle* berbasis *make a match*, antara lain:

1. Kelebihan

- a. Penerapan media pembelajaran *Puzzle* dengan pendekatan *Make a match* ini sederhana dan dilengkapi dengan ilustrasi pendukung, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
- b. Mampu digunakan tanpa memerlukan sumber daya listrik atau akses internet.
- b. Berpotensi untuk mengembangkan keterampilan motorik peserta didik.
- c. Berperan dalam meningkatkan konsentrasi dan pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik.

2. Kekurangan

Selain memiliki keunggulan, media pembelajaran puzzle dengan pendekatan *make a match* juga memiliki beberapa kelemahan. Berikut adalah kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match*, antara lain:

- a. Produk media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* ini hanya tersedia pada materi Negara ASEAN.
- b. Tidak dapat diterapkan pada kelas Daring (online)

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Pembuatan *Puzzle* edukatif berdasarkan permainan *Make A Match* Hal ini dimaksudkan agar dapat menjadi sarana lebih lanjut dalam pengajaran IPS kepada siswa, khususnya kelas VIII. Data mengenai media diperoleh berdasarkan temuan penelitian. Ada rekomendasi untuk *Puzzle* pembelajaran ini. Jika diterapkan pada konsumen produk media, banyak rekomendasi saran yang bisa diberikan. Termasuk di dalamnya adalah sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan

Pada saat menggunakan media pembelajaran *Puzzle*, hendaknya guru menjelaskan tujuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *puzzle* dan menjadikan *Puzzle* sebagai media pembelajaran yang terpenting, guru harus menjelaskan terlebih dahulu materi yang mau di sampaikan. baik guru maupun murid, Sebelum menggunakan apa pun, harap baca petunjuknya dengan cermat. memanfaatkan media pembelajaran melalui pemanfaatan media. Ketika proses pembelajaran menggunakan *Puzzle* guru sebagai pendamping harus benar-benar mendampingi karena banyak siswa yang kesulitan ketika mencari pasangan. Hal ini memungkinkan teka-teki berbasis pertandingan berfungsi dengan baik.

2. Desiminasi Produk

Media pembelajaran *Puzzle* merupakan media berbasis *Make A match*. Peserta kelas VIII atau di bawahnya di seluruh SMP/MTS dapat menerima dan menggunakan media berbasis *Make A Match* ini. Dengan tujuan Untuk memastikanketika belajar, siswa menggunakan cara yang menarik dan menyenangkan untuk belajar.memudahkan siswa dalam memahami informasi mata pelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk lebih Lanjut

Untuk pengembangan produk tambahan oleh pihak lain. Hal ini dapat dilakukan dengan mengganti materi belajar yang digunakan peneliti dengan sumber atau pertanyaan yang berbeda sehingga hasilnya lebih beragam. Pengembangan media *Puzzle* berbasis *make a match* di harapkan bisa di gunakan secara Online.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. *Model-model, media dan strategi pembelajaran konstektual (inovatif)* (Bandung: CV. Yrama Widya), 2013.
- Ardini, Zulfa. "Pengertian Skala Likert, Metode, dan Contohnya untuk Penelitian." Diakses 5 Desember 2023. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6607480/pengertian-skala-likert-metode-dan-contohnya-untuk-penelitian>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran. Edisi revisi* (Jakarta: Rajawali Pres. 3, 2013).
- Ayu ma'. "Sejarah Puzzle, Awalnya Dibuak untuk Edukasi Geografi #AkuBacaAkuTahu - Semua Halaman - Kids," 26 November 2022. <https://kids.grid.id/read/473588034/sejarah-puzzle-awalnya-dibuat-untuk-edukasi-geografi-akubacaakutahu?page=all>.
- Astiti ayu, Kadek. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penertbit Andi, 2017., 2017. <https://books.google.co.id/books?id=KDhLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hi=id#v=onepage&q&f=false>.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2011).
- Farel, Ardan. "Pengertian, Jenis-Jenis, serta Fungsi Media." *Media Indonesia*, 3 Desember 2021. <https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-septa-fungsi-media>.
- Gading, I.K, Yesiana, P.F. "Yesiana, P. F., Gading, I. K., & Riastini, P. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016 / 2017. 1-11.," t.t.
- Hasriani. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SDN 72 LAMURUKUNG KECAMATAN TELLU SIATTINGE KABUPATEN BONE," t.t.
- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning Metode teknik Struktur dan Model Penerapan*, t.t.
- Humaidi, Rif'an. *Media Pembelajaran Konsep & Implementasi*, t.t.
- Indriyanti, Lisa, Arsyad Abd Gani, dan Sintayana Muhandini. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram." *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 8, no. 2 (12 Oktober 2020): 108-18. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2931>.
- Jannah, Raudhatul, Abdul Wahab Abdi, dan Dyah Rahmani. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA SPELLING PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3

- BANDA ACEH.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi* 3, no. 3 (2018). <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/13206>.
- Latifah, Tri Ajeng Nurul, I. Dewa Putu Eskasasnanda, dan Bayu Kurniawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 GRATI.” *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)* 2, no. 2 (6 Juli 2020): 145–55. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v2i2.3277>.
- Miftah Nur Annisa, 1401416434. “PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS KERAGAMAN BUDAYA MUATAN PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU KELAS IV SDN KARANGAYU 01 SEMARANG.” Other, Unnes, 2020. <http://lib.unnes.ac.id/41046/>.
- Mukminin, Endang Mulyani, Sa’ban Nur, dan Supardi. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2017.
- Natania, Sudarsono. “Apakah Indonesia telah Siap Menyongsong Era Society 5.0? | BandungBergerak.id,” 2022. <https://bandungbergerak.id/article/detail/2017/apakah-indonesia-telah-siap-menyongsong-era-society-5-0>.
- Noorisa, Adelina, Erik Ismaya, dan Mila Roysa. “Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa | Journal on Education,” 2020. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/327>.
- Nurrita, Teni. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nuryadi, Nuryadi, dan Peni Rahmawati. “Persepsi Siswa Tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Ditinjau Dari Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (28 Oktober 2018): 53–62. <https://doi.org/10.26486/jm.v3i1.656>.
- Pamungkas, Glugut. “ASEAN: Pengertian, Negara Anggota, Sejarah dan Tujuan,” 2022. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20220719171803-4-356822/asean-pengertian-negara-anggota-sejarah-dan-tujuan>.
- Patmanodewa, 2010.
- Prasetya, Lanang. “Pengertian Media Puzzle Menurut Patmonodewo (Misbach.)” Diakses 3 Februari 2023. https://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach.
- Putri, Heny Apriani. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE DAN SPELLING PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI MADRASAH ALIYAH NURUL IMAN KOTA JAMBI.” Other, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2020. <https://repository.unja.ac.id/15532/>.
- Qoni’. “Model desain Sistem Pembelajaran (Jakarta;PT Dian rakyat),” 2009.

- Quran.com. "surah Al-Baqarah - 1-286." Diakses 7 Desember 2023. <https://quran.com/id/sapi-betina>.
- Rian, Nurizka Lintang Manik M2. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar" 6 (2022).
- "Robert Mariabe Branch, Instructional design: The ADDIE Approach, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 23," t.t.
- Rofi'i. "Pengertian IPS - JEJAK PENDIDIKAN." Diakses 25 Juli 2023. http://www.jejakpendidikan.com/2017/04/pengertian-ips.html#google_vignette.
- Rusman, 2011.
- Sadiman, Arief, Rahardjo, Anang Haryono, dan Rahardjyo. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatnya*, t.t.
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, t.t.
- Satriawan, Novi. "Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey - Ranah Research." Diakses 7 Desember 2023. <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-dick-carey/>.
- "Schneider, D. (1994). Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies. Bulletin 89. ERIC," t.t.
- sholeh, Muh. "Tujuan Pembelajaran IPS SD/MI dan SMP/MTs ~ Muh. Sholeh," 2012. <http://muhsholeh.blogspot.com/2012/03/tujuan-pembelajaran-ips-sdmi-dan-smpmts.html?m=1> tujuan.
- Sri erfiyeni, Kurnianti. "Penggunaan Media Chem Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Di Kelas X Sma Negeri 4 Pekanbaru." 3 No. 1 (2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta)*, 2016.
- "Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 262," t.t.
- "Sukardjo, 'Evaluasi Program Pembelajaran,' dalam Leny Yulianti, 'Pengembangan Mobile Application Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017,' Universitas Negeri Yogyakarta (2018).," t.t.
- Talitha, Tasya. "Pengertian Penelitian Pengembangan, Fungsi & Cirinya." *Gramedia Literasi* (blog), 19 Agustus 2021. <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-pengembangan/>.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember), 118, 2022.*
- Unknown, Diposkan oleh. "PUZZLE," 2014. <http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html>.
- Wahab, Abdul Aziz. *Konsep dasar IPS Universitas Terbuka*, t.t.
- Yanti, Kusuma. "Problematika Reformasi Pendidikan Indonesia Memasuki Era Society 5.0 | Kusuma | Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan," 2021. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7874>.

Lampiran 1 pernyataan keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertadatangan dibawah ini :

Nama : Intan Ma'rifatul Islamiyah
Nim : T20199052
Program studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Social (Ips)
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (Ftik)
Institusi : UIN Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan secara tegas dan jujur bahwa skripsi yang saya ajukan adalah hasil karya tulisan asli dan orisinal yang saya hasilkan sendiri. Saya dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengandung plagiat, tidak ada kutipan yang tidak diakui, dan tidak ada penggunaan karya orang lain tanpa izin dan pengakuan. Saya mengakui bahwa dalam menyusun skripsi ini, saya telah merujuk dan mengutip dari berbagai sumber referensi, termasuk buku, jurnal ilmiah, makalah, dan sumber-sumber lainnya. Setiap rujukan dan pengutipan telah saya cantumkan dengan jelas dan akurat dalam daftar pustaka serta disertai dengan penulisan kutipan yang benar sesuai dengan aturan tata cara penulisan yang berlaku.

Apabila terbukti bahwa skripsi ini melanggar etika akademik, melanggar hak kekayaan intelektual, atau melibatkan praktik plagiatisme, saya bersedia menerima konsekuensi yang ditetapkan oleh Universitas/Institusi yang bersangkutan, termasuk penolakan skripsi, pembatalan gelar, atau tindakan disipliner lainnya yang dianggap perlu.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dengan kesadaran penuh atas tanggung jawab dan implikasinya.

Atas perhatian dan pengertiannya, saya ucapkan terima kasih.

Jember.4 Desember 2023
Saya yang menyatakan



Intan Ma'rifatul Islamiyah
T20199052

Lampiran 2 matrik

MATRIKS PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Judul	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Sumber data	Metode penelitian	Alur Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Puzzle Map</i> Berbasis <i>Make a Match</i> pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMPN 8 JEMBER	<p>1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Puzzle Map</i> Berbasis <i>Make a Match</i> pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 JEMBER?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan</p>	<p>1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media berbentuk <i>Puzzle Peta</i> Berbasis <i>make a match</i> sebagai media pembelajaran IPS Materi Negara ASEAN di kelas VIII SMPN 8 JEMBER</p> <p>2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media berbentuk <i>Puzzle Peta</i> Berbasis <i>make a</i></p>	<p>1. Observasi</p> <p>2. Angket</p> <p>3. Wawancara</p>	<p>Jenis Penelitian <i>Research and Development (R&D), model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation)</i></p> <p>Jenis data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Data Kuantitatif Berisi skor uji validitas tim ahli - Data Kualitatif Berisi komentar dan saran tim ahli <p>Teknis Analisis Data Analisis data yang</p>	<p>1. Analyze (Analisis)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Analisis kebutuhan b. Analisis kurikulum <p>2. Design (Perancangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Merumuskan Menentukan jenis media yang sesuai dengan pembelajaran agar keduanya terhubung. b. Membuat desain pembuatan media pembelajaran agar mengetahui bahan apa saja yang di perlukan. c. Membuat kerangka dasar media pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

	<p>media <i>puzzle</i> <i>match</i> sebagai media pembelajaran IPS Materi Negara ASEAN di kelas VIII SMP Negeri 8 JEMBER</p> <p>Pembelajaran IPS SMP Negeri 8 JEMBER?</p>		<p>digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif</p>	<p><i>puzzle</i>.</p> <p>3. Development (Pengembangan)</p> <p>a. Menyusun materi yang akan dikembangkan menjadi isi dan media sesuai.</p> <p>b. Membuat desain media <i>puzzle</i> pembelajaran sesuai dengan materi.</p> <p>c. Membuat evaluasi untuk siswa.</p> <p>4. Implementation (Penerapan)</p> <p>5. Evaluation (Evaluasi)</p>
--	---	--	--	---

Lampiran 3. Absen siswa

No. Urut	NAMA MURID
1.	Afan Maulana putra
2.	Ahmad rehan
3.	Aimira rahma
4.	Arga darya putera
5.	Arif Farenzy
6.	Arindi Nuria Wahda
7.	Arkana lupita audrioni
8.	Camelia safitri
9.	Citra nurani sitatiori
10.	Desi trisusanti
11.	Devís subtiawan
12.	Erycha trias putrid k
13.	Febriyanto
14.	Jofis fatur iman
15.	kenzi kaili
16.	Kevin azrial
17.	Kirana auka putri
18.	Maximus adellio
19.	Mohammad Rizki Ma
20.	Mohammad Chokri
21.	Mohammad kelvin
22.	Mohammad Rofiq B E R
23.	Manda puspita sari
24.	Nazri prayogi
25.	Queen arraya ordelia
26.	Rasti viranda ridwan
27.	Rahman ordhi wiyanto
28.	Rifdatul hasanah
29.	Rika aisyah putri
30.	Yolan dwi putri
31.	Yogie eka wahyudi
32.	yayun wulandari

Lampiran 4 hasil ulangan

ANALISIS ULANGAN HARIAN KE 1																				
Pokok Bahasan		Mengetahui Negara-negara ASEAN																		
Kelas / Semester		8 D / Ganjil 2022-2023																		
Jumlah Soal		15 Soal																		
Jumlah Peserta		siswa																		
No.	Nama Siswa	Skor yang diperoleh													Jml Skor	Kedapa	Ketuntasan			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			14	15	Ya	Tdk.
1	AFAN MALLANA PUTRA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	15	0	20	75	75%	v	
2	AHMAD REHMAN	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	15	15	0	15	0	59	55%		v
3	AMIRA RAHMA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	0	15	0	85	65%		v
4	ARGA DARMA SAPUTERA	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	15	0	15	15	0	59	59%		v
5	ARIF FARENY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	15	15	0	0	45	45%		v
6	ARINDI NURIA WAHITA	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	15	0	15	15	20	79	79%	v	
7	ARNANA LUPITA ALDIRIANA	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	15	15	0	15	0	59	59%		v
8	CAMELIA SAFITRI	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	15	15	15	20	81	81%	v		
9	CITRA NURANI SITALIARI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	0	15	0	0	45	45%		v
10	DESI TRISUGANTI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	0	15	15	0	65	65%		v
11	DEVIS SUBIYAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	0	15	20	75	75%	v	
12	ERYCHA TRIAS PUTRI K	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	0	15	20	75	75%	v	
13	FEBRYANTO	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	15	15	0	15	0	60	60%		v
14	JOFIZ FATUR IMAN	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	15	15	0	15	0	60	60%		v
15	KENZE KALI	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	0	15	15	0	0	45	45%		v
16	KEVIN AZRIAL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	0	15	0	65	65%		v
17	KORANA AULIA PUTRI	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	15	0	15	15	20	83	83%	v	
18	MAXIMUS ADELIO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	15	0	0	20	56	56%		v
19	MOHAMMAD RIZKI M	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	0	15	0	5	76	76%	v	
20	MOHAMMAD CHOKY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	0	15	0	0	45	45%		v
21	MOHAMMAD FEL	2	2	0	2	2	2	2	2	0	0	15	15	0	15	0	75	75%	v	
22	MOHAMMAD ROF	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	15	15	20	60	70%		v
23	NANDA PUGITA SARI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	15	0	0	65	65%		v
24	NAZRI PRAYOGI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	15	5	20	75	75%	v	
25	QUEEN ARRAYA ORCELIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	0	15	20	75	75%	v	
26	RAGTI VIRANCA RIOWAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	15	15	0	80	80%	v	
27	RAHYAN ARDI WJAYANTO	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	15	0	15	0	40	40%		v
28	RIFDATHU HASANAH	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	0	15	0	65	65%		v
29	RKA AISYAH PUTRI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	15	0	0	65	65%		v
30	YOLAN DWI PUTRI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	15	0	0	85	65%		v
31	YOGIE EKA WAHYUDI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	15	0	20	95	56%		v
32	YUYUN WULANDARI	2	2	0	2	0	2	2	0	0	0	15	15	15	15	0	76	76%	v	
33																				
34																				
35																				
36																				
JUMLAH SKOR		64	60	56	54	48	54	58	58	50	56	375	345	300	320	245				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	480	480	480	480	640				
% SKOR TERCAPAJ		100%	94%	91%	84%	75%	84%	91%	91%	78%	88%	78%	72%	63%	67%	38%				

Lampiran 5 Pedoman wawancara guru IPS

No	Pertanyaan
1.	Media pembelajaran apa yang digunakan oleh Ibu dalam pembelajaran Pendidikan IPS?
2.	Apakah pada Pembelajaran Pendidikan IPS pernah menggunakan media pembelajaran puzzle berbasis make a match?
3.	Sarana dan prasarana pendamping apa yang Ibu gunakan sebagai pendukung proses pembelajaran Pendidikan IPS
4.	Dari beberapa materi pelajaran pendidikan IPS, materi apakah yang menurut ibu dianggap sulit oleh peserta didik?
5.	Apakah Ibu setuju apabila dikembangkan media pembelajaran puzzle berbasis make a match pada mata pelajaran Pendidikan IPS? bagaimana tanggapan ibu mengenai media Puzzle



Lampiran 6 Hasil Validasi Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

AHLI MEDIA

Mata Pelajaran/ Materi : IPS/ Negara ASEAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Map berbasis Make A Match materi Negara ASEAN dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember

Peneliti : Intan Ma'rifatul Islamiyah

Validator : Dr. Moh Sutomo, M.Pd.

A. Pengantar

Berkaitan pelaksanaan pengembangan media Puzzle Map Berbasis Make A Match Pada pembelajaran IPS. Maka lembar Validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran Puzzle Map. Oleh karena itu Penilaian, koreksi, kritik dan saran sangat kami harapkan untuk perbaikan dan juga meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli materi yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Beri tanda (✓) pada salah satu kolom skor dengan memilih:
3. Keterangan makna skor pada penentuan sebagai berikut:
 - Skor 5: Sangat baik
 - Skor 4: Baik
 - Skor 3: Cukup baik
 - Skor 2: Kurang baik
 - Skor 1: Sangat kurang
4. Setelah melakukan penilaian, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran.

C. Aspek kelayakan media

NO.	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian ukuran dengan penggunaan media pembelajaran				✓	
2.	Kesesuai ukuran dengan isi media pembelajaran				✓	
3.	Potongan dari media puzzle sudah tepat atau 16 potongan				✓	
4.	Kesederhanaan rapi teratur dan tidak ada objek latarbelakang yang mengganggu				✓	
5.	Kesatuan seluruh media yang saling berkaitan				✓	
6.	Desain utama media Puzzle sesuai dengan isis materi					✓
7.	Tampilan media menarik dan sesuai dengan materi negara ASEAN					✓
8.	Gambar pada media Puzzle terlihat jelas Keamanan bahan yang digunakan				✓	
9.	Kemudahan penggunaan media Puzzle					✓
10.	Tampilan dan cara penggunaan media pembelajaran sangat mudah dipahami dan menarik siswa					✓
11.	Desain pada buku pendamping media Puzzle sudah sesuai dengan materi					✓
12.	Tampilan cover dan isi buku pendamping media Puzzle menarik minat siswa					✓
13.	Ukuran font buku pendamping media Puzzle tepat dan sesuai dengan siswa kelas VIII SMP					✓
14.	Gambar yang ada di dalam buku pendamping media Puzzle sudah jelas					✓
15.	Tampilan warna pada buku pendamping media Puzzle tepat dan menarik belajar siswa kelas VIII SMP				✓	
16.	Ukuran buku penggunaan media Puzzle sudah tepat				✓	

Berdasarkan penilaian tersebut maka produk ini dinyatakan:

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum bisa uji coba lapangan

**** Mohon untuk memberi Lingkaran salah satu sesuai dengan pendapat bapak/ibu**

D. Kritik dan saran perbaikan

lihat judul dan pelgi pada cover
yg sudah. Jilid 2 dan 3 gpk
mata Rp. lun 2 dan 3



Jember, 29 Mei 2023
Validator

(Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.)

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

Lampiran 7 Hasil Validasi Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

AHLI MATERI

Mata Pelajaran/ Materi : IPS/ Negara ASEAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Map berbasis Make A Match materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember

Peneliti : Intan Ma'rifatul Islamiyah

Validator : Muhammad Asyroful Mujib, S.Pd., M.Sc.

A. Pengantar

Berkaitan pelaksanaan pengembangan media Puzzle Map Berbasis Make A Match Pada pembelajaran IPS. Maka lembar Validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran Puzzle Map. Oleh karena itu Penilaian, koreksi, kritik dan saran sangat kami harapkan untuk perbaikan dan juga meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Beri tanda (√) pada salah satu kolom skor dengan memilih:

3. Keterangan makna skala pada penelaiaan sebagai berikut:

- Skor 5: Sangat baik
- Skor 4: Baik
- Skor 3: Cukup baik
- Skor 2: Kurang baik
- Skor 1: Sangat kurang

4. Setelah melakukan penilaian, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran.

C. Aspek Kelayakan Materi

NO.	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Relevansi materi dengan kompetensi dasar Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013					√
2.	Media pembelajaran Puzzle sesuai dengan konsep materi Negara ASEAN					√
3.	Kesesuaian isi gambar Puzzle dengan materi Negara ASEAN					√
4.	Penggunaan gambar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi					√
5.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran					√
6.	Isi materi sudah memadai sebagai media				√	

	pembelajaran					
7.	Media Puzzle ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa					√
8.	Tatacara penggunaan media yang ditulis mudah di pahami				√	
9.	Bahasa yang di gunakan jelas dan mempermudah pemahaman siswa				√	
10.	Kejelasan dan kemudahan perintah pada media pembelajaran puzzle tepat					√
11.	Kejelasan pernyataan-pernyataan pada media puzzle tepat					√
12.	Kelengkapan materi yang diberikan pada media puzzle tepat				√	
13.	Kesesuaian materi dengan aturan permainannya					√
14.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi					√
15.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan media Puzzle					√

Berdasarkan penilaian tersebut maka produk ini dinyatakan:

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum bisa uji coba lapangan

**** Mohon untuk memberi Lingkaran salah satu sesuai dengan pendapat bapak/ibu**

D. Kritik dan Saran perbaikan

Media bisa digunakan dan layak uji coba lapangan

.....

.....

.....

.....

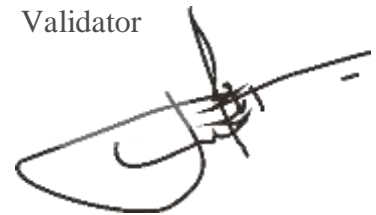
.....

.....

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

Jember, 8 Juni 2023

Validator



(M.Asyroful Mujib, M.Sc.)

Lampiran 8 Hasil validasi Ahli bahasa

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

AHLI BAHASA

Mata Pelajaran/ Materi: IPS/ Negara ASEAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Map berbasis Make A Match materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember

Peneliti : Intan Ma'rifatul Islmiyah

Validator : Shidiq Ardianta, M.Pd

A. Pengantar

Berkaitan pelaksanaan pengembangan media Puzzle Map Berbasis Make A Match Pada pembelajaran IPS, Maka Lembar Validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran Puzzle Map. Oleh karena itu Penilaian, koreksi, kritik dan saran sangat kami harapkan untuk perbaikan dan juga meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Beri tanda (✓) pada salah satu kolom skor dengan memilih:
3. Keterangan makna skala pada penelaian sebagai berikut:
 - o Skor 5: Sangat baik
 - o Skor 4: Baik
 - o Skor 3: Cukup baik
 - o Skor 2: Kurang baik
 - o Skor 1: Sangat kurang

47

4. Setelah melakukan penilaian, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran

C. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					
	2. Keefektifan kalimat					✓
	3. Kebakuan istilah					✓
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan					✓
Dialogis dan interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik					✓
Kesesuaian dengan perkembangan intelektual pesertadidik	6. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik					✓
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. Ketepatan tata bahasa					✓
	8. Ketepatan Ejaan					✓
Penggunaan istilah dan symbol / ikon	9. Konsisten penggunaan istilah					✓
	10. Konsisten penggunaan symbol / ikon					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBE R

- 1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- 2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- 3. Belum bisa uji coba lapangan

**** Mohon untuk memberi Lingkaran salah satu sesuai dengan pendapat bapak/ibu**

D. Kritik dan saran perbaikan

.....

.....

.....

Secara
baik!

um um

pu vol



Jember, 29 Mei 2023

Validator

(Shidiq Ardianta, M.Pd.)

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

Lampiran 9 angket Respon Siswa

NO.	Nama	Jumlah	Rata-rata
1.	Afan Maulana Putra	57	76
2.	Ahmad Rehan	75	100
3.	Aimira Rahma	66	88
4.	Arga Darya Putera	60	80
5.	Arif Farenzy	60	76
6.	Arindi Nuria Wahita	75	100
7.	Arkania Lupita audriana	72	96
8.	Camelia Safitri	67	89
9.	Citra nurani sitaliari	65	86
10.	Desi Trisusanti	64	85
11.	Devis Subtiawan	75	89
12.	Erycha trias Putri	67	89
13.	Febriyanto	69	92
14.	Jofis Fatur iman	68	90
15.	Kenzi kaili	71	94
16.	Kevin Azrial	54	72
17.	Kirana aulia Putri	67	89
18.	Maximus Adelio	69	92
19.	Mohammad Rizkqi M	60	80
20.	Mohammad Choky	75	100
21.	Mohammad Kelvin	70	93
22.	Mohammad Roif	75	100
23.	Nanda Puspita sari	75	100
24.	Nazri Prayogi	60	80
25.	Queen arraya Ordefia	60	80
26.	Rasti Viranda Ridwan	70	93
27.	Rayhan ardi wijayanto	60	80
28.	Rifdatul hasanah	59	78
29.	Rika aisyah putrid	75	100
30.	Yolan Dwi Putri	63	84
31.	Yogie eka wahyudi	60	80
32.	Yuyun Wulandari	69	92
Jumlah		2.131	2.823
Rata-rata		66,59	88,21

Lampiran 10 Hasil Angket respon siswa

ANGKET RESPON SISWA
"PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MAP BERBASIS MAKE A MATCH
MATERI NEGARA ASEAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 8
JEMBER"

Nama: Rika Aisyah Putri
 No. absen: 29
 Kelas: 8D

A. Petunjuk Pengisian:

- Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur, tanyakan jika ada pertanyaan yang kurang jelas!
- Berikan tanda () pada salah satu kolom yang berisi pernyataan yang paling sesuai dengan pendapat kalian!
- Ketentuan penilaian sebagai berikut:
 - Skor 5: Sangat baik
 - Skor 4: Baik
 - Skor 3: Cukup baik
 - Skor 2: Kurang baik
 - Skor 1: Sangat kurang
- Setelah melakukan penilaian, mohon memberikan kesan dan pesan setelah menggunakan media pembelajaran ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

No.	Pertanyaan	Respon				
		1	2	3	4	5
1.	Media ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda tentang Negara ASEAN					✓
2.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas					✓
3.	Media Puzzle mampu membantu dalam memahami pembelajaran					✓
4.	Dengan Media Puzzie membuat siswa lebih fokus memahami materi					✓
5.	Media ini bisa digunakan belajar dan bermain					✓
6.	Media puzzle membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan					✓
7.	Bentuk, Model, dan ukuran huruf yang di gunakan mudah di pahami					✓

8.	Media puzzle dapat menentukan pilihan jawaban kamu sendiri dalam menjawab pertanyaan						✓
9.	Soal-soal media Puzzle dapat di pahami						✓
10.	Dengan soal-soal yang ada di media Puzzle, bisa menambah keinginan tauhan tentang materi yang di pelajari						✓
11.	Materi yang di sajikan dalam Media bersifat menkontruksi atau dapat membangun pengetahuan anda						✓
12.	Apakah media Puzzle mudah di operasikan						✓
13.	Petunjuk penggunaan media mudah di pahami.						✓
14.	Cover dan warna petunjuk media sudah selaras						✓
15.	Papan Media Puzzle membantu lebih mudah dalam pengoperasian media						✓

C. Kesan dan pesan

Bagus Banget, i like it ♡

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Lampiran 11 Nilai Pretest dan Postest siswa

NO.	Nama	Pretest	Postest
1.	Afan Maulana Putra	70	80
2.	Ahmad Rehan	50	90
3.	Aimira Rahma	50	80
4.	Arga Darya Putera	55	70
5.	Arif Farenzy	60	90
6.	Arindi Nuria Wahita	80	80
7.	Arkania Lupita audriana	70	90
8.	Camelia Safitri	70	90
9.	Citra nurani sitaliari	40	70
10.	Desi Trisusanti	40	70
11.	Devis Subtiawan	70	90
12.	Erycha trias Putri	70	80
13.	Febriyanto	40	90
14.	Jofis Fatur iman	30	80
15.	Kenzi kaili	70	90
16.	Kevin Azrial	70	60
17.	Kirana Aulia Putri	70	90
18.	Maximus Adellio	70	80
19.	Mohammad Rizkqi M	90	90
20.	Mohammad Choky	70	90
21.	Mohammad Kelvin	80	90
22.	Mohammad Roif	70	90
23.	Nanda Puspita sari	75	90
24.	Nazri Prayogi	65	65
25.	Queen arraya Ordella	70	90
26.	Rasti Viranda Ridwan	70	90
27.	Rayhan ardi wijayanto	50	50
28.	Rifdatul hasanah	40	80
29.	Rika aisyah putrid	50	90
30.	Yolan Dwi Putri	80	90
31.	Yogie eka Wahyudi	45	65
32.	Yuyun Wulandari	70	90
Jumlah		2.000	2.630
Rata-rata		62	82

Lampiran 12 Pretest

Instrumen penilaian berupa pilihan ganda dan uraian!
Berilah tanda X pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar!

Nama : Febri Aisyah Putri
NO. Absen : 29
Kelas : 801

60

1. Asean adalah singkatan dari...

- a. Association of Soul Earth Asian Nations
- b. Association of South East Asian Nations
- c. Association off Small East Asian Nations
- d. Association of Stone East Asian Nations

2. Pengaruh letak astronomis negara-negara anggota ASEAN terhadap iklim adalah bahwa pada umumnya negara-negara anggota Asean memiliki jenis iklim yang sama. Namun ada satu negara yang selain memiliki jenis iklim tropis di bagian selatan, negara ini juga memiliki jenis iklim subtropis di bagian utara negaranya. Negara yang di maksud adalah negara...

- a. Filipina
- b. Vietnam
- c. Myanmar
- d. Laos

3. Perhatikan gambar dibawah ini!



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Negara yang terletak paling utara di ASEAN adalah

- a. Myanmar
- b. Vietnam
- c. Filipina
- d. Laos

4. Secara letak koordinat wilayah negara-negara ASEAN berada di antara..

- a. 6o LU-11o LS dan 93o BT-141o BT
- b. 6o LU-28o LS dan 95o BT-141o BT
- c. 28 o LU-11 o LS dan 93 o BT-141 o BT
- d. 28 o LU-11 o LS dan 95 o BT-141 o BT

5. Perhatikan di bawah ini Mata uang

- 1.) Emas dan beras
- 2.) Minyak bumi, beras dan nikel

Lampiran 11 Postest

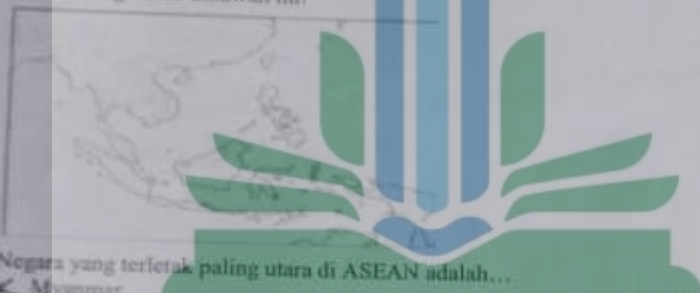
Instrumen penilaian berupa pilihan ganda dan uraian!
 Berilah tanda X pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

Nama: Rika Azzah Putri
 NO. Absen: 29
 Kelas: 8D

1. ASEAN adalah singkatan dari...
 a. Association of South East Asian Nations
 b. Association of South East Asian Nations
 c. Association of Small East Asian Nations
 d. Association of Stone East Asian Nations

2. Pengaruh letak astronomis negara-negara anggota ASEAN terhadap iklim adalah bahwa pada umumnya negara-negara anggota ASEAN memiliki jenis iklim yang sama. Namun ada satu negara yang selain memiliki jenis iklim tropis di bagian selatan, negara ini juga memiliki jenis iklim subtropis di bagian utara negaranya. Negara yang dimaksud adalah negara...
 a. Filipina
 b. Vietnam
 c. Myanmar
 d. Laos

3. Perhatikan gambar dibawah ini!



Negara yang terletak paling utara di ASEAN adalah...
 a. Myanmar
 b. Vietnam
 c. Filipina
 d. Laos

4. Secara letak koordinat LU-LS dan BT-BT...
 a. 60 LU-11 o LS dan 95 o BT-141 o BT
 b. 60 LU-20 o LS dan 110 o BT-141 o BT
 c. 28 o LU-11 o LS dan 95 o BT-141 o BT
 d. 28 o LU-11 o LS dan 95 o BT-141 o BT

5. Perhatikan di bawah ini Mata Uang

- 1.) Emas dan beras
- 2.) Minyak bumi, beras dan nikel
- 3.) Karet dan kayu
- 4.) Ubi-ubian
- 5.) Gas alam

Mata yang termasuk kedalam sumber daya unggulan Kamboja?
 a. 1,3,4
 b. 2,3,4
 c. 1,2,3
 d. 3,4,5

Isilah uraian di bawah ini!

1. Sebutkan negara-negara ASEAN hingga saat ini!
2. Sebutkan faktor pendorong Singapura berkembang menjadi negara paling modern di Asia Tenggara!
3. Negara ASEAN yang tidak memiliki laut jahat...
4. Secara geografis Negara-negara ASEAN terletak diantara...
5. Apa penyebab wilayah Negara-negara ASEAN beriklim tropis?

Jawaban!

1. Indonesia, Malaysia, Filipina, Thailand, Brunei Darussalam, Kamboja, Laos, Myanmar, Singapura, Vietnam, dan Timor Leste

2. Karena letak Singapura yang strategis dalam jalur transit perdagangan (distribusi berbagai produk dari berbagai negara) dan lalu lintas laut (pusat dan pangkalan operasi pelayaran ke negara lain) serta lalu lintas udara dunia member keuntungan bagi Singapura.

3. Laos

4. 2 Benua Asia dan Australia, dan 2 benua samudra, samudra Hindia dan Samudra Pasifik.

5. Karena letak negara-negara ASEAN yang strategis.



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

Lampiran 13 telah melaksanakan penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 8 JEMBER
Jl. Basuki Rahmat No. 29 Jember, Telp. 0321-837988, Email. smpn8jember@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor :421.3/021/310.02.20523896/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tutuk Pancaningtyas S., S.Pd
NIP : 19760601 199912 2 002
Pangkat / golongan : Pembina Tk.I / IVa
Jabatan : Kepala UPTD SATDIK
Unit Kerja : UPTD SATDIK SMPN 8 JEMBER

Dengan ini menerangkan Bahwa :

Nama : Intan Ma'rifatul Islamiyah
NIM : T20199052
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tadrisyah ilmu Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri KH Ahmad Siddiq Jember

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian tentang "Pembangunan Pembelajaran Nias Berbasis Aneka Budaya Ruleri Negara ASEAN dan membela jasa IPS di SMP Negeri 8 Jember" pada tanggal 27 Juli dan 10 Agustus 2023 di SMPN 8 Jember.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar di gunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 16 Agustus 2023
Kepala UPTD SATDIK
SMPN 8 JEMBER

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


Tutuk Pancaningtyas S., S.Pd
Pembina Tk.I/IVa
NIP. 19760601 199912 2 002

Lampiran 14 jurnal kegiatan

Jurnal kegiatan penelitian
Pengembangan Media Puzzle Map berbasis Make A Match
Di SMP Negeri 8 Jember

NO.	Tanggal	Kegiatan
1.	13 November 2022	Observasi
2.	20 Desember 2022	Wawancara
3.	17 Februari 2023	Perumusan hipotesis
4.	4 Mei 2023	Perizinan
5.	26 Agustus 2023	Perizinan
6.	27 Agustus 2023	Implementasi
7.	10 Agustus 2023	Analisis Data
8.	20 September 2023	Mengumpulkan hasil angket
9.	12 Oktober	Melakukan Laporan

21 Oktober 2023
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Kepala Sekolah
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Tutuk Panchaningsih S., S.Pd
Pendidik Tk.I / IVa
NIP. 19760601 199912 2 002

Lampiran 15 Surat lolos Turnitin

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
J. Mataram No. 1 Mangrove, Jember Kode Pos 68126
Telp: (0321) 487550 Fax: (0321) 437355 e-mail: info@uin-khas.ac.id
Yogyakarta, www.uin-khas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama: Intan Ma'rifatul Islamiyah
NIM: T20199052
Program Studi: IPS
Judul Karya Ilmiah: Pengembangan Media Puzzle Map berbasis Make A Match materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi Turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (6 %)

1. BAB I	13 %
2. BAB II	10 %
3. BAB III	11 %
4. BAB IV	2 %
5. BAB V	1 %

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagai bukti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 24 November 2023
Penanggung Jawab Turnitin
FTIK UIN KHAS Jember


(ULFA DINA NOVIENDA, S.Sos.I., M.Pd.)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab
2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB kemudian di bagi 5

Lampiran 16 Dokumentasi



10 Agustus pukul 07:00



Lampiran 17 Angket validasi para ahli

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

AHLI MEDIA

Mata Pelajaran/ Materi : IPS/ Negara ASEAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Map berbasis Make A Match materi Negara ASEAN dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember

Peneliti : Intan Ma'rifatul Islmiyah

Validator : Dr. MohSutomo, M.Pd.

A. Pengantar

Berkaitan pelaksanaan pengembangan media Puzzle Map Berbasis Make A Match Pada pembelajaran IPS. Maka lembar Validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran Puzzle Map. Oleh karena itu Penilaian, koreksi, kritik dan saran sangat kami harapkan untuk perbaikan dan juga meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Beri tanda (√) pada salah satu kolom skor dengan memilih:

3. Keterangan makna skala pada penelaian sebagai berikut:

- Skor 5: Sangat baik
- Skor 4: Baik
- Skor 3: Cukup baik
- Skor 2: Kurang baik
- Skor 1: Sangat kurang

4. Setelah melakukan penilaian, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran.

C. Aspek kelayakan media

NO.	ButirPenilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian ukuran dengan penggunaan media pembelajaran					
2.	Kesesuai ukuran dengan isi media pembelajaran					
3.	Potongan dari media puzzle sudah tepat atau 32 potongan					
4.	Kesederhanaan rapi teratur dan tidak ada objek latarbelakang yang mengganggu					
5.	Kesatuan seluruh media yang saling berkaitan					
6.	Desain utama media Puzzle sesuai dengan isis materi					

7.	Tampilan media menarik dan sesuai dengan materi negara ASEAN					
8.	Gambar pada media Puzzle terlihat jelas Keamanan bahan yang digunakan					
9.	Kemudahan penggunaan media Puzzle					
10.	Tampilan dan cara penggunaan media pembelajaran sangat mudah dipahami dan menarik siswa					
11.	Desain pada buku pendamping media Puzzle sudah sesuai dengan materi					
12.	Tampilan cover dan isi buku pendamping media Puzzle menarik minat siswa					
13.	Ukuran font buku pendamping media Puzzle tepat dan sesuai dengan siswa kelas VIII SMP					
14.	Gambar yang ada di dalam buku pendamping media Puzzle sudah jelas					
15.	Tampilan warna pada buku pendamping media Puzzle tepat dan menarik belajar siswa kelas VIII SMP					
16.	Ukuran buku penggunaan media Puzzle sudah tepat					

Berdasarkan penilaian tersebut maka produk ini dinyatakan:

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layakujicobalapangandenganrevisi sesuai saran
3. Belum bisa ujicobalapangan

**** Mohon untuk memberi Lingkarsalah satu sesuai dengan pendapat bapak/ibu**

D. Kritik dan saran perbaikan



Jember,2023

Validator

(Dr. MohSutomo, M.Pd.)

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

AHLI BAHASA

Mata Pelajaran/ Materi: IPS/ Negara ASEAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Map berbasis Make A Match materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember

Peneliti : Intan Ma'rifatul Islmiyah

Validator : Shidiq Ardianta, M.Pd

A. Pengantar

Berkaitan pelaksanaan pengembangan media Puzzle Map Berbasis Make A Match Pada pembelajaran IPS. Maka lembar Validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran Puzzle Map. Oleh karena itu Penilaian, koreksi, kritik dan saran sangat kami harapkan untuk perbaikan dan juga meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Beri tanda (√) pada salah satu kolom skor dengan memilih:
3. Keterangan makna skala pada peneilaian sebagai berikut:
 - Skor 5: Sangat baik

- Skor 4: Baik
- Skor 3: Cukup baik
- Skor 2: Kurang baik
- Skor 1: Sangat kurang

4. Setelah melakukan penilaian, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran.

C. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					
	2. Keefektifan kalimat					
	3. Kebakuan istilah					
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan					
Dialogis dan interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik					
Kesesuaian dengan perkembangan intelektual pesertadidik	6. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik					
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. Ketepatan tata bahasa					
	8. Ketepatan Ejaan					
Penggunaan istilah	9. Konsisten penggunaan istilah					

dan symbol / ikon	10. Konsisten penggunaan symbol/ ikon					
-------------------	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan penilaian tersebut maka produk ini dinyatakan:

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum bisa uji coba lapangan

**** Mohon untuk memberi Lingkaran salah satu sesuai dengan pendapat bapak/ibu**

D.Kritik dan saran perbaikan



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

Jember,2023

Validator

(ShidiqArdianta, M.Pd.)

ANGKET RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH
MATERI NEGARA ASEAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP
NEGERI 8 JEMBER”

Nama :

Kelas :

No. abs :

A. Petunjuk Pengisian:

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan teliti, tanyakan jika ada pertanyaan yang kurang jelas!
2. Berikan tanda (√) pada salah satu kolom yang berisi pernyataan yang paling sesuai dengan pendapat kalian!
3. Ketentuan penilaian sebagai berikut:
 - Skor 5: Sangat baik
 - Skor 4: Baik
 - Skor 3: Cukup baik
 - Skor 2: Kurang baik
 - Skor 1: Sangat kurang
4. Setelah melakukan penilaian, mohon memberikan kesan dan pesan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

B. Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Respon				
		1	2	3	4	5
1.	Media ini menarik digunakan untuk belajar					
2.	Dengan menggunakan media ini kamu lebih memperhatikan pembelajaran					
3.	Media puzzle membuat materi lebih menarik					
4.	Dengan media puzzle membuat siswa lebih fokus memahami materi					
5.	Media ini bisa digunakan belajar dan bermain					
6.	Media puzzle membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan					
7.	Media Puzzle membuat lebih aktif dalam pembelajaran					
8.	Media puzzle dapat menentukan pilihan jawaban kamu sendiri dalam menjawab pertanyaan					
9.	Soal-soal media Puzzle dapat di pahami					
10.	Dengan soal-soal yang ada di media Puzzle, bisa menambah keinginan tahanan tentang materi yang di pelajari					
11.	Media puzzle membantu siswa memahami bentuk-bentuk negara asean					

12.	Apakah media Puzzle mudah di operasikan					
13.	Petunjuk penggunaan media mudah di pahami					
14.	Cover dan warna petunjuk media sudah selaras					
15.	Papan Media Puzzle membantu lebih mudah dalam pengoperasian media					

C. Kesan dan pesan



Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 8 Jember
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Materi Pokok : Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-
Negara ASEAN
Sub Materi Pokok : Menenal Negara-negara ASEAN
1. Letak Geografis Negara-negara ASEAN
2. Letak Koordinat ASEAN
Alokasi Waktu : 2 x 40 (2x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap kelangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya dan politik

- 4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang di akibatkan oleh factor alam dan manusia (teknologi dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekkonomi,sosial,budaya dan politik

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian ASEAN
2. Menjelaskan letak geografis negara-negara ASEAN
3. Menjelaskan letak Koordinat negara ASEAN
4. Menjelaskan wilayah Negara ASEAN

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelelasan guru siswa mampu menjelaskan pengertian ASEAN
2. Melalui buku paket siswa Hal. 3 siswa mampu menjelaskan letak geografis dengan benar.
3. Melalui mengamati media Peta ASEAN siswa mampu menjelaskan letak geografis negara ASEAN dengan tepat.
4. Melalui media peta siswa mampu mengetahui wilayah negara ASEAN

E. Materi Pembelajaran

- Terlampir

F. Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, diskusi, penugasan
3. Model Pembelajaran : *Discovery learning*

G. Media dan Sumber Belajar

- 1) Media
 - a) Peta ASEAN
 - b) Buku penggunaan media Puzzle map
 - c) Buku Siswa IPS kelas VIII
- 2) Sumber Belajar : Peta, Buku Siswa IPS kelas VIII, Buku IPS lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

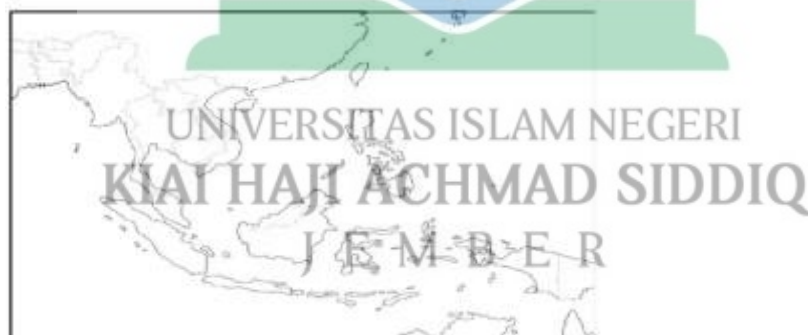
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa bersama guru menyampaikan salam.2. Salah siswa memimpin doa (d disesuaikan dengan kultur sekolah)3. kemudian guru memastikan siswa siap untuk belajar.4. Guru memberikan apersepsi mengenai Negara ASEAN5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi yang dicapai dalam pertemuan pertama adalah siswa mampu mengenali negara-negara yang tergabung dalam ASEAN. Manfaat yang di peroleh setelah mempelajari materi mengenal Negara-negara ASEAN adalah siswa akan memahami letak geografis negara-negara ASEAN dan batasan negara tersebut.6. Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.7. Teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah Pretest.	5 menit

Instrumen penilaian posttest berupa pilihan ganda dan uraian

1. Asean adalah singkatan dari...
 - a. Association of Soul Earth Asian Nations
 - b. Association of South East Asian Nations
 - c. Association off Small East Asian Nations
 - d. Association of Stone East Asian Natioms

2. Pengaruh letak astronomis negara-negara anggota ASEAN terhadap iklim adalah bahwa pada umumnya negara-negara anggota Asean memiliki jenis iklim yang sama. Namun ada satu negara yang selain memiliki jenis iklim tropis di bagian selatan, negara ini juga memiliki jenis iklim subtropis di bagian utara negaranya. Negara yang di maksud adalah negara...
 - a. Filipina
 - b. Vietnam
 - c. Myanmar
 - d. Laos

3. Perhatikan gambar dibawah ini!



Negara yang terletak paling utara di ASEAN adalah...

- a. Myanmar
 - b. Vietnam
 - c. Filipina
 - d. Laos
-
4. Secara letak koordinat wilayah negara-negara ASEAN berada di antara..
 - a. 6o LU-11o LS dan 93o BT-141o BT
 - b. 6o LU-28o LS dan 95o BT-141o BT
 - c. 28 o LU-11 o LS dan 93 o BT-141 o BT
 - d. 28 o LU-11 o LS dan 95 o BT-141 o BT

5. Perhatikan di bawah ini Mata uang

- 1.) Emas dan beras
- 2.) Minyak bumi, beras dan nikel
- 3.) Karet dan kayu
- 4.) Ubi-ubian
- 5.) Gas alam

Mana yang termasuk kedalam sumber daya unggulan Kamboja?

- a. 1,3, 4
- b. 2,3,4
- c. 1,2,3
- d. 3,4,5

6. Sebutkan negara-negara ASEAN hingga saat ini!

7. Sebutkan faktor pendorong singapura berkembang menjadi negara paling modern di Asia Tenggara!

8. Negara ASEAN yang tidak memiliki laut ialah....

9. Secara geografis Negara-negara ASEAN terletak diantara...

10. Apa penyebab wilayah Negara-negara ASEAN beriklim tropis?

Kunci jawaban

1. b

2. c

3. a

4. c

5. d

6. Indonesia, Filipina, Myanmar, Malaysia, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Kamboja, Timor leste.

7. Letak geografis startegis jalur perdagangan dunia

8. Laos

9. Terletak di antara dua benua (Asia dan Australia) dan benua samudera yaitu (hindia dan samudera pasifik)

10. Karena disebabkan letak ASEAN berdekatan dengan garis khatulistiwa

Keterangan:

A. Skor pilihan ganda benar

1 soal=5

Salah=0

5x5 soal=25

B. Skor uraian

Benar 1 Soal 15

Salah=0

15x5=75

Total Skor Pilihan Ganda dan Uraian=100



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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 8 jember
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Materi Pokok : Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-
Negara ASEAN
Sub Materi Pokok : Menenal Negara-negara ASEAN
3.Letak Geografis Negara-negara ASEAN
4.Letak Kooordinat ASEAN
Alokasi Waktu : 2 x 40 (2x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang di akibatkan oleh factor alam dan manusia (teknologi,ekonomi,pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap kelangsungan kehidupan ekonomi,sosial,budaya dan politik
- 4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang di akibatkan oleh

factor alam dan manusia (teknologi dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya dan politik

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian ASEAN
2. Menjelaskan letak geografis negara-negara ASEAN
3. Menjelaskan letak Koordinat negara ASEAN
4. Menjelaskan wilayah Negara ASEAN

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui membaca buku paket siswa Hal. 3 siswa mampu menjelaskan pengertian ASEAN dengan benar.
2. Melalui mengamati media Puzzle Map gambar Peta ASEAN siswa mampu menjelaskan letak geografis negara ASEAN dengan tepat.
3. Melalui Kartu soal Media siswa mampu menjelaskan letak koordinat Negara-negara ASEAN dengan tepat.
4. Melalui posisi Puzzle Map ASEAN siswa dapat menunjukkan posisi wilayah negara ASEAN dengan benar

E. Materi Pembelajaran

- Terlampir

F. Pendekatan dan Model Pembelajaran


4. Pendekatan : Saintifik
5. Metode : Ceramah, Tanya jawab, diskusi, penugasan
6. Model Pembelajaran : *Make A Match*

G. Media dan Sumber Belajar

- 1) Media
 - a) Puzzle Map ASEAN
 - b) Kartu soal
 - c) Buku penggunaan media Puzzle map
 - d) Buku Siswa IPS kelas VIII
- 2) Sumber Belajar : Puzzle Map, Buku Siswa IPS kelas VIII, Buku IPS lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>2. Salah siswa memimpin doa (d disesuaikan dengan kultur sekolah)</p> <p>1. kemudian guru memastikan siswa siap untuk belajar.</p> <p>2. Guru memberikan apersepsi mengenai Negara ASEAN</p> <p>3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Kompetensi yang dicapai dalam pertemuan pertama adalah siswa mampu mengenali negara-negara yang tergabung dalam ASEAN. Manfaat yang di peroleh setelah mempelajari materi mengenal Negara-negara ASEAN adalah siswa akan memahami letak geografis negara-negara ASEAN dan batasan negara tersebut.</p> <p>4. Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.</p> <p>5. Teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah tes dan observasi (penilaian guru terhadap peserta didik dalam pembelajaran).</p>	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>4) Siswa membaca buku paket Hal 3 mengenai pengertian Negara ASEAN.</p> <p>Guru menanyakan materi pertemuan hari ini berkaitan dengan mengenal Negara-negara ASEAN,</p> <p>Misal: ASEAN singkatan dari apa? Kamu bertempat tinggal di negara apa? Negara ASEAN sebelah mana?</p>	5 Menit
	<p>5) Siswa mengamati Gambar media Puzzle 1 “Peta Negara ASEAN” pada puzzle yang sudah di sediakan guru.</p>  <p>6) Guru menjelaskan Letak ko’ordinat Negara ASEAN.</p> <p>7) Guru mengorganisasikan siswa dalam kegiatan belajar dengan aturan: “Guru menyiapkan beberapa kartu dan Puzzle yang berisi beberapa konsep atau topik yang</p>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	cocok untuk di review, berupa satu bagian kartu soal dan bagian lainnya Puzzle kartu jawaban”.	
	<p>5) Guru membagikan kartu Setiap masing-masing siswa mendapatkan 1 kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegang (pasangan pertanyaan-jawaban). • Kemudian siswa di beri waktu untuk mencatat soal tersebut untuk diskusi dengan pasangannya nanti. 	10 menit
	<p>6) Setelah selesai mencatat siswa di haruskan menempelkan Puzzle tersebut sesuai dengan sketsa nomer Puzzle Peta ASEAN pada papan yang sudah di sediakan secara urut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagi siswa yang tidak bisa atau salah dalam menempelkan Puzzle Siswa di perbolehkan bertanya pada teman yang dirasa bisa menempelkan Puzzle tersebut dengan benar. <p>(Akan tetapi nilai dari siswa tersebut setengah dari nilai yang bisa menempelkan Puzzle dengan tepat).</p>	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	7) Siswa di beri waktu untuk diskusi dengan pasangannya sesuai dengan jawaban soal yang di pegang	10 menit
	5) Siswa di persilahkan berpresentasi jawaban yang sesuai dengan soal tersebut misal: Siswa mendapatkan soal ibu kota negara Indonesia maka siswa harus menunjukan mana ibu kota negara Indonesia di Puzzle map ASEAN serta menjelaskan komponen negara tersebut.	15 menit
	6) Guru memberikan penguatan materi yang sudah di pelajari.	5 menit
Penutup	<p style="text-align: center;">J E M B E R</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Melakukan refleksi diri atau umpan balik sebagai penguatan materi. 4. Memberikan penugasan kepada peserta didik sebagai bahan evaluasi postest. 5. peserta didik berdoa bersama sebelum pulang. 6. Guru mengakhiri dengan mengucapkan salam. 	15 menit

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

A. Ketrampilan : Penilaian antar teman

B. Pengetahuan : Penugasan Postes

Jember, 14 April 2023



Mahasiswa

Intan ma'rifatul islamiyah

NIM.T20199052

PENILAIAN KETERAMPILAN

Nilai

LEMBAR KERJASISWA

Nama:

A. LANGKAHKEGIATAN

1. Carilah pasangan yang sesuai dengan jawaban atau kartu soal yang kalian dapatkan!
2. Gabungkanlah potongan-potongan Puzzle Peta yang kalian dapatkan dari Guru!
3. Diskusikan bersama pasangan kalian, untuk mencocokkan kartu soal yang telah diberikan olehguru!
4. Persentasikan isi dari jawaban Puzzle tersebut di depan teman-teman
5. Tuliskan pada table dibawah hasil pencookkan kartu kata kalian dan hasil diskusi kalian!

No.	Kartu soal Pasangan	Puzzle jawaban Pasangan yang cocok
1.		
Hasil Diskusi		

1. Pemetaan Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang di akibatkan oleh factor alam dan manusia (teknologi,ekonomi,pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap kelangsungan kehidupan ekonomi,sosial,budaya dan politik	4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang di akibatkan oleh factor alam dan manusia (teknologi dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekkonomi,sosial,budaya dan politik

2. Kisi Penilaian Keterampilan (Lembar Kerja)

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1	Melakukan kegiatan mencocokkan Kartu Kata dengan benar	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan pembelajaran media Puzzle Map Make A Match secara mandiri dengan pasangan Melakukan kegiatan pembelajaran media Puzzle Map Make A Match secara individu (pasangan hanya numpang nama) Melakukan kegiatan mencocokkan Kartu Kata dengan bantuan teman Melakukan kegiatan mencocokkan Puzzle

		<p>dengan tidak benar</p> <p>1. Tidak melakukan kegiatan mencocokkan Kartu Kata</p>
2	<p>Melakukan pencatatan hasilnya pada Lembar Kerjadengan benar</p>	<p>1. Melakukan pencatatan hasilnya pada Lembar Kerjadengan benar dan mandiri</p> <p>2. Melakukan pencatatan hasilnya pada lembar kerja dengan individu (Numpang nama)</p> <p>3. Melakukan pencatatan hasilnya pada Lembar Kerjadengan bantuan guru</p> <p>4. Melakukan pencatatan hasilnya pada Lembar Kerjakurang benar</p> <p>5. Tidak melakukan pencatatan hasilnya pada Lembar Kerja</p>
3	<p>Waktu Pengumpulan</p>	<p>1. Pengumpulantugastepat pada waktunya</p> <p>2. Pengumpulan tugas mundur 5 menit dari waktu yang ditentukan</p> <p>3. Pengumpulan tugas mundur >5 menit dari waktu yang ditentukan</p> <p>4. Pengumpulan tugas mundur 10 menit dari waktu yang di tentukan</p> <p>5. Tidak mengumpulkan tugas</p>

4	Mengkomunikasikan hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkomunikasikan hasil diskusi dengan benar dan jelas 2. Mengkomunikasikan hasil diskusi dengan benar tapi kurang jelas 3. Mengkomunikasikan hasil diskusi dengan benar tapi secara individu 4. Mengkomunikasikan hasil diskusi tapi kurang benardan kurang jelas 5. Tidak Mengkomunikasikan hasil diskusi
---	-------------------------	--

LAMPIRAN 4 PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skor					Skor akhir
		5	4	3	2	1	
1	Melakukan kegiatan mencocokkan kartu dengan benar						
2	Melakukan pencatatan hasilnya pada lembar kerja dengan benar						
3	Waktu pengumpulan						
4	Mengkomunikasikan Hasil						

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 10$$

B. PENILAIAN PENGETAHUAN

Instrumen penilaian posttest berupa pilihan ganda dan uraian

11. Asean adalah singkatan dari...

e. Association of Soul Earth Asian Nations

- f. Association of South East Asian Nations
- g. Association off Small East Asian Nations
- h. Association of Stone East Asian Natioms

12. Pengaruh letak astronomis negara-negara anggota ASEAN terhadap iklim adalah bahwa pada umumnya negara-negara anggota Asean memiliki jenis iklim yang sama. Namun ada satu negara yang selain memiliki jenis iklim tropis di bagian selatan, negara ini juga memiliki jenis iklim subtropis di bagian utara negaranya. Negara yang di maksud adalah negara...

- c. Filipina
- d. Vietnam
- c. Myanmar
- d. Laos

13. Perhatikan gambar dibawah ini!



Negara yang terletak paling utara di ASEAN adalah...

- c. Myanmar
- d. Vietnam
- c. Filipina
- d. Laos

14. Secara letak koordinat wilayah negara-negara ASEAN berada di antara..

- e. 6o LU-11o LS dan 93o BT-141o BT
- f. 6o LU-28o LS dan 95o BT-141o BT
- g. 28 o LU-11 o LS dan 93 o BT-141 o BT
- h. 28 o LU-11 o LS dan 95 o BT-141 o BT

15. Perhatikan di bawah ini Mata uang

- 1.) Emas dan beras
- 2.) Minyak bumi, beras dan nikel

3.) Karet dan kayu

4.) Ubi-ubian

5.) Gas alam

Mana yang termasuk kedalam sumber daya unggulan Kamboja?

c. 1,3, 4

c. 1,2,3

d. 2,3,4

d. 3,4,5

16. Sebutkan negara-negara ASEAN hingga saat ini!

17. Sebutkan faktor pendorong singapura berkembang menjadi negara paling modern di Asia Tenggara!

18. Negara ASEAN yang tidak memiliki laut ialah....

19. Secara geografis Negara-negara ASEAN terletak diantara...

20. Apa penyebab wilayah Negara-negara ASEAN beriklim tropis?

Kunci jawaban

11. b

12. c

13. a

14. c

15. d

16. Indonesia, Filipina, Myanmar, Malaysia, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Kamboja, Timor leste.

17. Letak geografis strategis jalur perdagangan dunia

18. Laos

19. Terletak di antara dua benua (Asia dan Australia) dan benua samudera yaitu (himalaya dan samudera pasifik)

20. Karena disebabkan letak ASEAN berdekatan dengan garis khatulistiwa

Keterangan:

C. Skor pilihan ganda benar

1 soal=5

Salah=0

5x5 soal=25

D. Skor uraian

Benar 1 Soal 15

Salah=0

15x5=75

Total Skor Pilihan Ganda dan Uraian=100



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

LAMPIRAN 19 MATERI

Association of South East Asian Nations (ASEAN) merupakan organisasi negara – negara di Asia Tenggara; terdiri dari 10 negara : Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, Thailand, Brunei Darussalam, Kamboja, Vietnam, Myanmar dan Laos.

❑ Letak astronomis ASEAN adalah $28^{\circ}\text{LU} - 11^{\circ}\text{LS}$ dan $93^{\circ}\text{BT} - 141^{\circ}\text{BT}$. Letak geografis ASEAN terletak diantara 2 benua yaitu Asia dan Australia dan 2 samudra yaitu Hindia dan Pasifik. Negara ASEAN memiliki wilayah laut dengan luas sekitar $5.060.100 \text{ km}^2$ dan luas daratan $\pm 4.817.000 \text{ km}^2$. ❑ ASEAN memiliki bentuk dengan ciri : 1. Compact : hampir setengah lingkaran, contohnya Kamboja 2. Fragmented : kepulauan yang terpisah, contohnya Indonesia 3. Elongated : memanjang, contohnya Vietnam 4. Protuded : lebih kompleks, seperti tangan memanjang, contohnya Thailand dan Myanmar.

❑ Identitas negara-negara ASEAN :

1. Indonesia



Nama resmi : Indonesia

Ibu kota : Jakarta

Pemerintahan : Republik

Kepala Negara : Presiden

Kepala pemerintahan : Presiden

Mata Uang: Rupiah

Indonesia terletak di antara 95o BT–141o BT dan antara 6o LU–11o LS dan persilangan dua benua dan dua samudra. Secara geologis, Indonesia merupakan daerah pertemuan antara dua deretan pegunungan, yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania. Selain itu, Indonesia juga merupakan pertemuan antara lempeng Asia, Indo-Australia, dan lempeng dasar Samudra Pasifik. Akibatnya, Indonesia dikelompokkan sebagai daerah yang labil, memiliki banyak gunung berapi, dan sering terjadi gempa bumi, baik gempa tektonik maupun vulkanik

Perekonomian Indonesia

Laporan perkembangan ekonomi dunia dari IMF (International Monetary Fund) menunjukkan bahwa pertumbuhan ekonomi Indonesia mencapai 4% pada tahun 2013. Pertumbuhan ini mengalami fluktuasi setiap tahun karena faktor ekonomi dunia atau karena sensitifnya respons pasar atas kebijakan ekonomi. Contohnya, pada tahun 2015, pertumbuhan ekonomi dunia yang melambat mengakibatkan turunnya harga-harga sejumlah komoditas Indonesia dan memperkecil peluang-peluang baru. Akan tetapi, pertumbuhan yang mengecil ini dapat berbalik arah jika investasi di negeri kita semakin ditingkatkan, termasuk juga iklim investasinya.

2. Brunei Darussalam



Nama resmi : Negara Brunei Darussalam

Ibu kota : Bandar Seri Begawan

Pemerintahan : Kesultanan

Kepala Negara : Sultan

Mata uang: Dollar brunei

Negara Brunei Darussalam terletak pada 4o LU – 6o LU dan 114o BT – 115o BT. Wilayah Brunei dikelilingi oleh negara Malaysia. Negara Brunei Darussalam terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian barat dan bagian timur. Bagian barat terdiri atas 3 daerah, yaitu daerah Tutong, Belait, dan Brunei. Bagian timur adalah daerah Temburong.

Perekonomian Brunei Darussalam

Kegiatan perekonomian Brunei sebagian besar ditopang dari hasil minyak dan gas bumi. Saat ini Brunei merupakan negara yang paling tinggi dalam pendapatan perkapitanya di antara negara-negara Asia. Oleh karena itu, Brunei dijuluki sebagai negara petro dolar Asia Tenggara. Daerah pertambangan minyak bumi terdapat di Seria, lepas pantai Kuala Belait, Ampar, dan Jerudong

3. Filipina



Nama resmi : Republik Filipina (Republica de Filipinas)

Ibu kota : Manila

Pemerintahan : Republik

Mata uang: Peso

Perekonomian Filipina

Filipina terletak antara 5o LU–21o LU dan di antara 117o BT–126o BT. Luas wilayahnya 30.000 km². Garis pantai negara ini sepanjang 36.289 km. Filipina

merupakan negara kepulauan, dengan jumlah pulau ±7.107 (data tahun 2012). Pulau yang sudah didiami baru 4.000 pulau (2015)

Pada umumnya, rakyat Filipina masih banyak mengandalkan bidang pertanian. Namun, seiring kemajuan teknologi dan kemampuan sumber daya manusia telah terjadi pergeseran, yang tercermin dari meningkatnya pendapatan dari sektor industri. Hasil pertanian dan peternakan negara Filipina di antaranya beras, kelapa, tebu, jagung, pisang, nanas, mangga, daging babi, daging sapi, telur, dan ikan. Filipina memiliki tempat penelitian padi terbesar di Asia tenggara yang didirikan oleh IRRI (International Rice Research Institute) dan telah menemukan jenis padi yang tahan wereng dan angin, yaitu IR-36 dan IR-38.

4. Kamboja



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Nama resmi : Republik Rakyat Kampuchea

Ibu kota : Phnom Penh

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala negara : Presiden (Dewan Negara)

Kepala pemerintahan : Ketua Dewan Menteri (Perdana menteri)

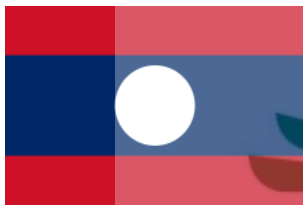
Mata Uang;Rie

Kamboja terletak pada 10o LU-15o LU dan 102o BT-108o BT. Kamboja mempunyai wilayah seluas 181.300 km² Sungai Mekong menjadi sungai terpenting di wilayah kamboja karena menghubungkan dengan beberapa negara

Perekonomian Kamboja

Mata pencaharian penduduk Kamboja bertumpu pada bidang pertanian dengan sistem pengolahan yang masih tradisional. Industri besar tidak dimiliki Kamboja. Perang yang berlangsung di negara tersebut telah meluluhlantakkan sektor industri. Kurangnya sumber daya manusia yang terampil, bahan mentah, suku cadang, dan minimnya sarana transportasi dan telekomunikasi juga menjadi penyebab terpuruknya sektor industri. Industri yang menjadi andalan di Kamboja terbatas pada industri semen dengan skala yang tidak besar, industri kayu, dan industri rokok

5. Laos



Nama resmi : Republik Demokratik Rakyat Laos

Ibu kota : Vientiane

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala Negara : Presiden

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Mata uang: Kip

6. Malaysia



Ibu kota : Kuala Lumpur

Bahasa : Melayu (resmi), Cina, Tamil, Inggris

Agama : Islam (resmi), Kong Hu Cu, Tao, Buddha, Hindu, Kristen

Pemerintahan : Monarki Konstitusional

Kepala negara : Yang Dipertuan Agong Sultan Abdul Halim Muadzam Shah

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, Najib Tun Razak

Mata uang : Ringgit

Perekonomian Malaysia

Sebagai negara agraris, perekonomian utama Malaysia juga banyak bergantung pada hasil pertanian. Lebih dari separuh penduduk Malaysia bekerja di bidang pertanian. Diversifikasi pertanian (usaha penganekaragaman jenis usaha atau tanaman pertanian untuk menghindari ketergantungan pada salah satu hasil pertanian) belum banyak dilakukan penduduk. Dalam bidang perkebunan, tenaga kerja yang digunakan banyak berasal dari Indonesia.

7. Singapura



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

Nama resmi : His-chia-p'oo Kung (Cina Mandarin): Republik Singapura (Melayu), Singapore Kudiyarasu (Tamil), Republic of Singapore (Inggris)

Ibu kota : Singapura

Luas : 697 km² Penduduk, th. 2015 : 5,5 juta jiwa

Agama : Buddha, Tao, Konghucu, Hindu, Islam, Kristen Pemerintahan :

Republik Kepala negara : Presiden, sekarang Tony Tan Keng Yam

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, sekarang Lee Hsien Loong
Satuan Mata Uang : Dolar Singapura (S \$)

Singapura terletak pada 1o 11' LU – 1o 27'LU dan 103o 39'BT – 104o 5'BT. Singapura secara langsung berbatasan dengan Selat Johor di sebelah barat dan sebelah utara, serta Selat Singapura di sebelah timur dan selatan. Secara geografis, Singapura memiliki beberapa pulau kecil, di antaranya Pulau Tekong Besar, Pulau Sentosa, dan Pulau Ubin

Perekonomian Singapura

Letak Singapura yang strategis dalam jalur transito perdagangan (distribusi berbagai produk dari berbagai negara) dan lalulintas laut (pusat dan pangkalan operasi pelayaran ke negara lain) serta lalulintas udara dunia memberi keuntungan bagi Singapura. Semua kemajuan teknologi dan informasi dari belahan dunia dapat segera diterima dan diadopsinya. Selain itu, pajak-pajak yang diterima pun semakin bertambah. Oleh sebab itu, jalur transito ini menjadi sumber devisa yang sangat besar bagi Singapura.

8. Thailand



Nama resmi : Muang Thai atau Prathet Thai/Kerajaan

Ibu kota : Bangkok

Luas : 513.120 km² Penduduk, th. 2015 : 65,1 juta jiwa

Pemerintahan : Kerajaan Konstitusional

Kepala negara : Raja Bhumibool Adulyadej

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, saat ini Prayuth Chan-ocha
Satuan

Mata Uang : Bath Thailand

Negara Thailand terletak sebelah utara berbatasan dengan Myanmar dan Laos.
• sebelah barat berbatasan dengan Myanmar. • sebelah timur berbatasan dengan Kamboja dan Laos. • sebelah selatan berbatasan dengan Malaysia (dan Teluk Thailand)

Perekonomian Thailand

Seperti telah disebutkan di atas, perekonomian Thailand sangat tergantung pada bidang pertanian dengan beras dan karet sebagai komoditas utamanya. Selain itu juga dihasilkan kelapa, tembakau, sutera, kapas, dan berbagai jenis tanaman dan buah-buahan. Pertanian yang dilakukan telah mengalami usaha-usaha diversifikasi dan menerapkan teknologi. Kalian pernah mendengar jambu Bangkok, apel Bangkok, nangka Siam, dan jenis buah yang lain? Bagaimana ukuran dan rasa dari buah-buahan tersebut? Jauh lebih besar dari ukuran buah-buahan yang sama yang ada di Indonesia dan terasa lebih manis. Itu semua merupakan hasil rekayasa teknologi yang digunakan para petani.

10. Vietnam



Nama resmi : Cong Hoa Xa Hol Chu Viet Nam (Republik Sosialis Vietnam)

Ibu kota : Hanoi

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala Negara : Ketua Dewan Negara

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Mata Uang: Dong. Uang kertas Vietnam terdiri dari satuan 200 Dong, 500 Dong, 1.000 Dong, 2.000 Dong, 5.000 Dong, 10.000 Dong, 20.000 Dong dan 50.000 Dong. (1 dong = 10 hao)

Di sebelah barat, Vietnam berbatasan dengan Teluk Siam, Laos dan Kamboja; di sebelah utara berbatasan dengan Tiongkok; serta di sebelah timur dan selatan berbatasan dengan Laut Cina Selatan. Secara astronomis, Vietnam terletak antara 23^o LU–9^o LU dan 105^o BT–109^o BT. Luas wilayahnya adalah 513.120 km².

Perekonomian Vietnam

Produk domestik bruto (PDB) Vietnam mencapai titik tertinggi pada tahun 2014, yakni US \$186,20 miliar (World Bank dari Tradingeconomics, 2015). Pertumbuhan ekonomi Vietnam sejak tahun 2015 tumbuh 6,28%. Angka ini menyaingi negara-negara lain di ASEAN. Banyak media memprediksi Vietnam akan menggantikan Tiongkok sebagai primadona di Asia. Tahun 2014, Vietnam adalah eksportir terbesar ke Amerika Serikat se-ASEAN. Sementara itu, investasi asing di dalam negeri mengalami peningkatan setiap tahunnya hingga sekarang. Berbagai produsen dunia saat ini banyak yang memindahkan pabriknya dari China/Tiongkok ke Vietnam seperti perusahaan raksasa elektronik asal Korea, Samsung Electronics.

21. Timor leste



Nama Resmi Negara

Lembaga-lembaga Negara (Organs of Sovereignty)

Republik Demokratik Timor-Leste (RDTL).

Mata Uang; Dolar Amerika Serikat

Ibu kota: Dili

Luas: 15.006 km²

Perdana menteri: Taur Matan Ruak

Mata uang: Dolar Amerika Serikat

Populasi: 1,321 juta (2021) Bank Dunia

Bahasa resmi: Tetun, Portugis

Pemerintah: Demokrasi, Republik kesatuan, sistem parlementer

Letak Geografis, Kawasan Asia Tenggara, yaitu di Pulau Timor bagian Timur, pada koordinat 8.50' LS, 125.55' BT. Timor Leste telah diakui sebagai anggota Association of Southeast Asian Nations atau Perhimpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara (ASEAN). Permintaan Timor Leste untuk menjadi anggota baru ASEAN disetujui pada KTT ASEAN di Kamboja, Senin (11 November 2022) Timor Leste yang dulunya bernama Timor-Timur merupakan sebuah negara kecil di sebelah utara Australia yang dulunya juga merupakan bagian dari Indonesia (1976-1999). Timor-Leste beriklim tropis yang umumnya panas dan lembab. Terdapat dua musim yaitu musim panas dan musim hujan.

Perekonomian Timor Leste

Timor leste dikelompokkan sebagai ekonomi berpendapatan rendah oleh Bank Dunia. Timor Leste menempati peringkat ke-133 dalam Indeks Pembangunan Manusia, peringkat rendah dalam indeks tersebut. 20% penduduknya adalah pengangguran dan 52,9% penduduknya hidup kurang dari US\$1,25 per hari. Namun walaupun begitu, Timor Leste juga memiliki sumber daya alam tambang minyak bumi yang meliputi emas, perak dan marmer serta kekayaan yang melimpah dari hasil pertanian seperti kopi, jagung, dan kentang. Timor Leste juga mempunyai

potensi minyak bumi di Celah Timor. Namun sayangnya eksplorasi belum dapat dilakukan secara mandiri dan masih dilakukan bersama dengan Australia yang kemudian dilakukan pembagian hasil dikarenakan masih terbatasnya sarana dan prasarana yang ada.



BIODATA PENULIS



Nama : Intan Ma'rifatuls Islamiyah
NIM : T20199052
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 10 Oktober 2002
Alamat : Desa Tegal wangi Rt 01/ Rw 02 Kecamatan
Umbulsari Kabuten Jember
Riwayat Pendidikan :

- SD = SDN Tegal wangi 04 (2007-2012)
- SMP = SMP Bany Khozin (2013-2015)
- MA = MA Bany Khozin (2017-2018)
- PT = 2019- Sekarang (UIN KH. Achmad Shiddiq Jember)