

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MATCH TIME
PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 3
MADRASAH IBTIDAIYAH MIKHRAJUL ULUM SUKOWONO
JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS **Oleh:**
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Sifa'ur Rodiyah
201101040024

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MATCH TIME
PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 3
MADRASAH IBTIDAIYAH MIKHRAJUL ULUM SUKOWONO
JEMBER**

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Oleh:
Sifa'ur Rodiyah
201101040024

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE MATCH TIME*
PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 3
MADRASAH IBTIDAIYAH MIKHRAJUL ULUM SUKOWONO
JEMBER**

SKRIPSI

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



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

Disetujui Pembimbing:

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 198712052015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MATCH TIME
PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 3
MADRASAH IBTIDAIYAH MIKHRAJUL ULUM SUKOWONO
JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Kamis

Tanggal: 27 November 2025

Tim Penguji

Ketua
Dr. Nuruddin, M.Pd.I
NIP. 197903042007101002

Sekretaris
Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota :

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
2. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



DR. KH. ABDUL Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نَزَّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : (Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (AlQur'an) ke padamu, agar engkau menerangkan kepada manusia pada yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. *



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

* M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Tangerang : Lentera Hati, 2020).

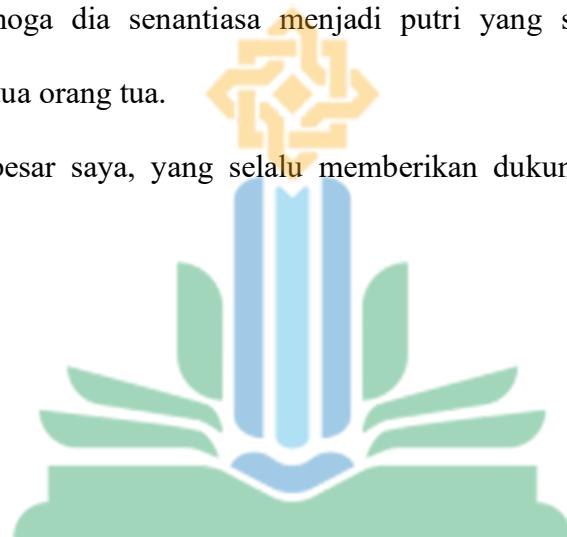
PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Penyayang, dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah diberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Rido-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasih:

1. Cinta Pertama dan panutanku, Ayahanda (Alm) H.Saiful Fajri. Beliau memang tidak menyaksikan penulis di bangku pendidikan perkuliahan ini, Tetapi beliau berhasil membuat penulis bangkit dari kata menyerah. Meskipun terkadang ada rasa iri dan rindu terhadap sosok ayah, tapi itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terimakasih atas kehidupan yang ayah berikan . Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan ayah ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.
2. Pintu Surgaku, Ibunda (Alm) Hj.Khusnul Hotimah. Ibunda yang selalu penulis rindukan dan cintai, semoga Ibu melihat putri kecil Ibu dari tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada Ibu. Andai waktu mengizinkan, penulis ingin memeluk dan menyampaikan rasa rindu, terimakasih serta permohonan maaf. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada Ibu.
3. Untuk almarhum kakakku, Alfian Afthoni. Meskipun beliau telah pergi, namun pesan, dukungan dan semangatmu tak pernah hilang. Skripsi ini kupersembahkan untuk mengenangmu dan sebagai bukti bahwa segala

perjuanganmu untukku telah terwujud.

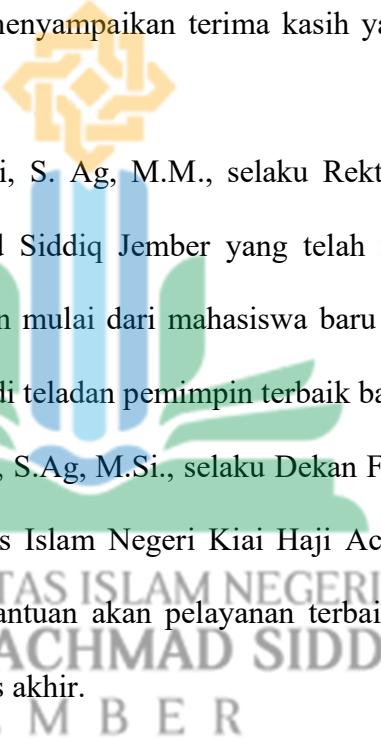
4. Suami saya, Fahrur Rosy, S.H. Terimakasih sudah memberi dukungan, support serta do'a yang tulus. Semoga beliau senantiasa diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Aamin.
5. Putri saya, Milkal Hasna Kamalia. Terimakasih sudah menjadi putri mungil yang sangat lucu, yang selalu bisa menjadi penghibur dikala saya banyak tugas. Semoga dia senantiasa menjadi putri yang sholihah dan berbakti kepada kedua orang tua.
6. Keluarga besar saya, yang selalu memberikan dukungan besar yang tiada henti.



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

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi berjudul “*Pengembangan Media Puzzle Match Time Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember*” dapat diselesaikan. Sholawat dan salam juga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari penyusunan skripsi ini terlaksana berkat dukungan banyak pihak dan menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang membantu kelancaran mulai dari mahasiswa baru sampai terselesaiannya skripsi ini dan telah menjadi teladan pemimpin terbaik bagi mahasiswanya.
 2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bantuan akan pelayanan terbaik kepada mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.
 3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini dan memberikan ilmu selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
 4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku DPA (Dosen Pembimbing Akademik) yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Nasehat dan ilmu yang diberikan sangat membantu

dalam memahami materi dan menyelesaikan setiap tahap penyusunannya.

5. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan pembimbing skripsi yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd., selaku dosen validator ahli media yang sudah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan media ini.
7. Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah bersedia serta membimbing dan memberikan arahannya dalam menyelesaikan materi ini.
8. Bapak Muhammad Jakfar, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Sofiyani, S.Pd.I., selaku guru kelas III yang selalu membantu dalam memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas III MI Mikhrajul Ulum Jember yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 02 Agustus 2025

Penulis,

Sifa'ur Rodiyah
NIM. 201101040024



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

ABSTRAK

Sifa'ur Rodiyah, 2025 : Pengembangan Media *Puzzle Match Time* Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember.

Kata Kunci : Pengembangan Media, *Puzzle Match Time*, Matematika.

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong inovasi pembelajaran, terutama pada matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa SD. Di MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember, siswa kelas III kurang termotivasi mempelajari materi pengukuran waktu, sehingga dikembangkan media *Puzzle Match Time* sebagai permainan edukatif interaktif yang menggabungkan aspek kognitif, visual, dan motorik. Media ini bertujuan meningkatkan minat, motivasi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana pengembangan media *Puzzle Match Time* pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember? 2. Bagaimana kelayakan media *Puzzle Match Time* pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember? 3. Bagaimana respon siswa terhadap media *Puzzle Match Time* pada pelajaran matematika kelas 3 di MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember?.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Reseach and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek uji coba dalam penelitian ini diantaranya ahli media, materi, pembelajaran, dan peserta didik kelas III MI Mikhrajul Ulum Sukowono. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara serta angket. Instrumen pengumpulan data dengan penilaian angket dari ahli media, materi, pembelajaran dan respon peserta didik.

Hasil dari penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa 1). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *Puzzle Match Time* pada pembelajaran matematika materi pengukuran waktu kelas III Di MI Mikhrajul Ulum Sukowono. Tahapan *Analysis* menganalisis kurikulum, capaian pembelajaran dan materi peserta didik. Tahapan *Design* proses penyusunan materi pembelajaran dan merancang desain. Tahapan *Development* bentuk produk dan bahan pembuatan media. Tahapan *Implementation* menerapkan media pembelajaran yang telah dinyatakan layak digunakan. Tahapan *Evaluation* mencatat kelebihan dan kekurangan. 2). Kelayakan media *Puzzle Match Time* yang dikembangkan memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 80% sangat valid (layak) berdasarkan angket uji validitas oleh 3 pakar ahli dan respon peserta didik kelas III. 3) Hasil penggunaan media *Puzzle Match Time* angket respon siswa memperoleh hasil 90%. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle Match Time* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk.....	7
E. Manfaat Penelitian Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	27
BAB III METODE PENELITIAN	38

A. Model Penelitian dan Pengembangan	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
C. Uji Coba Produk.....	42
D. Lokasi Penelitian.....	44
E. Instrumen Penelitian	44
F. Teknik Analisis Data.....	46
G. Sistematika Pembahasan	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Profil , Visi, Misi, dan Tujuan MI Mikhrajul Ulum	51
B. Penyajian Data Uji Coba.....	57
C. Analisis Data	72
D. Revisi Produk.....	57
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	61
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	61
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	74
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian.....	21
Tabel 2.2 Gambar dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Puzzle Match Time</i> pada Peneliti Terdahulu.....	23
Tabel 3.1 Kategori Skor Penilaian Skala Liket.....	47
Tabel 3.2 Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai.....	48
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Skala Gutman.....	48
Tabel 3.4 Kriteria Angket Respon Peserta Didik.....	49
Tabel 4.1 Data Peserta Didik Kelas 3.....	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	68
Tabel 4.5 Data Hasil Respon Siswa.....	71
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validator.....	72
Tabel 4.7 Uji Respon Peserta Didik Kelas III.....	73
Tabel 4.8 Revisi Media.....	75



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Desain Papan Media <i>Puzzle Match Time</i>	7
Gambar 2.2 Gambar Jam Digital.....	37
Gambar 4.1 <i>Puzzle Match Time</i>	61
Gambar 4.2 Penyampaian Materi Pengukuran Waktu.....	69
Gambar 4.3 Implementasi Media <i>Puzzle Match Time</i>	70



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

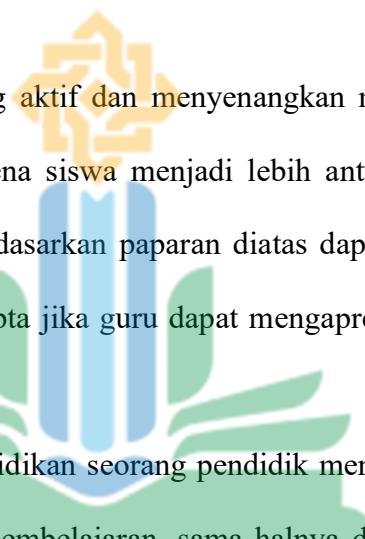
Matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah masalah dalam kehidupan sehari-hari.¹ Matematika sangat diperlukan pemahaman konsep kepada siswa disertai dengan contoh yang menambah tingkat pemahaman siswa mengenai konsep yang diajarkan, karena dengan pemahaman konsep yang matang serta dengan contoh-contoh yang diberikan maka siswa bisa dengan mudah menyelesaikan persoalan-persoalan yang ia temukan di kehidupan sehari-hari.

Permendikdasmen Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah merupakan pembaruan terhadap Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024.² Peraturan ini menetapkan struktur dan ruang lingkup materi pembelajaran yang bersifat esensial, kontekstual, dan relevan bagi perkembangan peserta didik. Dalam pendekatannya, kurikulum diarahkan pada pembelajaran yang holistik dan mendalam (*deep learning*), di mana peserta didik tidak hanya memperoleh informasi secara permukaan, melainkan diajak memahami konsep secara utuh dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

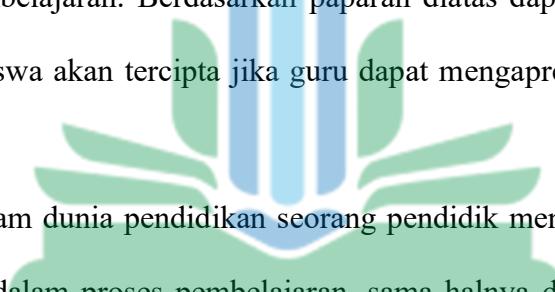
¹Kesumawati."Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media *schoology*." *Jurnal Derivat*. Volume 7, Nomor 7.2020 230-131.

² Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah*, (Jakarta: Kemdikdasmen, 2025), Pasal 2 Ayat 1.

Pembelajaran di kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran jika seorang guru dapat menerapkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran. Menurut Nana & Ahmad dalam Icha mengatakan bahwa dengan menggunakan media maka pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.



Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa, motivasi siswa akan tercipta jika guru dapat mengapresiasi setiap hasil kerja siswa.³



Dalam dunia pendidikan seorang pendidik menjadikan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sama halnya dengan Al-Qur'an yang dijadikan petunjuk dan media dalam kehidupan oleh umat islam. Sebagaimana Firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 44.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُرِ[ۚ] وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الْذِكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نَزَّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (AlQur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.⁴

³ Icha Febyanita dan Dtah Ayu Pramoda Wardani,” Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Inovasi Penelitian*, Volume 1, No.6 (2020):1205, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.221>

⁴ Kementrian Agama RI, *Mushaf Al – Quran Tajwid dan Terjemah* (Banjarsari, Solo: Abyan, 2014).

Dalam ayat di atas menjelaskan tentang pentingnya penggunaan media pada pembelajaran di sekolah. Seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada siswa.

Siswa, sekolah, dan guru membutuhkan media dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang guru, diperlukan kemampuan mengajar yang baik dan menarik serta kemampuan merancang pembelajaran yang beragam, bagaimana memadukan model pembelajaran secara kreatif, menyesuaikannya dengan keadaan siswa dan memilih bahan ajar yang tepat untuk pembelajaran.⁵ Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa untuk lebih lancar memahami konsep yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Adanya permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dan membosankan, sehingga ada beberapa siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika, dikarenakan kebanyakan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjelaskan materi.

Hal ini tentunya sangat penting untuk diperlukan alat bantu pembelajaran yang digunakan selama proses pendidikan. Melalui media pembelajaran pendidik dapat menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas, karena media juga berperan sebagai alat yang memfasilitasi interaksi

⁵ Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD,” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* Vol. 3, No. 2 (2023): 219–227.

antara guru dan siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2024 di MI Mikrajul Ulum Sukowono Jember masih menggunakan kurikulum 2013 khususnya pada pembelajaran matematika⁶. Siswa kelas III dengan jumlah 19 siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung itu sangat ditentukan oleh guru dan siswa, bagaimana perencanaan dan pelaksanaan yang telah dilakukan oleh guru sesuai tidaknya dengan tujuan yang telah ditetapkan dan bagaimana siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Seperti halnya di MI Mikrajul Ulum Sukowono jember khususnya saat pembelajaran matematika masih sangat memerlukan perhatian khusus. Dan untuk guru masih kurang dalam menggunakan alat bantu belajar saat penyampaian materi.⁷

Proses pembelajaran di MI Mikharajul Ulum Sukowono Jember pernah menggunakan media yaitu media gambar pada materi bangun datar. Berdasarkan wawancara dengan ibu sofiyani selaku wali kelas 3 saat pembelajaran matematika khususnya materi pengukuran waktu guru menggunakan media yang ada yaitu papan tulis dan buku LKS.

Berdasarkan analisis kebutuhan perlu adanya mengupdate pembaruan alat bantu belajar, oleh karena itu, perlu di adakannya media yang di sesuaikan dengan karakter peserta didik serta penggunaan desain menarik dan menyenangkan sehingga menjadi proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

⁶ Observasi, di MI Mikrajul Ulum Sukowono Jember, 18 Mei 2024.

⁷ Observasi, di MI Mikrajul Ulum Sukowono Jember, 18 Mei 2024.

Setelah mengetahui berdasarkan analisis kebutuhan disini peneliti ingin mengembangkan media untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika yaitu media *puzzle match time*. *Puzzle match time* merupakan media yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa mempermudah memahami dengan memasangkan kartu puzzle jam dengan contoh jamnya. Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam bidang matematika pada pemahaman konseptual jam, nilai tempat dan nilai angka dengan memasangkan atau mencocokkan kartu puzzle antara jam digital dengan jam berbentuk bulat.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan media *puzzle match time* merupakan alat bantu belajar yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual jam pada siswa pembelajaran matematika khususnya materi pengukuran waktu. Adapun keunggulan dari *media puzzle match time*, media ini interaktif dan menarik karena adanya keterlibatan siswa secara langsung, selain itu memudahkan siswa untuk mengingat materi dan meningkatkan minat siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, melihat pentingnya pemahaman konsep, prinsip, dan sifat-sifat pada mata pelajaran matematika, maka sangat diperlukan cara yang tepat dan bisa untuk mengatasi masalah proses pembelajaran yang belum maksimal dilakukan yaitu dengan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media *puzzle match time* pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle Match Time* Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle match time* pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember?
2. Bagaimana kelayakan media *puzzle match time* pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *puzzle match time* pada pelajaran matematika kelas 3 di MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

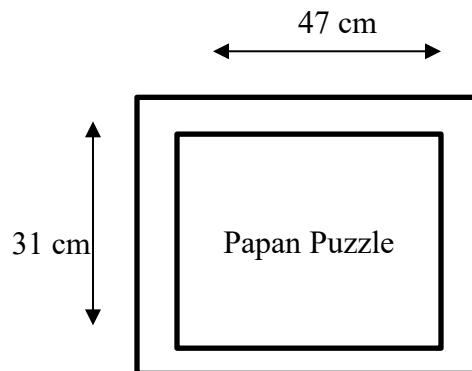
Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *puzzle match time* pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran *puzzle match time* pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *puzzle match time* pada pelajaran matematika kelas 3 di MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember

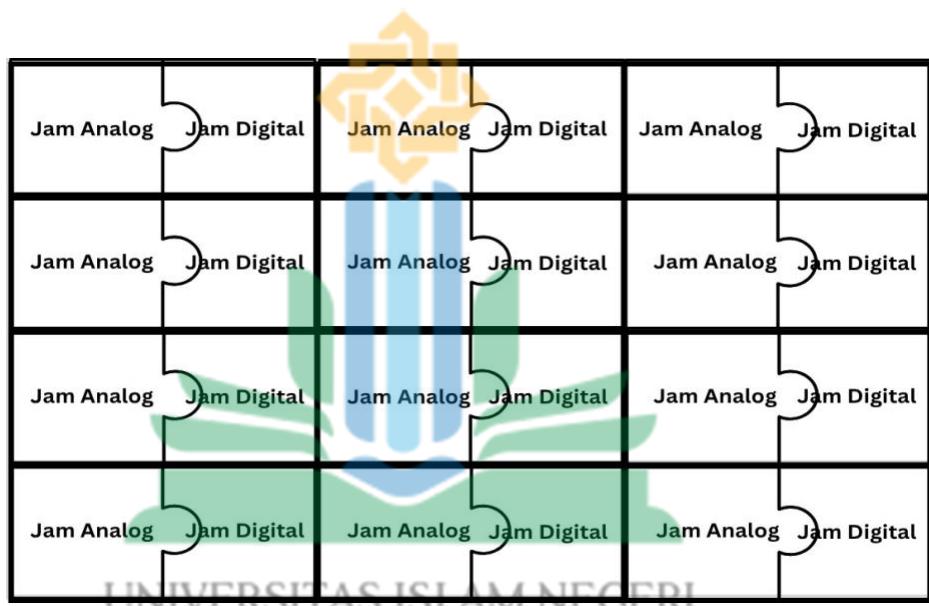
D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media *puzzle match time* materi Pengukuran Waktu pada pembelajaran matematika siswa kelas III MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember. Maka spesifikasi yang akan dikembangkan yakni sebagai berikut:

1. Media *puzzle match time* terbuat dari bahan karton dan akrilik yang aman digunakan peserta didik jenjang SD/MI.
2. Media *puzzle match time* sesuai dengan pembelajaran matematika materi pengukuran waktu siswa kelas III.
3. Media *puzzle match time* berupa media visual dua dimensi.
4. Media *puzzle match time* berukuran 7,5cm x 12,5cm
5. Media *puzzle match time* terdapat gambar jam disertai dengan angka yang menunjukan waktu yang terdapat pada gambar jam.
6. Media *puzzle match time* membantu siswa memahami konsep waktu dan keterampilan membaca jam melalui aktivitas mencocokkan kartu gambar jam dengan kartu angka waktu yang sesuai.
7. Media *puzzle match time* memiliki bahan yang aman untuk anak yaitu terbuat dari karton tebal, tahan lama karena dilapisi akrilik, tepi kartu tidak tajam serta warna tidak mudah pudar.
8. Media *puzzle match time* memanfaatkan prinsip permainan untuk mengajarkan konsep jam.
9. Media *Puzzle Match Time* memiliki buku panduan sintaks.
10. Media *Puzzle Match Time* memiliki kotak reward.



Gambar 1. 1 Desain Papan Media PUZZLE MATCH TIME



Gambar 1. 2 Desain Media PUZZLE MATCH TIME

E. Manfaat Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Puzzle Match Time* ini diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan praktis dan mampu membantu peserta didik kelas 3 dalam proses belajar matematika. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tambahan bagi pembaca mengenai pengembangan media

Puzzle Match Time muatan mata pelajaran matematika untuk kelas 3 pada tingkat SD/MI serta menjadi inspirasi dan memberikan inovasi terutama dalam dunia Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini para pendidik akan memperoleh wawasan baru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika agar dapat membantu mereka mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan lebih jelas dan efektif. Diharapkan media ini bisa memberi semangat bagi para pendidik menggunakan media pembelajaran dengan lebih kreatif khususnya dengan memanfaatkan media *puzzle match time*.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik dengan adanya media puzzle match time peserta didik dapat menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi sehingga dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar.

c. Bagi Sekolah

Harapannya penelitian ini dapat memberikan masukan dan evaluasi sekolah dalam pengadaan media pembelajaran, agar sekolah dapat memberikan fasilitas belajar media pembelajaran yang sesuai dan efektif agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang bermutu.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran *Puzzle Match Time* serta menjadi pengalaman bagi peneliti sebelum memasuki dunia pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan terkait penggunaan *puzzle match time* pada pembelajaran matematika kelas III SD yaitu :

1. Asumsi dalam pengembangan media *puzzle match time*
 - a. Media *puzzle match time* dapat meningkatkan pemahaman pada konseptual jam, nilai tempat dan nilai angka.
 - b. Penggunaan media pembelajaran *puzzle match time* ini membuat kegiatan pembelajaran disertai dengan gambar yang relevan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik menjadi aktif dan menyenangkan.
 - c. Media pembelajaran *puzzle match time* ini bisa digunakan sebagai kegiatan belajar sambil bermain.
 - d. Media *puzzle match time* dapat menjadikan daya tarik saat proses pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.

2. Keterbatasan dalam pengembangan media *PUZZLE MATCH TIME*

- a. Produk pengembangan media *puzzle match time* terbatas hanya dalam materi pengukuran waktu pada siswa kelas III.

- b. Proses pembuatan media *puzzle match time* membutuhkan waktu yang cukup lama, biaya yang mahal dan membutuhkan ketelitian yang lebih.
- c. Bahan media *puzzle match time* yang terbuat dari bahan karton meskipun dilapisi akrilik tetap memiliki potensi mudah rusak jika terkena air atau lembap serta media kurang tahan banting dibandingkan bahan plastik atau kayu.
- d. Ukuran media *puzzle match time* realtif kecil sehingga kurang jelas terlihat jika digunakan untuk pembelajaran kelompok besar.
- e. Jumlah kartu *puzzle match time* yang terbatas membuat variasi soal waktu yang ditampilkan belum terlalu banyak.
- f. Dari segi subjek media *puzzle match time* dirancang khusus untuk siswa kelas III sehingga kurang sesuai digunakan pada kelas di bawahnya (kelas I-II) atau di atasnya (kelas IV-VI) tanpa modifikasi, dan tidak semua siswa memiliki kemampuan motorik halus yang sama, sehingga bagi beberapa siswa media ini mungkin sulit digunakan jika kartu terlalu kecil.
- g. Media *Puzzle Match Time* hanya fokus pada konsep membaca jam analog, belum mencakup jam digital, konversi satuan waktu secara lengkap, perhitungan selisih waktu.

Dari hasil asumsi keterbatasan penelitian dan pengembangan media *puzzle match time* ini dapat menghasilkan sebuah media yang mampu membantu peserta didik membaca jam analog dan jam digital. Sehingga

dalam proses pembelajaran peserta didik akan lebih aktif dalam merespon, kreatif, dapat memahami materi dengan jelas dan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung, nyata dan menyenangkan bagi peserta didik.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media

Pengembangan merupakan proses, rancangan membuat. Sedangkan media merupakan alat penyampaian informasi kepada audiens. Jadi yang dimaksud disini pengembangan media adalah proses membuat atau merancang suatu alat penyampaian informasi dimana informasi tersebut adalah materi pembelajaran.

2. *Puzzle Match Time*

Puzzle match time atau disebut bongkar pasang jam merupakan salah satu media 2 dimensi yang berbentuk seperti papan yang terdapat gambar jam analog dan gambar jam digital. Media ini berperan penting saat proses pembelajaran karena selain berfikir peserta didik juga diajak bermain.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah proses individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman konsep-konsep Matematika yang melibatkan interaksi aktif dengan konsep-konsep Matematika, seperti pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, dan penerapan konsep dalam konteks nyata.

4. Materi Pengukuran Waktu

Jam analog adalah jam yang tanda waktunya ditunjukan dengan jarum jam yang memiliki jarum panjang dan jarum pendek. Sedangkan jam digital adalah perangkat yang menampilkan waktu dalam bentuk angka di layar.

Berdasarkan definisi istilah diatas, maka yang dimaksud dengan judul “*Pengembangan Media Puzzle Match Time Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum Sukowono Jember*” adalah suatu proses sistematis untuk merancang, membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran *Puzzle Match Time* yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Matematika untuk siswa kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum Sukowono Jember . Media ini dirancang agar mampu menyajikan materi Matematika secara menarik, mudah dipahami dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pengembangan dilakukan melalui tahapan model ADDIE yang mencakup analisis kebutuhan, perencangan media, pengembangan produk, implementasi di kelas, dan evaluasi efektifitasnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan tentang media *Puzzle Match Time*. Peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan judul penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Skripsi Karya Lisa Indrianti pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”.⁸

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui desain media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 Sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita (2) Untuk mengetahui kevalidan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita. (3) Untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi benda hidup dan benda tak hidup sebelum menggunakan media puzzle dan setelah menggunakan media puzzle.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model ADDIE

⁸ Lisa Indrianti, “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”(Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram,2020),xi.

(anlisis, desain, development, implementation, & evaluation).

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli desain media, ahli materi dan praktisi pembelajaran.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan media puzzle, menggunakan metode Research and Development (R&D) dan model ADDIE, dan sama meneliti di jenjang SD/MI. Sedangkan perbedaannya media ini berbentuk seperti buku, sedangkan media yang digunakan peneliti untuk pembelajaran matematika dan berbentuk seperti papan puzzle.

2. Skripsi Karya Mifta Nur Anisa ‘‘Pengembangan Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang’’⁹

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain media puzzle kubus keragaman budaya, menguji kelayakan media puzzle kubus keragaman budaya, dan meningkatkan keaktifitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang. Jenis penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono yang mengacu pada model penelitian Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara tidak terstruktur, angket validasi ahli (materi dan media) dan angket tanggapan pengguna media serta dokumentasi.

⁹ Mifta Nur Anisa, ‘‘Pengembangan Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas Iv SDN Karangayu 01 Semarang’’(Skripsi, Universitas Negeri Semarang,2020),vi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama menggunakan media puzzle, menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti pada pembelajaran Matematika, dan desain yang digunakan peneliti sebelumnya berbentuk kubus sedangkan desain yang akan digunakan peneliti berbentuk seperti papan puzzle.

3. Skripsi karya Silawati pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle Match Time* (Pumati) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Waktu Di Kelas III SD Negeri 15 Parittiga”¹⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Puzzle Match Time* (PUMATI) terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada materi waktu di kelas III SD Negeri 15 Parittiga. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design, jenis desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 15 Parittiga. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan teknik penentuan sampel berdasarkan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes dengan soal uraian, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran

¹⁰ Silawati,” Pengaruh Media *Puzzle Match Time* (Pumati) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Waktu Di Kelas III Sd Negeri 15 Parittiga”(Skripsi,Universitas Muhammaadiyah Bangka Belitung,2021),vi.

dalam penelitian.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang digunakan peneliti adalah sama-sama menggunakan media puzzle match time sama menggunakan subjek penelitian siswa kelas III. Sedangkan perbedaannya penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D), menggunakan model ADDIE.

4. Skripsi karya Badriyah pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (Sd) Kelas VI”¹¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui produk pengembangan media puzzle yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat siswa Sekolah Dasar (SD) kelas VI. Terciptanya media *puzzle* dengan kualitas yang layak digunakan dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Metode penelitian ini mengadopsi dari model Dick and Carey yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Evaluation*).

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama menggunakan media *puzzle*, menggunakan metode Research and Development dan model ADDIE. Sedangkan perbedaan penelitian pada media ini digunakan pada materi operasi bilangan bulat dan media berbahan kardus, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti

¹¹ Badriyah, “Pengembangan media *Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman operasi hitung bilangan bulat siswa sekolah dasar (SD) kelas VI”(Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Cilacap, 2022).

menggunakan materi jam pada pembelajaran matematika dan berbahan akrilik dan karton.

5. Jurnal karya Indriani Nur Rahmawati, Kartinah, Muhammad Prayito, dan Deny Susilowati yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Pancasila Di Kelas I SDN Panggung Lor Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik” ¹²

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* Pancasila dikelas I SDN Panggung Lor berdasarkan gaya belajar kinestetik. Pengembangan media *puzzle* Pancasila ini menggunakan metode R&D. Tahapan pengembangan mengadaptasi model 4D dari Thiagarajan yaitu *define, design, develop, and disseminate*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama menggunakan media *puzzle*, dan sama menggunakan media *Research and Development*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan model ADDIE, materi pengukuran waktu, pembelajaran matematika, dan subjek penelitian siswa kelas III.

6. Skripsi karya Naruddin, dkk pada tahun 2023 yang berjudul “Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak Melalui Pendekatan Hypnoteaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1

¹² Indriani Nur Rahmawati. Bay et al., “Pengembangan Media *Puzzle* Pancasila Di Kelas I SDN PanggungLor Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik,” *Jurnal Sinektik*, no.1 (Juni 2023):18, <http://dx.doi.org/10.33061/js.v6i1.8685>

Muncar”¹³

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses, kendala serta hasil dari internalisasi nilai-nilai akhlak melalui pendekatan hypnoteaching dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Muncar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik penentuan subyek dilakukan secara purposive. Pengumpulan data teknik obsevasi, wawancara, dan dokumentasi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama menggunakan pengumpulan data teknik obsevasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terdapat perbedaan di fokus penelitian pembelajaran dan subjek penelitiannya.

7. Skripsi karya Imron, dkk pada tahun 2024 yang berjudul “Development of Smart Box Learning Media for Mathematics Learning in Elementary School”.¹⁴

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Smart Box untuk matematika kelas satu, khususnya yang berfokus pada penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini Menggunakan pendekatan Penelitian dan

¹³ Nuruddin, Miftahul Jannah,. “Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak Melalui Pendekatan Hypnoteaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Muncar.” Jurnal Teknologi Pendidikan, 2023, 11(1).

¹⁴ Imron Fauzi, Nurul Lathifatuz Zahro,. “Development of Smart Box Learning Media for Mathematics Learning in Elementary School. 2024, 14-15.”

Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas satu.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama menggunakan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Sedangkan perbedaanya penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah media pembelajaran Smart Box.

8. Skripsi karya Putri, Muhammad Suwignyo Prayoga, dkk (2025) yang berjudul “Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Implementasi Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Studi Tentang Strategi dan Hasil”.¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran matematika serta dampaknya terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen pembelajaran, kemudian dianalisis secara naratif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama menggunakan pengumpulan data teknik obsevasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan perbedaanya penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran matematika.

¹⁵ Putri, S.A., Muhammad Suwignyo Prayoga, Valentino Rahma Febrian, Raihan Alimul Fatah, Ahmad Nurohim,. “Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Implementasi Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Studi Tentang Strategi Dan Hasil. DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika, 2025, 6(2).”

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Lisa Indrianti	Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020	- menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) - Menggunakan model ADDIE	- Digunakan pada muatan IPA - Desain berbentuk seperti buku sedangkan peneliti menggunakan desain berbentuk papan.
2.	Mifta Nur Anisa	Pengembangan Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang	-menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) - sama-sama meneliti jenjang SD/MI	- Digunakan pada pembelajaran IPS - Desain berbentuk kubus sedangkan peneliti menggunakan desain berbentuk papan.
3.	Silawati	Pengaruh Media Puzzle Match Time (Pumati) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Waktu Di Kelas III SD Negeri 15 Parittiga	- Sama menggunakan media puzzle - Sama-sama Digunakan pada pembelajaran matematika - Subjek penelitian yang dijadikan penelitian siswa kelas III	- Menggunakan jenis <i>nonequivalent control group design</i> sedangkan peneliti menggunakan penelitian R&D
4.	Badriyah	Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung	- menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) - sama-sama menggunakan	- Menggunakan materi operasi hitung bilangan bulat - Menggunakan bahan kardus sedangkan peneliti

		Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (Sd) Kelas Vi	model ADDIE - Sama –sama meneliti jenjang SD/MI	menggunakan bahan akrilik dan karton.
5.	Indriani Nur Rahmawati, Kartinah, Muhammad Prayito, dan Deny Susilowati.	Pengembangan MediaPuzzle Pancasila Di Kelas I SDN PanggungLor Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik	- menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) - Sama –sama meneliti jenjang SD/MI	- Digunakan pada pembelajaran Pancasila - Menggunakan bahan kardus sedangkan peneliti menggunakan bahan akrilik dan karton.
6	Nuruddin, Miftahul Jannah	Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak Melalui Pendekatan Hypnoteaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Muncar.	- Menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi	- Fokus penelitian pembelajaran - Subjek penelitiannya
7	Imron Fauzi, Nurul Lathifatuz Zahro	<i>Development of Smart Box Learning Media for Mathematics Learning in Elementary School</i>	- Menggunakan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE.	- Media pembelajaran <i>smart box</i>
8	Putri, S.A., Muhammad Suwignyo Prayoga, Valentino Rahma Febrian, Raihan Alimul Fatah, Ahmad Nurohim	Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Implementasi Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Studi Tentang Strategi Dan Hasil	- Menggunakan teknik obsevasi, wawancara, dan dokumentasi	- Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran matematika

Tabel 2.2 Gambar dan Kelemahan Media Pembelajaran *PUZZLE MATCH TIME* pada Peneliti Terdahulu

No	Media <i>PUZZLE MATCH TIME</i>	Kelemahan
1.	 <p>Lisa Indrianti pada tahun 2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Daya tahan rendah, terlihat terbuat dari kertas atau karton tipis yang mudah rusak jika sering digunakan. b. Warna kurang kontras, warna huruf dan gambar kurang mencolok, sehingga tidak terlalu menarik perhatian anak. c. Ukuran gambar kecil, jika digunakan di kelas besar, gambar mungkin kurang jelas dilihat dari jarak jauh. d. Variasi materi terbatas, hanya menampilkan satu pasang kata dan gambar (misalnya "bebek" dan "kursi"), sehingga kurang fleksibel untuk banyak kosakata. e. Kurang interaktif, aktivitas yang bisa dilakukan terbatas pada mencocokkan huruf dan gambar, sehingga variasi belajar rendah. f. Kurang perlindungan, tidak dilaminasi atau diberi lapisan pelindung, sehingga mudah kotor dan sobek.
2.	 <p>Mifta Nur Anisa (2020)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahan mudah rusak, terbuat dari kertas atau karton tipis tanpa pelapisan pelindung, sehingga rentan sobek, kusut, atau rusak jika sering digunakan. b. Warna kurang tajam, beberapa bagian warna terlihat pudar atau kurang kontras, sehingga kurang menarik perhatian siswa. c. Ukuran tulisan kecil, teks petunjuk dan informasi kemungkinan sulit dibaca dari jarak jauh. d. Variasi interaksi terbatas, media hanya fokus pada mencocokkan

		<p>gambar atau puzzle, sehingga siswa cepat bosan jika digunakan berulang kali.</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Ketergantungan pada gambar yang sama, informasi budaya yang ditampilkan hanya terbatas pada satu contoh (misalnya satu provinsi dan satu lagu daerah) sehingga perlu banyak tambahan agar cakupan materi lebih luas. f. Kurang praktis untuk dibawa, ukuran media terlihat cukup besar dan kaku sehingga kurang fleksibel untuk digunakan di luar kelas.
3.	 <p>Silawati (2021)</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NGRINGAN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahan rentan rusak, jika terbuat dari kertas atau karton tipis tanpa laminasi, mudah sobek, kusut, atau warnanya pudar. b. Tidak ada petunjuk penggunaan, siswa mungkin perlu arahan lebih lanjut dari guru untuk memahami cara memainkannya. c. Ukuran huruf kecil, tulisan jam (angka digital) mungkin sulit dibaca oleh siswa dari jarak jauh. d. Keterbatasan variasi aktivitas, media ini hanya berfokus pada mencocokkan jam dengan kegiatan, sehingga pembelajaran bisa terasa monoton jika digunakan berulang kali. e. Gambar bisa membingungkan, beberapa ilustrasi kegiatan mirip satu sama lain, sehingga siswa berpotensi salah mengaitkan dengan waktu yang benar. f. Kurang fleksibel, hanya cocok untuk materi jam dan kegiatan harian, tidak bisa digunakan untuk materi matematika lainnya.

4.	 <p>Badriyah (2022)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahan mudah rusak, terbuat dari karton tipis tanpa laminasi sehingga cepat lusuh, sobek, atau lembek jika terkena air. b. Warna kurang kontras, perbedaan warna hijau dan oranye tidak terlalu mencolok jika dilihat dari jarak jauh. c. Potongan mudah hilang, ukuran kecil dan bentuk terpisah membuat potongan segitiga rawan hilang. d. Kurang menarik secara visual, desain polos tanpa gambar atau pola tambahan sehingga minat siswa mungkin rendah. e. Tidak ada petunjuk atau papan alas, pengguna mungkin bingung cara menyusun bentuk karena tidak ada contoh atau pola dasar yang jelas. f. Cakupan materi terbatas, hanya melatih pengenalan bentuk segitiga dan persegi panjang, tidak banyak variasi konsep matematika lain yang bisa diterapkan.
5.	 <p>Indriani Nur Rahmawati <i>et al.</i> (2023)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahan kurang tahan lama, terlihat terbuat dari kertas atau karton tipis, walaupun dilaminasi, tetap mudah tertekuk atau rusak. b. Potongan puzzle terbatas, jumlah potongan sedikit sehingga tingkat kesulitan rendah dan siswa cepat menyelesaiannya. c. Kurang menarik secara visual, desain sederhana dengan warna yang tidak terlalu mencolok, sehingga kurang memikat perhatian anak. d. Tidak ada variasi pembelajaran, media hanya fokus pada mengenal lambang Pancasila dan sila-silanya, tanpa aktivitas

		<p>tambahan untuk memperdalam pemahaman.</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Potongan mudah hilang, bentuk potongan yang kecil dan terpisah membuat risiko hilang cukup besar. f. Ukuran media relatif kecil, jika digunakan di kelas besar, gambar dan teks sulit terlihat oleh semua siswa.
--	--	---

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Fokus utama dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran matematika pada materi pengukuran waktu untuk siswa kelas III, dengan menggunakan media *Puzzle Match Time*. Metode pengembangan yang digunakan mengacu pada pendekatan *Research and Development* (R&D), yang dirancang untuk menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa.

Penelitian-penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada penggunaan media pembelajaran berbahan dasar kardus sederhana tanpa desain visual yang kuat. Dalam penelitian ini, media dirancang dalam bentuk papan berbahan akrilik dan karton yang lebih kokoh dan menarik secara visual, sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami konsep waktu.

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman materi matematika di jenjang sekolah dasar. Adapun perbedaan

utamanya terdapat pada aspek desain media, bahan yang digunakan, dan pendekatan dalam penyajian konteks yang lebih interaktif dan estetis. Penelitian ini merupakan pengembangan lanjutan dari studi sebelumnya, yang bertujuan untuk menghasilkan media yang tidak hanya layak, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Dengan demikian, media berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan pesan atau informasi pendidikan.¹⁶

Menurut Sudana, dalam buku yang berjudul *Media dan Teknologi Pembelajaran*, pembelajaran merupakan bentuk dari upaya membelajarkan siswa, yang dimana dapat diartikan didalam pembelajaran termuat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk menghasilkan pembelajaran yang diinginkan.¹⁷

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat

¹⁶ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020),169.

¹⁷ Arief Aulia Rahman, Bay et al, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), 2

yang dapat menyampaikan pesan materi antara pengajar atau guru dengan pelajar atau siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Media pembelajaran membantu menyampaikan materi secara konsisten. Apa yang disampaikan guru hari ini akan sama dengan yang diterima siswa lain di waktu berbeda. Tidak ada kesalahan, kelupaan, atau variasi berlebihan karena materi sudah tertata rapi dalam media. Kemudian, pembelajaran menjadi lebih menarik. Media membuat proses belajar tidak membosankan. Visual, audio, animasi, atau gambar membuat siswa lebih tertarik sehingga perhatian mereka meningkat. Siswa lebih fokus karena materi tidak hanya disampaikan secara verbal. Lalu, pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media, guru dapat menyajikan aktivitas seperti kuis interaktif, simulasi, video, game edukasi, atau latihan langsung. Hal ini membangun komunikasi dua arah antara siswa dan materi, bukan hanya mendengar penjelasan dari guru¹⁸.

Selain hal diatas, terdapat beberapa manfaat lainnya yaitu waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat. Media membantu menjelaskan materi yang sulit dengan cara cepat dan sederhana. Misalnya animasi proses sains yang biasanya memakan

¹⁸ Kemp & Dayton. Manfaat Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 2019, 2(2).

waktu lama bisa ditampilkan dalam beberapa menit. Guru juga tidak perlu menjelaskan panjang lebar karena media sudah membantu. Kemudian, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. Karena materi disajikan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami, siswa cenderung memahami konsep lebih baik. Hal ini berdampak pada meningkatnya nilai, pemahaman, keterampilan, dan retensi memori siswa. , Lalu, pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana yang diinginkan atau diperlukan. Media seperti video pembelajaran, modul digital, atau aplikasi dapat diakses kapanpun. Siswa dapat belajar ulang di rumah, di sekolah, atau kapan pun dibutuhkan. Guru pun bisa menggunakan sesuai kebutuhan. Persepsi positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Ketika pembelajaran menyenangkan dan mudah dipahami, siswa merasa bahwa materi itu menarik dan bermanfaat. Hal ini membentuk sikap positif, meningkatkan motivasi, dan membuat mereka lebih semangat belajar. Serta, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Dengan adanya media, guru tidak hanya menjadi “penyampai informasi” tetapi berubah menjadi fasilitator, pembimbing, dan motivator. Guru bisa lebih fokus pada membimbing siswa, memantau perkembangan mereka, dan menciptakan aktivitas belajar yang kreatif.¹⁹

Jadi, inti dari manfaat media pembelajaran itu sendiri adalah agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan tujuan

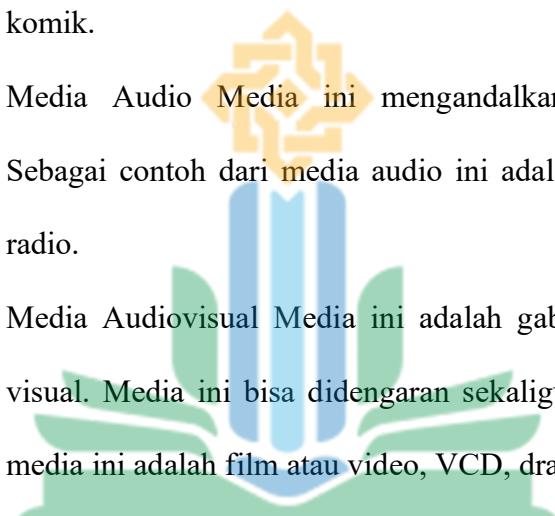
¹⁹ Kemp & Dayton. Manfaat Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 2019, 2(2).

pembelajaran dapat tercapai.

c. Jenis-jenis Media pembelajaran

Beberapa jenis media pembelajaran antara lain:

- 1) Media Visual Jenis media ini adalah media yang penggunaanya menggunakan indra penglihatan. Media ini hanya menampilkan gambar seperti foto, poster, buku, alat peraga, gambar, dan komik.
- 2) Media Audio Media ini mengandalkan indra pendengaran. Sebagai contoh dari media audio ini adalah musik, CD ataupun radio.
- 3) Media Audiovisual Media ini adalah gabungan dari audio dan visual. Media ini bisa didengar sekaligus dilihat. Contoh dari media ini adalah film atau video, VCD, drama pementasan²⁰



Jadi kesimpulannya jenis media pembelajaran itu dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media visual melibatkan indra penglihatan, media audio melibatkan indra pendengaran, dan media audiovisual melibatkan indra penglihatan dan pendengaran.

2. *Puzzle Match Time*

a. Pengertian Media *Puzzle Match Time*

Menurut Rosdijati kata “puzzle” berasal dari bahasa Inggris yang berarti “teka-teki” atau “bongkar pasang”, dengan kata lain media puzzle merupakan media edukasi sederhana yang dimainkan

²⁰ Ina Magdalena, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021) 33

dengan cara bongkar pasang.²¹

Siti Hajar dalam Silawati memaparkan bahwa *puzzle match time* merupakan media yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa mempermudah memahami dengan memasangkan kartu puzzle jam dengan contoh jamnya. Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam bidang matematika pada pemahaman konseptual jam, nilai tempat dan nilai angka dengan memasangkan atau mencocokkan kartu puzzle antara jam digital dengan jam berbentuk bulat.²²

Dengan demikian dapat disimpulkan media *puzzle match time* merupakan alat bantu belajar yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual jam pada siswa pembelajaran matematika khususnya materi pengukuran waktu.

b. Manfaat Media *Puzzle Match Time*

Siti Hajar dalam Silawati memaparkan bahwa ada beberapa manfaat Game Puzzle bagi peserta didik dan membawa kearah positif yaitu:

- a) Meningkatkan Keterampilan Kognitif
- b) Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus
- c) Meningkatkan Keterampilan Sosial
- d) Melatih Koordinasi Mata dan Tangan
- e) Melatih Logika

²¹ Rosdijati, *Panduan Pakem IPS SD* (Jakarta: Erlangga),34.

²² Silawati,” Pengaruh Media *Puzzle Match Time”*,8.

- f) Melatih Kesabaran
- g) Memperluas Pengetahuan.²³

Jadi, media *puzzle match time* dapat meningkatkan keterampilan siswa dan melatih koordinasi indera dengan bermain logika.

c. Kelebihan Media *Puzzle Match Time*

Siti Hajar dalam Silawati memaparkan bahwa ada beberapa manfaat Game *Puzzle* bagi peserta didik dan membawa kearah positif yaitu:

- 1) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruangan karena tidak semua objek benda dapat dibawa kemana-mana
- 2) Siswa dapat mempelajari, mengamati dan melakukan percobaan serta menambah wawasan siswa
- 3) Siswa lebih cepat dan mudah memahami materi yang diajarkan.

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

Dengan demikian, media ini sangat praktis dan tidak memakan ruang banyak serta dapat meningkatkan dan menambah wawasan siswa agar siswa lebih mudah memahami.

d. Langkah-langkah pada awal pengoperasian media *Puzzle Match Time* ini melalui proses tahapan sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi pengukuran waktu kepada peserta didik

²³ Silawati, "Pengaruh Media *Puzzle Match Time*",10

2. Guru memerintahkan peserta didik untuk berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik
3. Guru menjelaskan cara penggunaan media puzzle dengan memberikan sebuah contoh penggunaan *puzzle match time*.
4. Guru mengajak bermain game tepuk angka, jika guru memberikan instruksi tepuk 1 maka peserta didik harus tepuk 1 dan seterusnya sampai tepuk 3, sebaliknya jika guru memberikan instruksi 1 maka peserta didik dilarang tepuk dan seterusnya sampai tepuk 3. Jika salah satu peserta kelompoknya salah, maka seluruh kelompok disuruh maju ke depan untuk mencocok *puzzle*.
5. Guru meminta peserta didik untuk mangacak *puzzle* agar tidak sesuai dengan pasangan *puzzle*, *puzzle* jam analog di susun sebelah kanan dan *puzzle* digital di susun sebelah kiri
6. Setelah itu setiap 1 peserta didik di minta untuk mencocokan *puzzle* jam analog dengan *puzzle* jam digital dan peserta didik hanya memiliki 1 kesempatan
7. Setelah mencocokan *puzzle*, peserta didik bisa menyusun *puzzle* di papan *puzzle*.

Selanjutnya guru mencatat peserta didik yang mencocokan *puzzle* dengan benar diakhir pelajaran guru memberikan sebuah kotak reward.

3. Pembelajaran Matematika di SD/MI

a) Pembelajaran Matematika

Istilah "matematika" berasal dari bahasa Latin "mathematika", yang awalnya diadopsi dari bahasa Yunani "methematika", yang berarti "penelitian" atau "pembelajaran". Istilah tersebut berasal dari kata Yunani "Mathema" yang merujuk pada pengetahuan atau ilmu. Konsep "matematika" terkait erat dengan kata lain, seperti "mathein" atau "mathenein", yang berarti "belajar" atau "berpikir". Dari asal katanya, "matematika" mengacu pada pengetahuan yang diperoleh melalui proses berpikir. Disiplin ini menekankan kegiatan pemikiran rasional dari pada eksperimen atau observasi.²⁴

Sebagai calon guru atau guru perlu mengetahui beberapa karakteristik pembelajaran matematika di SD. Berdasarkan karakteristik yang harus dipahami dalam matematika yaitu abstrak, aksiomatis dan deduktif, sedangkan siswa sekolah dasar berada pada usia 7-12 tahun dan masih berada pada tahap operasional konkret yang belum dapat berpikir secara formal.

Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar selalu tidak terlepas dari hakikat matematika dan hakikat anak di sekolah dasar, dalam artian selalu memperhatikan hal tersebut. Cara mengajar yang baik merupakan kunci dan prasarana bagi siswa

²⁴ Muhammad Daud Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika," Journal Of Mathematics Education and Science, 2, no.1, (2020): 2528-4363. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>

untuk dapat belajar dengan baik.²⁵

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaktif berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam artian lain pembelajaran berarti mengkombinasi antara ilmu dengan perantara yang ada sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru yang dapat bermanfaat nantinya. M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini, berpendapat matematika sebagai ilmu deduktif artinya matematika memerlukan pembuktian kebenaran.

Matematika sebagai ilmu terstruktur berarti konsep matematika tersusun secara hierarkis dan bermula dari unsur tidak terdefenisi, unsur terdefenisi, aksioma, hingga pada teorema matematika memiliki keteraturan sehingga dapat digeneralisasikan berdasarkan pola yang ditemukan, serta dari konsep matematika yang masih saling berhubungan. Matematika sebagai bahasa simbol artinya matematika ditulis menggunakan simbol yang berlaku menyeluruh dan memiliki arti yang padat.²⁶

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar yang pasti, baik itu simbol-simbol, lambang-lambang kepada

²⁵ M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014). 48.

²⁶ R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia* (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2000), 43.

siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana serta terstruktur sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajarinya.

Pada intinya matematika merupakan ilmu pengetahuan yang selalu terhubung dengan kehidupan manusia dalam penyampaian objek-objek atau simbol-simbol matematika yang abstrak diperlukan sebuah sistem yang berguna untuk penyampaian objek matematika tersebut kepada siswa. Media atau alat peraga dalam matematika yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran atau dengan arti lain alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan konsep atau materi matematika kepada siswa.

b) Pengukuran Waktu pada Materi Matematika MI/SD

Alat ukur waktu adalah jam. Jam dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu jam analog dan jam digital. Jam analog adalah jam yang tanda waktunya ditunjukkan dengan jarum jam yang memiliki jarum panjang dan jarum pendek. Sedangkan jam digital adalah perangkat yang menampilkan waktu dalam bentuk angka di layar.²⁷

²⁷ Laffifuddin Wagiman, *Rangkuman Intisari Semua Mata Pelajaran Kelas 3 MI/SD*. (Jakarta: Publishing Langit,2015),54.

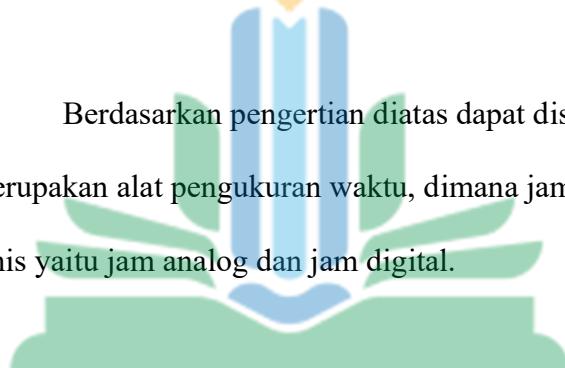


Gambar 2.1 Gambar Jam Analog



Gambar 2.2 Gambar Jam Digital

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa jam merupakan alat pengukuran waktu, dimana jam tersebut memiliki 2 jenis yaitu jam analog dan jam digital.



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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut.²⁸

Ada beberapa model pengembangan produk berupa alat atau media seperti model pengembangan Borg & Gall, model pengembangan sadiman, model pengembangan ADDIE, model pengembangan Dick &Carey dan model pengembangan Pustekkom Depdiknas.²⁹

1. Model pengembangan Borg & Gall ada 10 tahapan yaitu:

Analisis kebutuhan, Perencanaan media, pengembangan produk, uji coba perseorangan, revisi, uji coba kelompok kecil, revisi, uji coba lapangan revisi, penyebaran dan laporan.

2. Model pengembangan Sadiman ada 8 tahapan yaitu:

Identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi, pengembangan alat evaluasi, produksi, validasi, revisi, media siap digunakan.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penlitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta,2017),297.

²⁹ Zef Risal, Rachman Hakim and Aminol Rosid Abdullah, Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D). 14.

3. Model pengembangan Dick & Carey ada 10 tahapan yaitu:

Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, melaksanakan analisis pembelajaran, Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik peserta didik, Merumuskan tujuan performansi, Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, Mengembangkan strategi pembelajaran, Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, Merevisi bahan pembelajaran, Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

4. Model pengembangan Pustekkom Depdiknas ada 7 tahapan yaitu:

Bedah kurikulum, Identifikasi media, Pengembangan naskah, Produksi, Penyempurnaan, Tesa tau uji coba, Revisi.³⁰

5. Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analisis, Design, Development, Implementation dan evaluation*

Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran berlandaskan pendekatan system yang efektif dan efisien. Prosesnya yang bersifat interaktif menjadikan model ini dapat menghasilkan hasil evaluasi setiap fase yang dapat membawa pengembangan pembelajaran menuju fase berikutnya.³¹

Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model ADDIE lebih efektif digunakan untuk menggambarkan pendekatan yang sistematis

³⁰ Zef Risal, Rachman Hakim and Aminol Rosid Abdullah, Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D). 13-17.

³¹Zef Risal, Rachman Hakim and Aminol Rosid Abdullah, Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D). 50-51.

dalam pengembangan pembelajaran. Selain itu, karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan perangkat lunak. Sehingga cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran di kelas dan cocok untuk proses pengembangan produk.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah prosedur penelitian dan pengembangan dalam membuat produk. Dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah model ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam proses pengembangan.

Tahap ini dimulai dengan tahap observasi dan wawancara oleh peneliti dengan wali kelas III MI Mikrajul Ulum Sukowono Jember. Langkah langkah yang dilalui adalah menganalisis kurikulum, menganalisis capaian pembelajaran dan materi peserta didik sehingga menghasilkan media puzzle match time.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini langkah pertama yang telah dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar, dan memilih dan mengembangkan materi. Langkah kedua merancang desain media pembelajaran, menentukan bahan, alat yang akan digunakan dalam merancang media *puzzle match time* dan menyusun rangka media *puzzle match time*. Media *puzzle match time* di desain menggunakan karton dengan ukuran 7,5cm x 12,5cm tebal

1,5mm, dengan untuk ukuran papan puzzle 31cm x 47cm dengan tebal 1,5mm.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti melanjutkan untuk mengubah desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Uji coba produk sebelum diimplementasikan adalah bagian dari tahap pengembangan. Uji validasi produk dilakukan oleh tiga validator: ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Peneliti mempersiapkan angket validasi produk untuk diuji. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan rekomendasi dari validator.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi menerapkan media pembelajaran yang telah melewati proses perbaikan dan dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian dilakukan penerapan pada situasi yang nyata yaitu proses pembelajaran di MI Mikhrajul Ulum pada kelas 3. Pada langkah ini, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa, kemudian guru mengajak siswa bermain game tepuk angka, jika salah satu dari anggota kelompok ada yang salah, maka seluruh kelompok maju kedepan untuk mencocokan puzzle.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi yaitu proses melihat produk pembelajaran yang sudah diimplementasikan. Peneliti mencatat kelebihan dan kekurangan dari produk *Puzzle Match Time* yang telah dikembangkan

untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk media tersebut.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model ADDIE lebih efektif digunakan untuk menggambarkan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Selain itu, karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan perangkat lunak. Sehingga cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran dikelas dan cocok untuk proses pengembangan produk.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menujukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media adalah pihak yang berperan sebagai validator untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menunjuk Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran, sebagai ahli media.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah pihak yang memberikan penilaian dan masukan terkait isi materi pada media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menunjuk Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd., dosen mata kuliah Matematika, sebagai ahli materi.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan ahli yang mempunyai peran sebagai validator pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengambil guru kelas III yaitu Ibu Sofiyani, S.Pd.I.

d. Peserta Didik Kelas III

Peserta didik dalam penelitian ini menjadi subjek utama.

Peserta didik kelas III MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember.

4. Jenis Data

Pada penelitian ini, menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

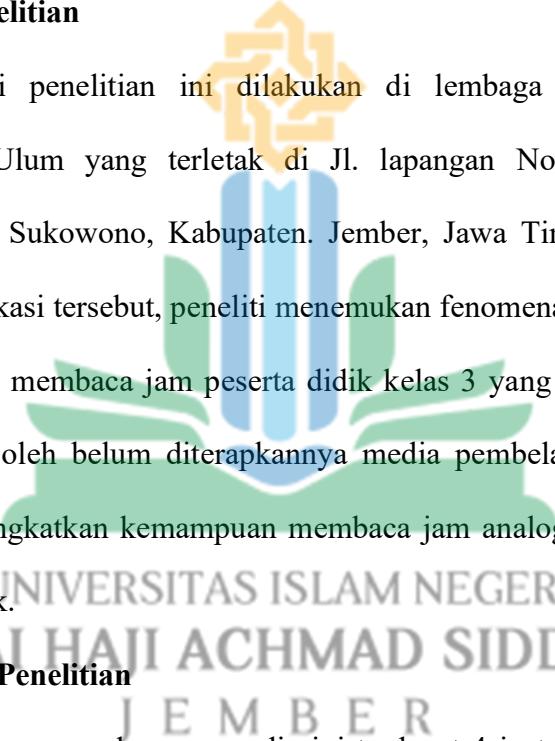
Pada data kualitatif berisikan informasi yang diperoleh dari

hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas dan peserta didik kelas 3, dokumentasi proses pembuatan media dan tanggapan hasil validasi produk berupa penilaian, kritik dan saran serta masukan dari validator tentang pengembangan media *puzzle match time* materi pengukuran waktu, kelas 3 di MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember berupa hasil uraian deskriptif.

b. Data Kuantitatif

Pada kuantitatif berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengisian angket atau kuesioner analisis kebutuhan dari hasil presentase penilaian oleh validator ahli media, materi dan ahli pembelajaran oleh guru kelas 3. Serta angket penilaian dan respon peserta didik terhadap penggunaan media *puzzle match time*.

D. Lokasi Penelitian



Lokasi penelitian ini dilakukan di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum yang terletak di Jl. lapangan No 06 Desa Pocangan, Kecamatan. Sukowono, Kabupaten. Jember, Jawa Timur, kode pos 68194. Karena dilokasi tersebut, peneliti menemukan fenomena berupa permasalahan kemampuan membaca jam peserta didik kelas 3 yang masih rendah hal ini disebabkan oleh belum diterapkannya media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kemampuan membaca jam analog dan jam digital bagi peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Dalam pengembangan media ini terdapat 4 instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data. Yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, angket penilaian dan dokumentasi.

1. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono menyatakan bahwa, observasi adalah suatu proses yang komplek dan tersusun dari perbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses

pengamatan dan ingatan.³²

Untuk mengumpulkan data observasi, peneliti akan menggunakan metode *non-partisipan*. Artinya, peneliti hanya bertindak sebagai pengamat independen dan mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan pendidik selama pembelajaran Matematika. Peneliti tidak terlibat langsung dengan pendidik maupun siswa.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan sebelum penelitian dan sesudah penelitian kepada pendidik dan siswa. Jenis wawancara yang akan digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Dalam melakukan wawancara, peneliti mendengarkan dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Hasil wawancara perlu dicatat agar tidak hilang yang nantinya akan disimpulkan agar lebih sistematis.

3. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.³³ Angket yang digunakan berbentuk checklist menggunakan skala likert. Fungsi dari angket ini untuk mendapatkan informasi kualitas media pembelajaran sesuai dengan penilian para validator ahli.

³² Sugiyono, *Metode Penlitian Kuantitatif*,145.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 216

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah catatan, tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi menjadi pendukung sebagai bukti pengumpulan data observasi dan wawancara. Bentuk dokumentasi yang dikumpulkan berupa proses pengembangan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran peserta didik, serta hasil beserta dokumen lainnya sebagai penguat penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini, analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga lebih mudah dipahami.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil obsevasi kegiatan pembelajaran di kelas 3 MI Mikhrajul Ulum, saran dan masukan dari validator ahli yang digunakan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data hasil observasi dan wawancara untuk mengetahui kecenderungan serta kelayakan media pembelajaran papan puzzle bagi peserta didik, dan juga hasil dokumentasi sebagai penguat penelitian ini.

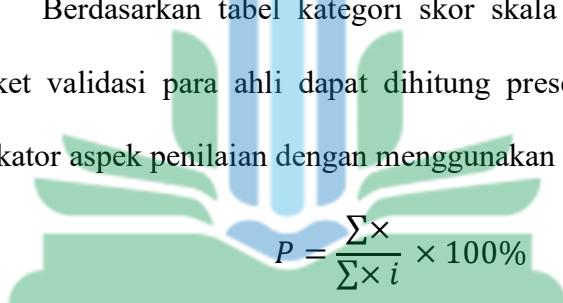
a) Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data pada proses validasi menguji kelayakan media pembelajaran puzzle match time adalah ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta peserta didik menggunakan skala likert.

Tabel 3.1 Kategori Skor Penilaian *Skala Likert*

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak baik, sangat tidak setuju, tidak sesuai, tidak layak
2	Tidak baik, kurang setuju, kurang sesuai, cukup layak.
3	Cukup, ragu-ragu, cukup sesuai, cukup layak
4	Baik, setuju, sesuai, layak
5	Sangat baik, sangat setuju, sangat sesuai, sangat layak

Berdasarkan tabel kategori skor skala likert tersebut, maka angket validasi para ahli dapat dihitung presentase rata-rata setiap indikator aspek penilaian dengan menggunakan rumus:



Keterangan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

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

$\sum x$ = Jumlah skor setiap aspek indikator

$\sum x i$ = Jumlah skor maksimal dalam satu item

Setelah dilakukan perhitungan presentase pada setiap aspek, tahap selanjutnya yaitu pengambilan keputusan mengenai kualitas kelayakan produk *puzzle match time*.

Tabel 3.2 Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai

Skor	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
21 – 40 %	Kurang Layak
0 – 20 %	Tidak Layak

Data penilaian produk yang terkumpul dianalisis melalui pendekatan analisis data kuantitatif dalam bentuk skor dan skor presentase. Setelah itu penyajian data diubah dalam bentuk presentase lalu hasil analisis data disesuaikan dalam kriteria kelayakan data. Lalu data disimpulkan menurut kriteria kelayakan pengembangan *media puzzle match time*.

b) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Analisis data pada proses pengumpulan data angket untuk mengetahui respon peserta didik yaitu menggunakan skala Gutman dalam skala Gutman ini terdapat dua kategori yaitu nilai atau skor yang berbeda dan dibuat dalam bentuk checklist (✓)

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Skala Gutman

Skor	Kategori
1	Ya
0	Tidak

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Gutman tersebut. Menurut Sudijono rumus perhitungan angket respon siswa sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

f = Skor yang diperoleh responden

N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Tabel 3.4 Kriteria Angket Respon Peserta Didik

Presentase penilaian	Kategori
81 – 100%	Sangat layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup layak
21 – 40%	Kurang layak
0 – 20%	Tidak layak

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menyajikan tentang alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Sistematika pembahasan dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I, membahas mengenai bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan definisi operasional.
2. BAB II, merupakan bagian yang berisi tentang kajian pustaka terdahulu dan kajian teori.
3. BAB III, menyajikan metode penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, teknik

analisis data dan sistematika penulisan.

4. Bab IV, profil, visi, misi, tujuan, penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk.
5. Bab V, kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan, diseminasi, pengembangan produk.



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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil , Visi, Misi, dan Tujuan MI Mikhrajul Ulum

1. Profil

Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat dasar yang berlokasi di Desa Pocangan, Kecamatan Sukowono, Kabupaten Jember. Dalam menjalankan aktivitas pendidikan, Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum Sukowono, Jember berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715738. Madrasah ini beralamatkan di Jl. Lapangan No. 06, Pocangan, Sukowono, dengan lokasi yang cukup strategis karena berada di tengah-tengah pemukiman warga sehingga mudah dijangkau oleh peserta didik dan orang tua.³⁴

Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember berstatus swasta dan berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Kehadiran Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember menjadi bagian penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat sekitar, khususnya dalam memberikan pendidikan dasar yang memadukan ilmu pengetahuan umum dengan nilai-nilai keislaman. Proses pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember ini diarahkan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cakap

³⁴ MI Mikhrajul Ulum Suowono, “Profil MI Mikhrajul Ulum Suowono,” Jember, 23 April 2024.

secara akademik, tetapi juga memiliki akhlakul karimah, keimanan yang kuat, serta perilaku religius dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai Islam ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran terstruktur maupun melalui pembiasaan sikap dan perilaku di lingkungan sekolah.³⁵

Dalam pelaksanaan pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember menerapkan kurikulum nasional yang dipadukan dengan kurikulum khas madrasah. Mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Pendidikan Pancasila diajarkan seimbang dengan mata pelajaran keagamaan seperti Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam, serta Bahasa Arab. Selain itu, peserta didik juga dibiasakan untuk melaksanakan kegiatan keagamaan seperti doa bersama, shalat berjamaah, dan pembiasaan sikap sopan santun sesuai ajaran Islam.

Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember didukung oleh tenaga pendidik dan kependidikan yang berperan aktif dalam proses pembelajaran dan pembinaan peserta didik. Para guru berupaya menciptakan suasana belajar yang kondusif, ramah anak, dan sesuai dengan perkembangan usia peserta didik. Pendekatan pembelajaran dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan kemampuan dan karakter masing-masing siswa, sehingga diharapkan seluruh peserta didik dapat berkembang secara optimal baik dari aspek kognitif, afektif, maupun

³⁵ MI Mikhrajul Ulum Suowono, "Profil MI Mikhrajul Ulum Suowono," Jember, 23 April 2024.

psikomotorik.

Gedung Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember ini telah dimiliki sendiri dan dalam kondisi baik, serta didukung dengan sarana prasarana pembelajaran yang cukup memadai. Di belakang sekolah juga terdapat area lapang yang digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler siswa, seperti pramuka, olahraga, dan kegiatan keagamaan, yang semuanya menunjang proses pendidikan secara menyeluruh.

Madrasah ini aktif menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar setiap hari Senin hingga Sabtu dengan jam belajar pagi. Dari sisi legalitas, MI Mikhrajul Ulum secara administratif terdaftar sebagai bagian dari wilayah Kelurahan/Desa Pocangan, Kecamatan Sukowono, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur.³⁶

Sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional, madrasah ini menerapkan Kurikulum Merdeka. Untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran, tenaga pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember telah memenuhi kualifikasi pendidikan dan memiliki kompetensi profesional. Saat ini, madrasah memiliki sejumlah pendidik dan tenaga kependidikan yang berdedikasi dalam membimbing siswa menjadi generasi yang cerdas secara intelektual dan spiritual.

Jumlah siswa terus mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, dengan pembagian kelas dalam beberapa Rombongan Belajar (Rombel) sesuai jenjang kelas. Madrasah ini juga turut memfasilitasi informasi

³⁶ MI Mikhrajul Ulum Suowono, “Profil MI Mikhrajul Ulum Suowono,” Jember, 23 April 2024.

terkait beasiswa, baik internal dari madrasah bagi siswa berprestasi maupun beasiswa eksternal dari lembaga lain atau yayasan yang menjalin kerja sama.

2. Visi dan Misi

Visi MI Mikhrajul Ulum sukowono jember adalah:

“Madrasah Mandiri Yang Menentukan Murid Terampil Hidup Yang Bertumpu Pada Keimanan Dan Ketakwaan”³⁷

Visi tersebut dijabarkan menjadi beberapa misi, yaitu:

- a. Menumbuhkan sifat kemandirian serta mewujudkan keterampilan dalam berhubungan dengan sesama manusia
- b. Mewujudkan pengalaman agama yang berinti keimanan dan ketakwaan, serta mewujudkan insan yang berguna dan berakhlaql karimah (Bermoral).
- c. Mewujudkan kebermanfaatan madrasah bagi kehidupan Masyarakat.

3. Data Tenaga Pendidik

Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember memiliki tenaga pendidik yang tentunya tenaga pendidik yang sudah profesional. Terdapat beberapa latar belakang keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing tenaga pendidik yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember diantaranya ada yang bisa bernyanyi, bermain bulu tangkis, bermain tenis meja, berbahasa inggris, tafhidz, ceramah, drama dan berbagai seni keterampilan lainnya. Maka dengan keterampilan

³⁷ MI Mikhrajul Ulum Suwono, “Profil MI Mikhrajul Ulum Suwono,” Jember, 23 April 2024.

tersebut, tenaga pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember mampu memberikan kontribusi dan membantu para peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember dimulai pada jam 07.00—12.00. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik di kelas 1,2, dan 3 wajib mengikuti rangkaian kegiatan shalat Dhuha berjamaah yang dimulai dari jam 07.00-07.30. Lalu dilanjutkan kelas 4,5, dan 6 untuk melakukan shalat Dhuha berjamaah di musholla. Hari aktif di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember yakni selama 5 hari, dari hari senin hingga hari jumat. Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember selalu mengupayakan menciptakan pendidikan yang berkualitas. Dibuktikan dengan adanya guru yang sudah profesional dan berpendidikan. Adapun jumlah tenaga pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember secara kesekutuhan yaitu berjumlah 15 orang. Terdiri dari 1 kepala sekolah, 1 waka kurikulum, 1 waka kesiswaan, 6 guru kelas, 1 guru mapel Bahasa Arab, 1 guru mapel PAI, 1 guru mapel Bahasa Inggris, 1 guru PJOK dan 2 pegawai TU.

4. Data Peserta Didik

Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember kelas 3 memiliki 19 peserta didik. Diantaranya 11 peserta didik laki-laki dan 8

peserta didik perempuan. Peneliti berfokus pada kelas 3 sebagai subjek penelitian ini. Berikut daftar nama-nama peserta didik kelas 3:

Tabel 4.1 Data Peserta Didik Kelas 3

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Ahdan Kamil	L
2	Aliyatul aziza Tamamah	P
3	Azka Azfar Rabbani	L
4	Azyan Belva Erinda	P
5	Distia Nahda Farah	P
6	Fairus Iftah Firdaus	L
7	Fathin Qurrotu A'yun	P
8	Imaniatus Surur	P
9	Lizatul Jannah	P
10	Mohammad Fakhri Alqisth	L
11	Mohammad Feri Aditya	L
12	Muhammad Anis Sayfullah	L
13	Muhammad Nawafil	L
14	Muhammad Raka Anggara Putra	L
15	Muhammad Zaka Alfarizi	L
16	Muhammad Zidni Mubarok Ramadhani	L
17	Nadhifah Iqomatul Haq	L
18	Septi Ayu Amelya Putri	P
19	Sittiyah Nur Aqila Putri	P
Laki-laki		11
Perempuan		8
Jumlah		19

5. Sarana dan Prasarana

Untuk mendukung kualitas dalam proses pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum, Sukowono, Jember menyediakan berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran, dianataranya terdapat ruang kelas berjumlah 6 kelas. Masing-masing kelas terdapat lemari buku, map penyimpanan portofolio setiap peserta didik dan juga

setiap kelas terdapat pojok baca, terdapat 1 Musholla untuk tempat kegiatan-kegiatan spiritual peserta didik, 1 ruang perpustakaan, 1 koperasi, 1 ruang guru, 4 toilet, 1 ruang UKS 1 ruang penyimpanan Gudang.

Pada setiap kelas terdapat fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik, khususnya kelas 3 yang terletak diruang lantai satu. Di dalam ruang kelas 3 terdapat 1 papan tulis, 1 kipas angin, 19 meja dan 19 kursi untuk peserta didik dan 1 kursi dan 1 meja untuk guru, 1 lemari buku, 1 proyektor, 1 LCD, 1 sound pengeras suara dan tempat pojok baca yang menyediakan berbagai macam buku-buku yang ada.

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas III. Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) perancangan media pembelajaran *Puzzle Match Time* pada Pelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

C. Revisi Produk

Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, media maupun pembelajaran matematika dimana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran *Puzzle Match Time* sudah

diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan tabel rincian beberapa revisi yang ada.

Tabel 4.8 Revisi media

No	Media Sebelum Direvisi	Media Sesudah Direvisi
1.	 <p>Cat warna pada tiap sisi papan <i>puzzle</i> pudar, ditebalan lagi biar lebih hidup</p>	 <p>Menebalin tiap sisi papan puzzle</p>
2.	 <p>Tidak ada kotak reward</p>	 <p>Gambar kotak reward</p>
3.	<p>Tidak ada buku panduan sintaks</p>	 <p>Gambar buku panduan sintaks</p>

Pada Tabel 4.7 terlihat perbedaan media sebelum dilakukan revisi dan

setelah dilakukan revisi. Perbaikan pertama dilakukan pada bagian warna cat di tiap sisi papan *puzzle*. Sebelum direvisi, warna terlihat pudar sehingga kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan masukan dari validator ahli media, warna cat kemudian ditebalkan kembali agar tampilannya lebih jelas, kontras, dan menarik. Selanjutnya, peneliti menambahkan kotak *reward* pada media. Awalnya, media tidak memiliki fitur tersebut sehingga kurang

memberikan motivasi belajar. Dengan adanya kotak reward, siswa diharapkan lebih bersemangat dalam menggunakan media.

Perbaikan berikutnya adalah penambahan buku panduan sintaks. Pada media sebelumnya, belum ada buku panduan yang menjelaskan langkah-langkah penggunaan, sehingga dapat membingungkan siswa maupun guru. Setelah revisi, buku panduan ditambahkan agar alur penggunaan media lebih mudah dipahami. Selain itu, peneliti juga memperbaiki redaksi yang sebelumnya salah agar bahasa yang digunakan lebih tepat dan komunikatif. Perubahan terakhir dilakukan pada materi pembelajaran. Sebelum revisi, materi hanya berfokus pada membandingkan durasi waktu, namun setelah diperbaiki materi diubah menjadi membaca waktu dengan tepat agar lebih sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media berasal dari kata Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar, dan dalam bahasa Arab juga dimaknai sebagai sarana penyampai pesan dari pengirim kepada penerima.³⁸ Dengan demikian, media berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pendidikan. Menurut Sudana dalam buku *Media dan Teknologi Pembelajaran*, pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa yang mencakup kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.³⁹ Sedangkan Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu penyampaian pelajaran menjadi lebih baku dan media pembelajaran ini membantu menyampaikan materi secara konsisten.⁴⁰

Media *puzzle match time* adalah media yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami konsep waktu dengan memasangkan kartu puzzle jam digital dengan jam berbentuk bulat. Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi matematika, khususnya konsep pengukuran waktu, nilai tempat, dan nilai angka. Dengan demikian, *puzzle match time* merupakan alat bantu belajar yang efektif untuk

³⁸ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013),169.

³⁹ Arief Aulia Rahman, Bay et al, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), 2

⁴⁰ Kemp & Dayton. Manfaat Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 2019, 2(2).

meningkatkan pemahaman konseptual jam pada siswa.⁴¹

Hal ini diperkuat dengan jurnal Rahmawati *et al.*, media pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar sesuai dengan karakteristik siswa, seperti gaya belajar kinestetik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian dan pengembangan ini telah dihasilkan produk berupa media *Puzzle Match Time* yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika pada materi pengukuran waktu untuk siswa kelas III MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember. Dengan adanya media ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga tidak lagi membosankan. Peserta didik lebih tertarik, bersemangat, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta lebih mudah memahami konsep waktu melalui kegiatan mencocokkan kartu *puzzle* jam digital dengan jam berbentuk bulat.

Adapun kajian produk yang telah direvisi pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan Media *Puzzle Match Tiime* pada mata pelajaran Matematika

⁴¹ Rosdijati, *Panduan Pakem IPS SD* (Jakarta: Erlangga),34.

Tahap pertama, analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum Sukowono untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran matematika di kelas III.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor utama yang memengaruhi kondisi tersebut adalah belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selama ini, guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dengan mengandalkan buku paket tanpa dukungan media konkret yang dapat membantu pemahaman konsep abstrak.

Keterbatasan waktu guru dalam merancang media pembelajaran, tingginya beban kerja, serta kurangnya fasilitas pendukung seperti alat peraga matematika turut memperkuat permasalahan tersebut. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, khususnya materi pengukuran waktu yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi konkret.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus membantu mereka memahami konsep pengukuran waktu secara lebih konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, media *Puzzle Match Time* dikembangkan sebagai solusi berupa media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas III.

Tahap desain bertujuan untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan, sekaligus merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain awal media *Puzzle Match Time* secara sistematis agar sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik.

Langkah pertama pada tahap desain adalah merumuskan materi pembelajaran. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi pengukuran waktu pada mata pelajaran matematika kelas III. Pemilihan materi ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep waktu, terutama dalam membaca dan mencocokkan jam analog dengan jam digital.

Selanjutnya, peneliti merancang media pembelajaran *Puzzle Match Time* sebagai media interaktif berbasis permainan. Media ini terdiri atas kartu puzzle yang masing-masing pasangannya memuat

gambar jam analog dan tulisan waktu dalam bentuk digital. Setiap kartu puzzle dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian kiri berisi tulisan waktu digital (misalnya 1.00, 2.00, dan seterusnya) dan bagian kanan berisi gambar jam analog yang sesuai dengan waktu tersebut. Peserta didik diminta untuk mencocokkan kedua bagian kartu sehingga membentuk pasangan yang tepat.

Media *Puzzle Match Time* dirancang menggunakan bahan karton tebal berlaminasi doff dengan ukuran kartu 7,5 cm × 12,5 cm agar mudah digunakan oleh peserta didik. Warna dasar yang cerah serta ilustrasi jam yang jelas dipilih untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan mereka dalam mengenali posisi jarum jam. Desain media dibuat menggunakan aplikasi Canva sebelum dicetak dan diproduksi secara fisik.

Dalam tahap desain ini, peneliti juga memperhatikan beberapa aspek penting, antara lain kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyampaian materi, kejelasan instruksi penggunaan media, serta penyediaan latihan yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pengukuran waktu.

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dari desain yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai memproduksi media pembelajaran *Puzzle Match Time* secara nyata sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Media *Puzzle Match Time* dikembangkan menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh, seperti karton, kertas desain, lem, gunting, akrilik, serta perlengkapan pendukung lainnya. Proses pengembangan meliputi pembuatan desain jam analog dan jam digital menggunakan Canva, pencetakan desain, pemotongan kartu puzzle sesuai ukuran, pembuatan papan puzzle dari bahan akrilik, serta pembuatan kotak reward sebagai bagian pendukung media.

Setelah media selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 70% dengan kategori layak digunakan dengan revisi. Validator memberikan saran berupa penambahan kartu atau board reward dan punishment, penyusunan buku panduan penggunaan media, serta perbaikan warna puzzle agar lebih menarik.

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran *Puzzle Match Time* dalam proses pembelajaran secara langsung. Implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh para validator. Uji coba media dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2025 di MI Mikhrajul Ulum Sukowono dengan melibatkan 17 peserta didik kelas III. Pada tahap ini, peneliti menyampaikan materi pengukuran waktu terlebih dahulu, kemudian memperkenalkan dan menjelaskan cara penggunaan media *Puzzle Match Time*. Peserta didik diminta untuk

mencocokkan kartu jam analog dengan jam digital secara berkelompok maupun individu.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka terlihat aktif, terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan minat dan rasa senang saat menggunakan media *Puzzle Match Time*. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Tahap terakhir evaluasi, merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data respon peserta didik melalui angket setelah penggunaan media *Puzzle Match Time*.

Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik, diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat tertarik. Peserta didik menyatakan bahwa media *Puzzle Match Time* memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, menyenangkan, tidak membosankan, serta membantu mereka memahami materi pengukuran waktu dengan lebih mudah. Selain itu, media ini juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Puzzle Match Time* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik kelas III

pada materi pengukuran waktu.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan melalui model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle Match Time* dikembangkan secara sistematis mulai dari tahap analisis hingga evaluasi. Media ini telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli dengan nilai rata-rata sebesar 80% dan memperoleh respon sangat positif dari peserta didik dengan persentase 90%. Dengan demikian, media *Puzzle Match Time* dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi pengukuran waktu di kelas III MI Mikhrajul Ulum Sukowono.

2. Kelayakan Media *Puzzle Match Time*

Media *Puzzle Match Time* yang dikembangkan dalam penelitian ini melalui proses kelayakan untuk melakukan pengujian terhadap media yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Analisis tiga ahli memperoleh presentasi nilai rata-rata sebesar 80%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Puzzle Match Timei* telah memenuhi kategori sangat layak untuk diigunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh para ahli.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Badriyah (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Temuan tersebut sejalan

dengan pengembangan media *Puzzle Match Time*, di mana media ini juga dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pengukuran waktu melalui aktivitas konkret, visual, dan interaktif. Kesesuaian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat dimanipulasi secara langsung untuk membantu memahami konsep yang bersifat abstrak.⁴²

Selain itu, media *Puzzle Match Time* juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan layak apabila memenuhi tiga aspek utama, yaitu kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Aspek kelayakan isi mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, kemutakhiran informasi, serta keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Aspek kelayakan bahasa meliputi kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik, kejelasan penyampaian, keterpaduan alur, penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta ketepatan penggunaan istilah. Sementara itu, aspek kelayakan penyajian mencakup sistematika penyajian, kelengkapan komponen pendukung materi, kejelasan alur pembelajaran, serta kualitas ilustrasi

⁴² Badriyah, “Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2 (2020): 85–92.

dan gambar yang digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep.⁴³

Adanya aspek tersebut sejalan dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad, yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus bersifat edukatif, komunikatif, menarik, dan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.⁴⁴ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle Match Time* tidak hanya didukung oleh hasil penelitian terdahulu, tetapi juga memiliki landasan teoretis yang kuat sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Keterpaduan antara teori, penelitian terdahulu, dan hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *Puzzle Match Time* layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika dan berpotensi meningkatkan pemahaman peserta didik secara optimal.

3. Hasil Uji Respon Peserta Didik

Hasil uji respon peserta didik kelas III sebanyak 19 siswa di MI Mikhrajul Ulum Sukowono menunjukkan skor presentase sebesar 90% yang artinya media pembelajaran *Puzzle Match Time* ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media *Puzzle Match Time* memang layak untuk digunakan karena dalam proses pengembangan, media mendapatkan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Setelah revisi dilakukan, kualitas media meningkat baik dari segi tampilan, kejelasan materi, maupun kesesuaian instruksional. Revisi ini memastikan bahwa

⁴³ Lestari dan Wulandari, “Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Aspek Isi, Bahasa, dan Penyajian,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1 (2022): 33–40.

⁴⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 89–91.

komponen yang sebelumnya kurang tepat sudah diperbaiki sehingga media memenuhi standar kelayakan pembelajaran. Kemudian, Setelah revisi, hasil penilaian tiga ahli menunjukkan nilai rata-rata 80%, termasuk kategori “sangat layak”. Ini berarti media dinyatakan memenuhi aspek kesesuaian isi, ketepatan penyajian, kelayakan visual, kesesuaian bahasa, serta kebermanfaatan dalam pembelajaran. Lalu, Uji coba kepada 19 siswa kelas III menunjukkan persentase 90%, yang termasuk kategori “sangat layak”. Setelah revisi, siswa menilai media menjadi lebih menarik, mudah digunakan, membantu memahami konsep waktu serta kegiatan belajar yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, media *puzzle match time* telah memenuhi standar kelayakan isi, desain, dan keefektifan sehingga siap diterapkan pada kegiatan belajar di kelas.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada beberapa aspek. Pertama, dari segi pendekatan metodologis, penelitian Syifa sama-sama menggunakan metode *Research and Development (R&D)* sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Sugiyono dan Borg & Gall yang dijadikan landasan pengembangan produk pada kajian teori.⁴⁵Kedua, dari segi jenis media, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yang memanfaatkan media puzzle sebagai sarana pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Media puzzle pada penelitian terdahulu maupun penelitian ini sama-

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 28–30.

sama dirancang untuk membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak melalui aktivitas konkret dan visual, sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa SD berada pada tahap operasional konkret.⁴⁶

Persamaan juga terlihat pada tujuan pengembangan media, yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, serta hasil belajar matematika. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa media *Puzzle Match Time* mampu membantu siswa memahami materi pengukuran waktu secara lebih mudah dan menyenangkan.⁴⁷

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada fokus materi, desain produk, serta konteks penerapannya. Penelitian terdahulu umumnya mengembangkan media puzzle pada materi matematika yang bersifat umum, seperti operasi hitung atau bangun datar. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengembangkan media puzzle pada materi pengukuran waktu kelas III Madrasah Ibtidaiyah, sehingga produk yang dihasilkan lebih spesifik dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik.

Selain itu, dari sisi desain dan bahan, media *Puzzle Match Time*

⁴⁶ Jean Piaget, *The Psychology of the Child*, diterjemahkan oleh Miftahul Jannah (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 45–47

⁴⁷ Siti Nur Aini, “Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2 (2019): 112–118.

yang dikembangkan mengalami penyempurnaan dibandingkan media pada penelitian terdahulu. Beberapa penelitian sebelumnya masih menggunakan bahan karton sederhana tanpa pelapisan, sehingga kurang tahan lama. Media *Puzzle Match Time* dikembangkan menggunakan karton tebal yang dilapisi akrilik, dengan warna yang lebih kontras dan ukuran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga lebih kuat, menarik, dan aman digunakan.⁴⁸

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki persamaan mendasar dengan penelitian terdahulu dalam hal pendekatan, tujuan, dan jenis media yang dikembangkan. Namun, penelitian ini juga memiliki perbedaan yang signifikan berupa kekhususan materi, inovasi desain, serta proses revisi produk yang lebih komprehensif. Perbedaan tersebut menjadi nilai kebaruan (novelty) penelitian dan menunjukkan kontribusi penelitian ini terhadap pengembangan media pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan demikian, media *Puzzle Match Time* dapat dipandang sebagai pengembangan lanjutan dari media puzzle yang telah ada, dengan penyempurnaan pada aspek desain, ketahanan bahan, interaktivitas, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle Match Time* yang telah diuji dan diperbaiki agar memiliki kesesuaian yang kuat dengan teori-teori yang dijabarkan sebelumnya baik

⁴⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 89–91.

dari aspek media pembelajaran, teori belajar, maupun pembelajaran berbasis permainan. Persamaan dan perbedaan yang ada justru menunjukkan bahwa produk ini memiliki kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran matematika di jenjang madrasah ibtidaiyah sehingga dapat digunakan sebagai alat penyampaian konsep pembelajaran.

B. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *Puzzle Match Time* pada pelajaran matematika siswa kelas III MI Mikhrajul Ulum Sukowono, Jember dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan berupa media dua dimensi berbentuk puzzle jam analog dan digital yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep waktu. Proses pengembangan telah melalui analisis kurikulum, penyusunan desain, pembuatan produk, uji coba, revisi, dan evaluasi. Media berhasil dikembangkan dengan baik dan siap digunakan dalam pembelajaran.
2. Kelayakan media *Puzzle Match Time* pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono, Jember termasuk kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena hasil validasi dari tiga ahli (media, materi, dan pembelajaran) menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 80%.
3. Respon siswa terhadap media *Puzzle Match Time* pada pelajaran

matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono, Jember menunjukkan persentase 90%, termasuk kategori “sangat layak”. Siswa merasa media menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi membaca jam. Media ini juga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Respon siswa terhadap media *Puzzle Match Time*, berdasarkan hasil uji respon peserta didik kelas III sebanyak 19 siswa menunjukkan skor persentase sebesar 90% yang artinya media pembelajaran *Puzzle Match Time* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

Dalam pengembangan media *Puzzle Match Time*, terdapat beberapa rekomendasi yang mencakup saran, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut agar media pembelajaran *Puzzle Match Time* dapat diterapkan secara efektif. Oleh karena itu, berikut adalah saran-saran yang diberikan:

1. Saran Pemanfaat Produk

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

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan dengan sebaiknya media pembelajaran *Puzzle Match Time* yang telah dikembangkan oleh penulis untuk materi pengukuran waktu pembelajaran matematika, sehingga dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari produk tersebut.

2. Saran Desimasi Produk

Hasil pengembangan media pembelajaran *Puzzle Match Time* untuk mata pelajaran Matematika pada materi pengukuran waktu dapat

diterapkan di berbagai institusi pendidikan yang relevan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember dan di seluruh Indonesia. Namun, penggunaannya perlu mempertimbangkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa agar penyebaran media tersebut tepat sasaran dan dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran. Penyebar Luasan Produk medias Puzzle Match Time ini dapat diakses melalui Link Youtube Berikut ini : <https://youtube.com/@pgmiuinkhasjember>.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
 - a. Bagi kepala sekolah, hendaknya jika ingin mengembangkan produk lebih lanjut, ada opsi untuk mengembangkan materi dengan topik lain sehingga pembelajaran menjadi lebih beragam.
 - b. Bagi wakil kepala sekolah bidang kurikulum, hendaknya jika ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat menambahkan berbagai jenis animasi yang menarik sehingga *Puzzle Match Time* terlihat lebih beragam dan menarik perhatian peserta didik.
 - c. Bagi guru kelas III, hendaknya jika ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk merancang *Puzzle Match Time* ini dengan lebih menarik dan memperluas jangkauannya agar lebih dikenal.
 - d. Bagi pendidik, hendaknya jika ingin mengembangkan media pembelajaran *Puzzle Match Time*, tersedia opsi untuk menambahkan fitur atau permainan menarik di dalamnya sehingga

dapat semakin meningkatkan minat peserta didik.

- e. Bagi peneliti selanjutnya, Media hanya terbatas pada materi pengukuran waktu kelas III, bahan media terbuat dari karton sehingga mudah rusak, ukuran kartu puzzle relatif kecil sehingga kurang jelas untuk kelompok besar, jumlah kartu puzzle terbatas sehingga variasi soal masih sedikit dan tidak semua siswa memiliki kemampuan motorik halus yang sama. Hendaknya, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Puzzle Match Time* untuk materi lain, seperti konversi satuan waktu, selisih waktu, atau jam digital lebih kompleks, bahkan memperluas penggunaannya untuk kelas I-VI dengan penyesuaian tingkat kesulitan. Lalu, pengembangan berikutnya dapat menggunakan bahan yang lebih tahan lama, seperti PVC, acrylic board, atau plastik tebal agar media lebih awet, tahan benturan, dan cocok untuk pemakaian jangka panjang. Kemudian, peneliti selanjutnya dapat membuat versi ukuran besar (*big size puzzle*) atau versi digital yang bisa ditampilkan lewat proyektor.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, M. N. "Pengembangan media puzzle kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Badriyah, "Pengembangan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan pemahaman operashitung bilangan bulat siswa sekolah dasar (SD) kelas VI" Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Cilacap, 2022.
- Bay, A. A. R., Sianipar, D., Affrida, E. N., Mustakim, Baiti, N., Khasanah, F., Junaidi, A., Hutapea, B., Nanang, Wahidin, A. J., Fadillah, A., & Purba, S. *Media dan teknologi pembelajaran*. Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi. 2023.
- Bay, I. N. R., Kartinah, Prayito, M., & Susi lowati, D. "Pengembangan media puzzle Pancasila di kelas I SDN Panggung Lor berdasarkan gaya belajar kinestetik". *Jurnal Sinektik*, (2023) 6(1), 18. <https://doi.org/10.33061/j.s.v6i1.8685>
- Departemen Pendidikan Nasional. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1*. Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Fauzi, Imron., Zahro, L.N. "Development of Smart Box Learning Media for Mathematics Learning in Elementary School". 4-15, 2024.
- Febyanita, I., & Wardani, D. A. P. "Pengembangan media puzzle materi siklus air untuk meningkatkan motivasi belajar siswa". *Jurnal Inovasi Penelitian*, (2020) 1(6), 1205. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.221>
- Hamzah, M. A., & Muhlisrarini. *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- Indrianti, L. "Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 1 siswa kelas 1 SDN 38 Mataram tahun pelajaran 2019/2020." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.
- Indriani, N. R. Bay., dkk "Pengembangan Media Puzzle Pancasila Di Kelas I SDN PanggungLor Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik," *Jurnal Sinektik*, no.1 (Juni 2023):18, <http://dx.doi.org/10.33061/j.s.v6i1.8685>

Kementerian Agama Republik Indonesia. *Mushaf Al-Qur'an tajwid dan terjemah*. Banjarsari, Solo: Abyan, 2014.

Kesumawati. "Analisis kemampuan pemahaman konsep matematika siswa berbantuan media Schoology". *Jurnal Dervat*, (2018) 7(7), 230–131.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kemendikdasme, Pasal 2 Ayat 1, 2025.

Kemp & Dayton. Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 2019.

Krismawati, Agustin, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD." *Jurnal Tadris IPA Indonesia* Vol. 3, No. 2 (2023): 219–227

Lestari, I., & Wulandari, S. "Kelayakan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, (2022) 17(2), 115–124.

M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Tangerang : Lentera Hati, 2020). Magdalena, I. *Tulisan bersama tentang media pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.

MI Mikhrajul Ulum Suowono, "Profil MI Mikhrajul Ulum Suowono," Jember, 23 April 2024.

Nuruddin, Miftahul Jannah. "Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak Melalui Pendekatan Hypnoteaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Muncar". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 2023.

Prayoga, Muhammad Suwignyo., dkk. "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Implementasi Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Studi Tentang Strategi Dan Hasil". DIKMAT: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2025.

Risal, Z. R. H., & Abdullah, A. R. (n.d.). *Metode penelitian dan pengembangan research and development (R&D)* (pp. 50–51).

Rosdijati. (n.d.). *Panduan pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020.

Siagian, M. D. "Kemampuan koneksi matematika dalam pembelajaran matematika". *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 2020. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>

Silawati. "Pengaruh media puzzle match time (Pumati) terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada materi waktu di kelas III SD Negeri 15 Parittiga." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, 2021.

Soedjadi, R. *Kiat pendidikan matematika di Indonesia*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2000.

Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2020.

Zef, R., Hakim, R., dkk. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*, 2020.



Lampiran 1 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian dan Pengembangan
Pengembangan Media <i>Puzzle Match Time</i> Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember	<p>1. Bagaimana pengembangan media <i>puzzle match time</i> pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan media <i>puzzle match time</i> pada pelajaran matematika siswa kelas 3 MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember?</p>	<p>1. Media pembelajaran <i>puzzle match time</i></p> <p>2. Kelayakan media pembelajaran</p>	<p>1. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar</p> <p>2. Media <i>puzzle match time</i> yang bersifat interaktif dan menyenangkan.</p>	<p>1. Responden siswa kelas III MI Mikhrajul Ulum Sukowono Jember</p> <p>2. Informan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kepala sekolah b. Wali kelas c. Dokumentasi <p>3. Buku pustaka, bahan rujukan, dan artikel jurnal.</p> <p>4. Validasi ahli</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Dosen ahli pembelajaran. 	<p>1. Metode penelitian menggunakan <i>Research and Development</i> (RnD)</p> <p>2. Model penelitian dan pengembangan menggunakan ADDIE</p> <p>3. Teknik pengumpulan data:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Angket <p>4. Teknik analisis data menggunakan Skala Likert dengan rumus:</p> $P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$ <p>Keterangan</p> <p>P = Perolehan presentase validator yang dibulatkan</p> <p>$\sum X$= Jumlah skor setiap aspek indikator</p> <p>$\sum xi$= Jumlah skor maksimal dalam satu item</p>

Lampiran 2 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama	:	Sifa'ur Rodiyah
NIM	:	201101040024
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi	:	UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 02 Agustus 2025
Penulis



Sifa'ur Rodiyah
NIM. 201101040024





MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS 3

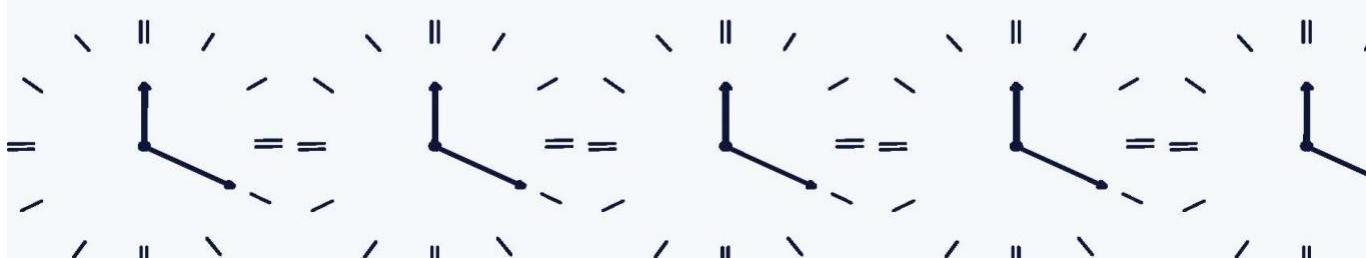
PENGUKURAN : WAKTU

Observasi : Disiplin Positif



NAMA GURU :

NAMA SEKOLAH :



INFORMASI UMUM

Nama : Sifa'ur Rodiyah
 Institusi : MI MIKHRAJUL ULUM
 Tahun Ajaran : 2025/2026
 Semester : 2
 Fase : A
 Kelas : 3
 Mata Pelajaran : Matematika
 Lingkup Materi : Pengukuran Waktu
 Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit
 Jumlah Siswa : 19 Siswa

KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik telah mengenal angka dan dapat menghitung sederhana.



CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian Umum

Pada akhir fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk melakukan komposisi menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola-pola bukan bilangan. Mereka dapat membandingkan panjang, berat, dan durasi waktu, serta mengestimasi panjang menggunakan satuan tidak baku. Peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta dapat menyusun dan mengurai bangun datar. Mereka dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain. Peserta didik dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data menggunakan turus dan piktogram paling banyak 4 kategori.

CAPAIAN PERELEMEN

Pada akhir Fase A, peserta didik dapat membandingkan panjang dan berat benda secara langsung, dan membandingkan durasi waktu. Mereka dapat mengukur dan mengestimasi panjang benda menggunakan satuan tidak baku.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu membaca waktu (tepat) menggunakan jam digital dan jam analog.

TARGET PESERTA DIDIK

kriteria peserta didik regular/tipikal umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran

SARANA DAN PRASARANA

- Sarana: Jam digital mainan, jam analog mainan, papan tulis, spidol, media presentasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- Prasarana: Ruang kelas yang kondusif, meja dan kursi yang sesuai, serta akses ke media visual (projektor atau papan tulis).

MODEL PEMBELAJARAN

1. Pembelajaran dilaksanakan tatap muka di kelas
2. Model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berdiferensiasi.
3. Pendekatan : Deep Learning, KSE (Kompetensi Sosial Emosional), TPACK,
4. Metode Pembelajaran : Diskusi, Ceramah, Tanya Jawab.

ASESMEN

1. Sikap:
 - Observasi terhadap keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok.
 - Penilaian terhadap sikap gotong royong, mandiri, dan percaya diri selama pembelajaran berlangsung.
2. Pengetahuan:
 - Tes tertulis tentang membaca waktu pada jam digital dan analog (pertemuan 1).
 - Tes perbandingan durasi kegiatan (pertemuan 2).
3. Keterampilan:
 - Praktik membaca waktu dengan alat peraga jam.
 - Praktik membandingkan durasi waktu menggunakan tabel kegiatan harian.

KOMPONEN INTI

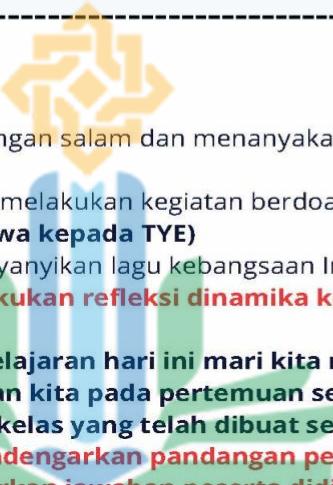
Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu membaca waktu (tepat) menggunakan jam digital dan jam analog.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1: MEMBACA WAKTU

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)



- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik. (**PSE : Kesadaran Sosial**)
 - Dipandu oleh guru, peserta didik melakukan kegiatan berdoa (**Profil pelajar Pancasila : Beriman dan bertaqwa kepada TYE**)
 - Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya.
- Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi dinamika kelas mengacu kesepakatan(keyakinan) kelas.**
- **Guru : Sebelum memulai pembelajaran hari ini mari kita mengingat kembali bagaimana kondisi pembelajaran kita pada pertemuan sebelumnya, Apakah sudah sesuai dalam Keyakinan kelas yang telah dibuat sebelumnya?**

Guru menunjukkan kesediaan mendengarkan pandangan peserta didik tentang dinamika kelas. Setelah mendengarkan jawaban peserta didik, guru bersikap adaptif sehingga bersedia mengubah kesepakatan/keyakinan kelas bila di perlukan, namun jika sudah bagus guru melanjutkan kegiatan dengan presensi.

- Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik. (Guru mulai dengan memanggil setiap murid dengan menyebut namanya, menghargai kehadiran setiap individu kelas)
- Guru Mengajak Peserta didik untuk Ice Breaking
- Guru memberikan pertanyaan pemandik :
 - "Siapa yang pernah melihat jam digital atau jam dinding di rumah?"
 - "Apa perbedaan antara jam digital dan jam dengan jarum?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan pembelajaran (Guru menyampaikan harapan positif kepada peserta didik)



KEGIATAN INTI (50 MENIT)

Sintaks 1: Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

- Guru menampilkan skenario masalah:
"Hari ini Beni ingin berangkat ke sekolah. Ia bangun pukul 06.00 pagi. Setelah mandi dan sarapan, pukul berapa Beni harus berangkat agar tidak terlambat masuk kelas pukul 07.00?"
- Guru mengajak peserta didik mendiskusikan masalah ini dan mencatat hal-hal penting.
- Meaningful Learning: Masalah yang diberikan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik.
- Guru memberikan stimulus kepada peserta didik supaya dapat memahami pertanyaan masalah yang telah ditampilkan,
- Saat pemberian stimulus kepada peserta didik guru memberikan penguatan positif terhadap peserta didik yang menunjukkan sikap toleransi seperti mendengarkan dengan baik stimulus yang diberikan guru, tidak menyela perkataan guru,Guru : Terima kasih nak sudah menjalankan keyakinan kelas taitu toleransi antar sesama dan saling menghargai,(**Guru memberikan pujian terhadap perilaku peserta didik yang sesuai dengan kesepakatan/keyakinan kelas**).

Sintaks 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

- **Peserta** didik dibagi kelompok dan mendiskusikan tugas. (Guru mengelompokkan murid menjadi kelompok-kelompok kecil dan menjelaskan tujuan dari kegiatan kelompok hari ini. Guru menyampaikan keberhasilan pembelajaran terbentuk dari kerja sama kelompok yg baik.)
- Setiap kelompok mendapatkan alat peraga: jam digital mainan dan jam analog.
- Guru membagikan LKPD sesuai dengan anggota kelompok peserta didik
- Guru memberikan pengarahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan dengan anggota kelompoknya.
- **Joyful Learning:** Interaksi kelompok dan penggunaan alat peraga membuat pembelajaran menyenangkan.
- Peserta didik mencari informasi tentang energi terbarukan melalui buku teks atau presentasi yang disediakan.(**Diferensiasi Konten**).

Sintaks 3 : Membimbing penyelidikan Peserta Didik

- Guru mendampingi peserta didik dengan berkeliling membantu apabila ada pesertadidik yang mengalami kesulitas dalam pengerjaan LKPD dan memberikan pujiann kepada kelompok yang bekerja dengan baik sesuai dengan pembagian tugas yang mencerminkan keyakinan kelas bertanggung jawab dan disiplin,**Fokus Guru memberi penguatan positif dengan beragam cara serta mengakui suatu perilaku positif secara spesifik dan menjelaskan alasannya.**
(Diferensiasi Proses)
- Secara berkelompok, peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan guru, Membaca waktu: Setiap kelompok mempraktikkan membaca waktu pada jam digital dan jam analog dan mengkomunikasikan kepada teman kelompoknya.
- (Guru mengingatkan keyakinan kelas yang mencerminkan perilaku kebijakan universal, Keyakinan kelas meliputi disiplin, tanggung jawab dalam kerja kelompok, sikap saling menghargai, dan partisipasi positif.**(KSE manajemen diri)**)

Sintaks 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil

- Guru mempersilahkan kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaan kepada teman kelas secara kreatif dan menarik, **Diferensiasi Produk,(KSE: Keterampilan sosial,Pengambilan Keputusan yang bertanggung Jawab,Profil pelajar Pancasila : gotong royong).**
- Guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tiap kelompok menyelesaikan presentasi hasil kerja LKPD.

Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- Guru mengkonfirmasi ulang pemahaman peserta didik dengan review singkat hasil pengamatan masalah.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Guru membimbing murid memberikan penguatan tambahan terkait hasil Kesimpulan. (**KSE : Pengambilan Keputusan yang bertanggung Jawab**)
- Guru menginformasikan kepada peserta didik untuk asemen individu dengan tes tertulis yang telah disiapkan
- Guru Melaksanakan Asesemen dan memberikan hasil asesmen(**Profil Pelajar Pancasila : Berpikir kritis**)
- Guru melaksanakan Refleksi dengan membagikan lembar Refleksi kepada peserta didik. (**KSE :Kesadaran diri**)

Guru memfasilitasi peserta didik menyadari konsekuensi dan memperbaiki perilaku melanggaranya (Restitusi)

Guru mengajak peserta didik melakukan restituasi yaitu memperbaiki perilaku melanggar dengan cara konstruktif, kita ingat bahwa restitusi bukanlah sebuah hukuman akan tetapi mengembalikan peserta didik ke jalan yang seharusnya sesuai dengan kebijakan universal atau kesepakatan/keyakinan kelas yang telah dibuat agar peserta didik menyadari kesalahannya dan membuat rencana perbaikan.

Guru : Bagaimana kita bisa memperbaiki beberapa perilaku kita dalam proses pembelajaran tadi yang tidak sesuai dengan kesepakatan/keyakinan kelas yang kita buat sebelumnya? seperti kebersihan (ada beberapa yang bapak lihat mebuang sampah dilaci), Semangat(masih ada beberapa yang kurang semangat), percaya diri (ada juga anggota kelompok yang menutup muka saat presentasi dengan buku), Kedamaian(msih ada yang ribut saat kerja kelompok).

Guru : apa yang melatarbelakangi sehingga terjadi hal demikian, dan apa rencana anak-anakku sekalian agar kita bisa memperbaiki perilaku tersebut di pertemuan sebelumnya. Siswa : siswa menulis keyakonan kelas/kesepakatan kelas yang dilanggar, alasan serta menulis tindak lanjut perbaikan serta berkomitmen dalam menjalankan dibantu oleh sahabat dalam kelas.

- Guru Menginformasikan materi berikutnya kepada peserta didik pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan mengajak peserta didik untuk berdoa Bersama.
- Guru mengucapkan salam penutup.

Glosarium

- Jam digital: Jam yang menunjukkan waktu dengan angka.
- Jam analog: Jam dengan jarum penunjuk untuk menunjukkan waktu.

Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Buku Siswa Matematika Kelas 3 SD.



Kepala Sekolah

Guru Kelas 3

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Muhammad Jakfar, S.Pd.I
NIP 0633756658110042

Sofiyani. S.Pd.I



LKPD

Matematika

Tema:

Pengukuran Waktu



Nama:

Kelas:

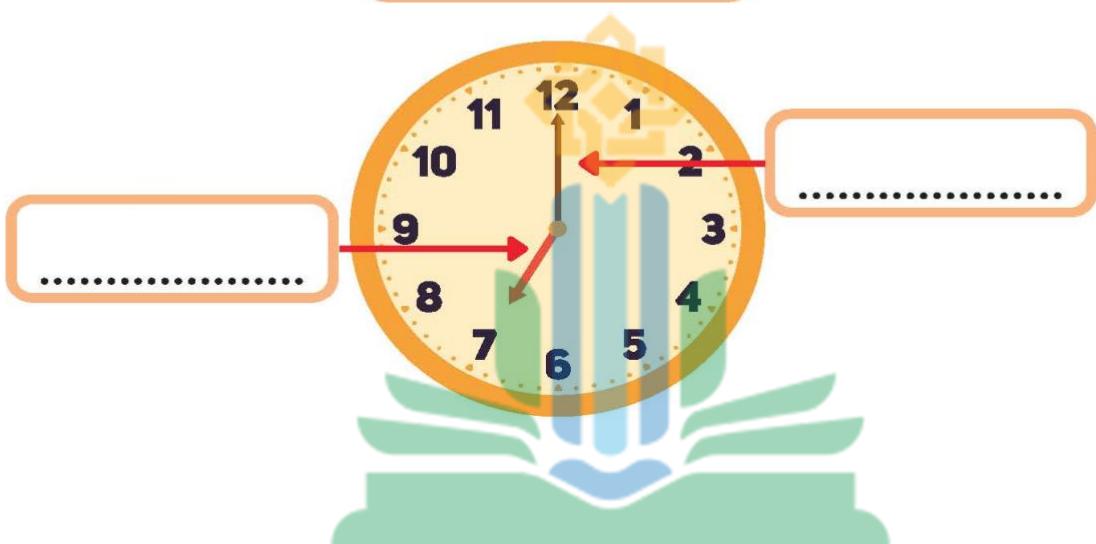
Nama:

Kelas :

Mengenal Jam

Isilah titik-titik di bawah ini.

Jam Analog



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jam Digital

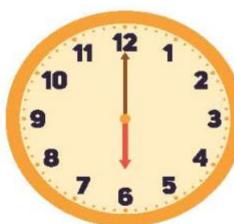


Nama:

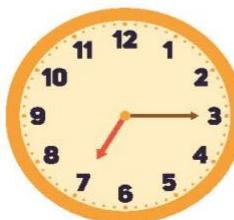
Kelas :

Jam Analog dan Digital

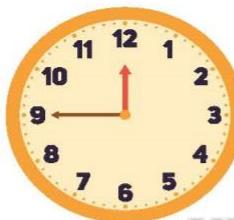
Hubungkan jam analog dengan jam digital yang sesuai.



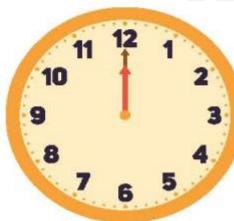
• 07:15



• 04:30



• 06:00



• 12:00



• 11:45

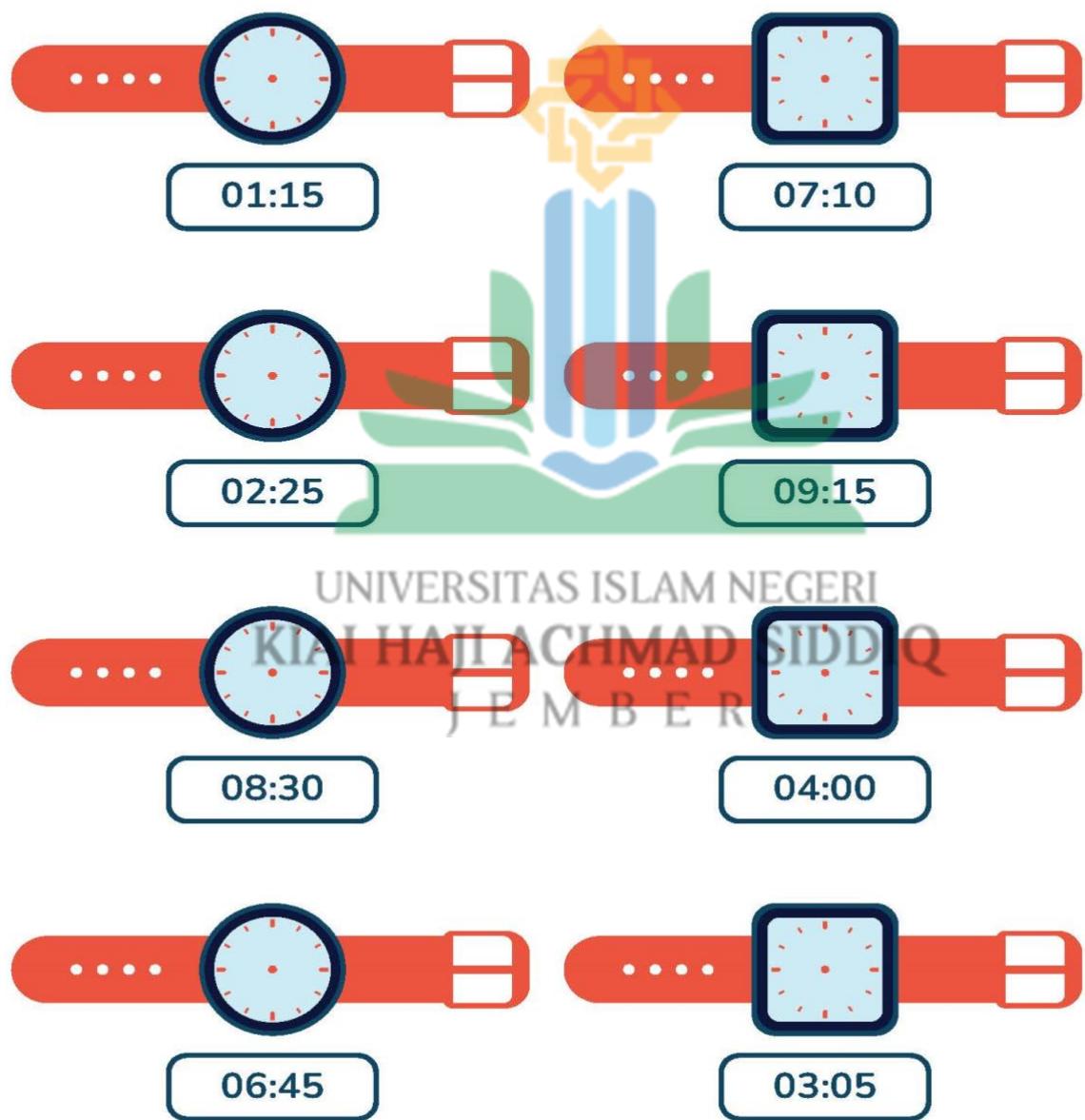
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Nama:

Absen:

Jam Tanganku

Gambarlah jarum jam di bawah ini sesuai dengan waktu yang tepat!



Rubrik Penilaian

Individu

Aspek	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Keterangan
Penguasaan Materi	Memberikan jawaban yang jelas dan relevan terkait	40	Sangat Baik: 36-40, Baik: 31-35, Cukup: 21-30, Perlu Perbaikan: <21
Ketepatan membaca waktu	Dapat membaca waktu dengan benar dari kedua jenis jam.	40	Sangat Baik: 36-40, Baik: 31-35, Cukup: 21-30, Perlu Perbaikan: <21
Kreativitas Jawaban	Memberikan jawaban dengan penjelasan logis dan mendalam.	20	Sangat Baik: 18-20, Baik: 15-17, Cukup: 10-14, Perlu Perbaikan: <10
Total Skor	J E M B E R	100	

.....
.....
.....
.....

Rubrik Penilaian

Kelompok

Aspek	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Keterangan
Kerja Sama Kelompok	Setiap anggota kelompok berkontribusi aktif dan berbagi tugas.	20	Sangat Baik: 18-20, Baik: 15-17, Cukup: 10-14, Perlu Perbaikan: <10
Identifikasi Potensi	Hasil identifikasi disajikan dengan rinci dan relevan.	40	Sangat Baik: 36-40, Baik: 31-35, Cukup: 21-30, Perlu Perbaikan: <21
Pemecahan Masalah	Ketepatan membandingkan durasi	20	Sangat Baik: 18-20, Baik: 15-17, Cukup: 10-14, Perlu Perbaikan: <10
Hasil Presentasi	Penyampaian hasil diskusi secara rapi dan logis.	10	Sangat Baik: 9-10, Baik: 7-8, Cukup: 5-6, Perlu Perbaikan: <5
Kreativitas dalam Menyusun Hasil Kerja	Disusun dengan rapi, lengkap, dan menarik.	10	Sangat Baik: 9-10, Baik: 7-8, Cukup: 5-6, Perlu Perbaikan: <5
Total Skor		100	

Lembar Refelksi

Refelksi Peserta Didik

Lingkari 1 Emoji Dibawah ini yang menggambarkan perasaanmu Setelah proses pembelajaran hari ini !



Tuliskan alasan memilih Emoji Tersebut!

Lembar Refelksi

Refleksi Guru

Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami materi dengan baik	
Penyampaian Materi	Apakah materi sudah tersampaikan dengan baik kepada peserta didik?	
Umpam Balik	Umpam balik Apakah peserta didik sudah dapat memahami capaian pembelajaran?	

Rencana Tindak Lanjut



Lampiran 5 Dokumen Pengisian Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: ARI

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (/) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

Jember.....

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

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: SAPCI AYU AMALYA PUTRI

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

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

.....
SAPCI AYU AMALYA PUTRI

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: Muhamad Zikri Nizamuddin Ramadhan

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

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

Jember.....


Muhamad Zikri Nizamuddin Ramadhan

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: Aliyatul Azizah t.

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

Aliyatul Azizah Tamanagti
Jember.....

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: AZAHN BELVA FRINDA

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (/) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember.....

J E M B E R

CBL

AZAHN BELVA FRINDA

CP

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: Liza Eul Jannah

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

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

.....Liza Eul Jannah.....

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: DISLIA DAHDA FARAH

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time		✗
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time		✗
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

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

Jember,

DISLIA DAHDA FARAH

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: Imanisaturrahim

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember,
N.....
Imanisaturrahim

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: faiizuzziftanfidaus

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan		✗
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time		✗
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time		✗
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time		✗
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan		✗
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar		✗
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

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

Jember.....

.....

faiizuzziftanfidaus

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: Fatimah Yuniar

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (/) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	/	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	/	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	/	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	/	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	/	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time		X
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	/	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	/	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	/	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	/	

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

Fatimah Yuniar,

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: AZKA AZFA RABBIH

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan		✗
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time		✗
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time		✗
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time		✗

Jember,

DIAWATI

AZKA AZFA RABBIH

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: Erfi

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time		✓
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time		✓
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

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

Mohammad Elci Ajitiya

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: RAKA

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time		✓
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time		✓
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

Reeeeee/
RAKA RAHARA PUTRA

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: ZAKA ALFARIZI

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time		✗
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time		✗
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time		✗

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

Zaka Alfarizi.....

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: AIKIS

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (/) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan		✗
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time		✗
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time		✗
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time		✗
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R ,

Aq

nabhamad.Rohri.AIKIS....

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama: Nadiyah iao matvinaq

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda Cheklist (✓) pada kolom pilihan jawaban Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Puzzle Match Time	✓	
2	Saya suka media Puzzle Match Time karena media mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
4	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media Puzzle Match Time	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
6	Saya tidak bosan dengan media Puzzle Match Time	✓	
7	Media Puzzle Match Time sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media Puzzle Match Time	✓	
9	Saya menyukai media Puzzle Match Time karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media Puzzle Match Time	✓	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R Jember.....

Nadiyah iao matvinaq



Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK AHLI MEDIA

Nama Ahli : Muhammad Junaidi, M. Pd

Asal Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Judul : Pengembangan Media Puzzle Match Time pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum Sukowono Jember

Penyusun : Sifa'ur Rodiyah

Pembimbing : Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

Petunjuk pengisian :

1. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejurnya dan sebenarnya.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian. Berikut mengenai skala penilaian :
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Cukup Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.				✓	
2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.				✓	
3.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas			✓		
4.	Pemilihan template yang digunakan sesuai			✓		
5.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.			✓		
6.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.	✓				
7.	Desain media yang digunakan rapi.				✓	
8.	Media didesain secara menarik.				✓	
9.	Media pembelajaran puzzle match time sesuai dengan peserta didik di SD/MI.				✓	
10.	Media pembelajaran puzzle match time mudah				✓	

digunakan oleh peserta didik.

--	--	--	--	--	--

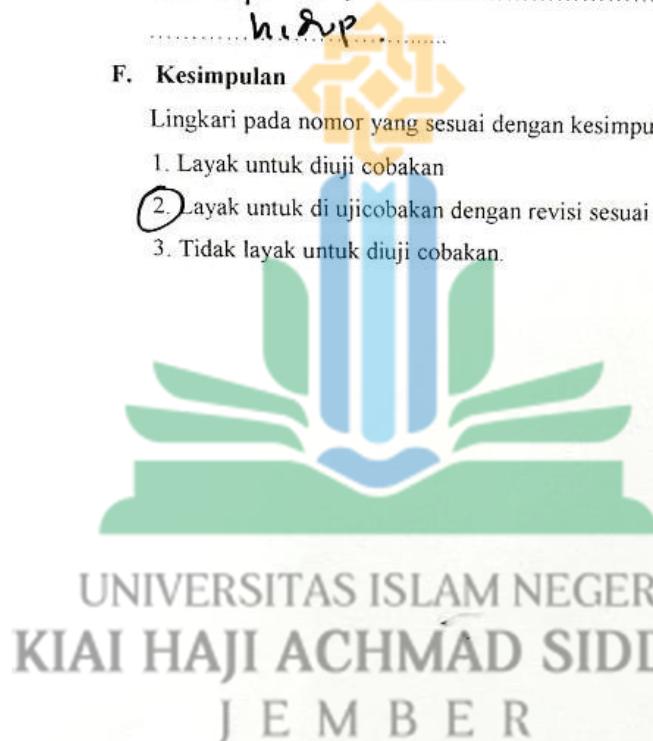
E. Komentar/Saran

- 1) lengkapi dengan kartu / board reward and punishment
- 2) Buatlah buku Panduan Sintak Penerapan Puzzle nya
- 3) Cat Warna pada tiap sisi papan puzzle Puzz, & kebal lebar lagi besar lebih hidup

F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

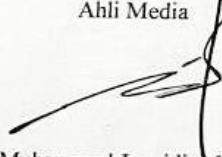
1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.



Jember, 30 Juni 2025

Ahli Media

Muhammad Junaidi, M. Pd.





Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MATCH TIME PADA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK AHLI MATERI

Nama Ahli : Dr. Indah Wahyuni, M.Pd

Asal Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Judul : Pengembangan Media Puzzle Match Time pada Pelajaran Matematika
Siswa Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum Sukowono Jember

Penyusun : Sifa'ur Rodiyah

Pembimbing : Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

Petunjuk pengisian :

1. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejurnya dan sebenarnya.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian. Berikut mengenai skala penilaian :

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Tidak Sesuai

1 = Sangat Tidak Sesuai

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan CP,TP dan indikator pembelajaran.					✓
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
3.	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami.					✓
4.	Materi yang disampaikan secara sistematis.			✓		
5.	Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media pembelajaran.		✓			
6.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik.				✓	
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa		✓			

	dan buku guru.				
8.	Media pembelajaran puzzle match time membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar.				✓
9.	Media pembelajaran puzzle match time menumbuhkan antusiasme peserta didik.				✓
10.	Media pembelajaran puzzle match time dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan.				✓

B. Komentar/Saran

1. U^KP D → pertaikan Redika / hrs ada instruksi
 2. Materi umurah media.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diujicobakan
 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 30 Juni 2025

Ahli Materi

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

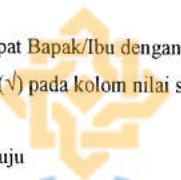
Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.



Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI GURU PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI PENGUKURAN WAKTU

Nama Ahli : Sofiyani, S.Pd.I
 Asal Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Judul : Pengembangan Media Puzzle Match Time pada Pelajaran Matematika
 Siswa Kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Mikhrajul Ulum Sukowono Jember
 Penyusun : Sifa'ur Rodiyah
 Pembimbing : Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
 Petunjuk pengisian :

1. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejurnya dan sebenarnya.
 2. Berikan tanda (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian. Berikut mengenai skala penilaian :
- 
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Cukup Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pengoperasian media pembelajaran PUZZLE MATCH TIME sangat mudah diterapkan oleh peserta didik.				✓	
2.	Materi pada media ini sesuai dengan KI dan KD.				✓	
3.	Tampilan media pembelajaran PUZZLE MATCH TIME menarik.				✓	
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru.				✓	
5.	Mendorong peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.			✓		
6.	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik.		✓			
7.	Desain media yang digunakan menarik.				✓	
8.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan				✓	

	mudah.				<input checked="" type="checkbox"/>	
9.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.				<input checked="" type="checkbox"/>	
10.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.					<input checked="" type="checkbox"/>

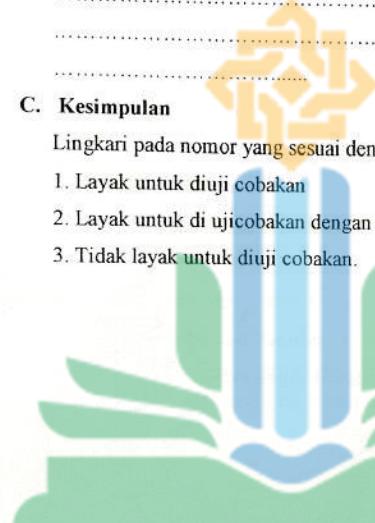
B. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.



Jember, 15 Juli 2025

Ahli Pembelajaran

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

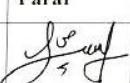
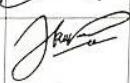
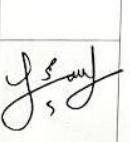
Sofiyani, S.Pd.I



Lampiran 9 Jurnal Penelitian

JUDUL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PELAJARAN PUZZLE MATCH TIME PADA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 3 MATERI PENGUKURAN WAKTU**

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	18 Mei 2024	Observasi dan Wawancara	Sofiyani, S.Pd.I	
2	14 Juli 2025	Penyerahan Surat Izin Penelitian	Muhammad Jakfar, S.Pd.I	
3	15 Juli 2025	Pengerjaan Soal Pretest	Sofiyani, S.Pd.I	
4	16 Juli 2025	Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Match Time dan Pengerjaan Soal Posttest	Sofiyani, S.Pd.I	
5	17 Juli 2025	Pengambilan Data Angket Respon Peserta Didik Kelas 3	Sofiyani, S.Pd.I	


 Jember, 19 Juli 2025
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD JEMBER**
 Kepala Sekolah

 NADRISSAH IBTIDAIYAH
 MI
 MIKHRAJUL ULUM
 VERAKREDITASI
 MUHAMMAD JAFAR, S.Pd.I
 POCANGAN SUKAJADI JEMBER



Lampiran 10 Surat Selesai Penelitian



SURAT KETERANGAN
Nomor: 030/YPIS/MLMU/VII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Muhammad Jakfar, S.Pd.I

NIP : 0633756658110042

Pangkat/ Gol.Ruang : III B

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Sifa'ur Rodiyah

Nim : 201101040024

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas : Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Benar-benar melakukan penelitian mengenai "**Pengembangan Media Puzzle Match Time**

Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas 3 Mi Mikhrajul Ulum Sukowono Jember".

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

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



BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Sifa'ur Rodyah
NIM : 201101040024
TTL : Jember, 03 Oktober 2001
Alamat : Daringan RT/RW 006/003 Pekauman Grujungan Bondowoso
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : alfajrisyifa@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- 1 TK : RA Mikhrajul Ulum
- 2 Sekolah Dasar : MI Mikhrajul Ulum
- 3 Sekolah Menengah Pertama : SMP Ibrahimy 3 Sukorejo
- 4 Sekolah Menengah Atas : SMA Ibrahimy Sukorejo
- 5 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember