

Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis

Oleh:

Dipta Arimbi Hariba Cemerlang,

Nurdyansyah

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Mei, 2024

Pendahuluan

Setiap peserta didik berhak memperoleh pendidikan dan pengetahuan yang optimal guna mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan tujuan menjadi manusia yang berintelektual. Dalam kegiatan pembelajaran guru akan menghadapi tantangan yang harus diatasi termasuk penggunaan media lks dengan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada kemampuan berpikir logis siswa. Dengan menggunakan media siswa akan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, Kemampuan berpikir logis juga dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana strategi untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa?
- Bagaimana pengaruh pengembangan media puzzle dalam pembelajaran ?

Metode

1

Metode Penelitian
Metode kuantitatif
deskriptif

3

Teknik Pengumpulan Data
Observasi, Kuisisioner, Dokumentasi

2

Subjek
Guru kelas 4 dan peserta didik
kelas 4

4

Teknik Analisis Data
Berupa T-Test kemudian data akan
dianalisis secara deskriptif
kuantitatif

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle berbasis make a match dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa melalui pre-test yang memperoleh nilai 65,68 dan post-test mendapat nilai 86,95. ini menunjukkan bahwa ada dampak yang signifikan perolehan hasil belajar siswa diatas KKM. Selain itu, perolehan nilai kevalidan media puzzle melalui adanya hasil prosentase dari ahli materi sebesar 85%, ahli media sebesar 80% dan ahli bahasa sebesar 88% maka media puzzle dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran.

Temuan Penting Penelitian

Pengembangan media puzzle berbasis make a match pada penelitian ini dikatakan valid oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sehingga layak diimplementasikan pada pembelajaran. Penggunaan media puzzle membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Selain itu, hasil belajar mereka juga meningkat dengan dibuktikan melalui pre-test dan post-test.

Manfaat Penelitian

Media puzzle dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, mereka tidak hanya mematuhi penjelasan guru melainkan juga terlibat dalam kegiatan yang lebih produktif.

Referensi

1. D. A. N. U. Pendidikan, "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan," vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
2. A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, and T. Shofiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," vol. 05, no. 02, pp. 3928–3936, 2023.
3. B. Antoro, M. M. Amelia, L. Hakim, and F. Rozi, "Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan Pendahuluan," vol. 4, no. 1, pp. 399–404, 2023.
4. M. B. U. B. A. deviya Nur Laily, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 07, pp. 1031–1042, 2022.
5. A. Fauzi, "Penggunaan Media Permainan Edukasi," vol. 17, no. 1, pp. 42–53, 2022.
6. M. Bahak, U. By, and M. A. Rosid, "Pengembangan Media Alat Peraga Edukatif Interaktif (APEI) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User" vol. 6, no. 1, pp. 54–71, 2021.
7. F. Auniyah, A. D. Herlambang, and S. H. Wijoyo, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Logis Siswa Terhadap Kemampuan Belajar Secara Kolaboratif Pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 2 Malang," vol. 4, no. 7, pp. 2178–2185, 2020.
8. I. A. Pratiwi and E. A. Ismaya, "Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 5 Nomor 2 Maret 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 Improving Critical Thinking Ability Through Make A Match Model Assisted By Puzzle Media At Elementary Schools," vol. 5, pp. 484–495, 2021.
9. P. K. Dadar, B. Hermansah, and S. F. Selegi, "JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 55-61 Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Palembang," vol. 4, pp. 55–61, 2022.

Referensi

10. F. Tarbiyah, D. A. N. Keguruan, and U. I. N. Ar-raniry, "Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Scramble Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil PKN Kelas IV SDN Jambur Lak-lak," 2023.
11. Chamidah and Mintohari, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Kelas I Di Sdn Sidotopo Iii/50 Surabaya," *Jpgsd*, vol. 2, no. 01, pp. 1–8, 2020.
12. F. Hidayat, C. Rahayu, K. B. Barat, M. Nizar, K. Cobleng, and K. Bandung, "Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". pp. 28–37, 2021.
13. A. Lisnawati, Y. F. Furnamasari, and D. A. Dewi, "Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD," vol. 6, no. 1, pp. 652–656, 2022.
14. I. D. Gede and P. Yasa, "Foto dokumenter karya rio helmi dalam kajian estetika," vol. 5, pp. 158–166, 2022.
15. L. Alzanah and H. I. Dewi, "Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar," vol. 6, no. 2, pp. 126–135, 2022.
16. M. B. Udin, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*, vol. 8, no. 1. 2021.
17. R. Nurizka and L. Manik, "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar," vol. 6, no. 1, 2022.

