

The Effectiveness Of Using Make a Match Based Puzzle Media to Improve Logical Thinking Skills

[Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis]

Dipta Arimbi Hariba Cemerlang¹⁾, Nurdyansyah ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: Nurdyansyah@umsida.ac.id

Abstract. *This research develop puzzle media can easier students understand the material presented teacher, make learning more interesting and avoid boredom. With puzzle media, will increase students interest in learning. Apart that, also determine feasibility and effectiveness results of developing make a match based puzzle media. This research uses Research and Development method. Research model uses ADDIE. Data collection techniques used questionnaires and tests descriptive quantitative. The media used for learning valid by three experts by results (1) material experts validity percentage 85% (2) media experts 80% (3) language experts 88%. After declared valid, the media tested on class IV student.. Based t-test analysis of pre-test, the mean was 65.6 and post-test 86.9. Because the sig value. (2-tailed) is 0.00, can be concluded Ho is rejected and Ha is accepted. The conclusion results research shows there significant influence of puzzle media on logical thinking class IV students at MI Al Hidayah..*

Keywords - Puzzle media, Make a Match, Logical Thinking

Abstrak. *Studi ini mengembangkan media puzzle yang bisa memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan guru, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan terhindar dari kebosanan. Adanya media puzzle bisa menumbuhkan keinginan bersekolah siswa, juga untuk mendapatkan kevalidan serta keefektifan perolehan pengembangan media puzzle berbasis make a match. Observasi ini memakai metode Research and Development. Model observasi menggunakan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dan test berupa kuantitatif deskriptif. Media yang digunakan untuk pembelajaran dinyatakan valid oleh ketiga pakar dengan adanya perolehan (1) pakar materi memiliki presentase kevalidan 85% (2) ahli media 80% (3) pakar bahasa sebesar 88%. Sesudah dikatakan layak media diujikan pada siswa kelas IV. Menurut analisis uji-t terhadap pre-tes nilai rata-rata 65.6 dan post-test 86.9, mengingat nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 bisa diputuskan bahwa Ho ditolak Ha di terima. Kesimpulannya adalah hasil penelitian menunjukan terdapat pengaruh media puzzle yang signifikan terhadap berfikir logis siswa kelas IV MI Al Hidayah.*

Kata Kunci- Media puzzle, Make a Match, Berfikir Logis

I. PENDAHULUAN

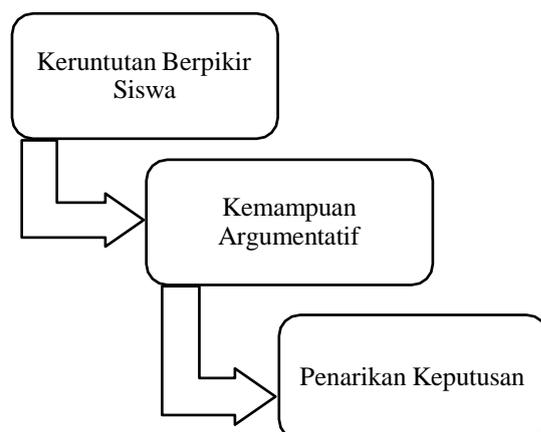
Pendidikan, seperti yang diatur Undang-Undang Tahun 2003 Nomor 20 yang berisi Sistem Pendidikan Nasional merupakan cara yang disengaja dengan sistematis guna mewujudkan lingkungan belajar dan prosedur pembelajaran dimana siswa dapat aktif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan rohani dan keagamaan, disiplin, berbudi pekerti, intelektual, integritas dan kemampuan yang dibutuhkan untuk diri, orang lain, bangsa, dan negara[1] dengan maksud supaya siswa bisa belajar dengan senang, tidak merasa bosan dan aktif mengembangkan potensi yang dimiliki. Dengan mendapat sebuah pendidikan maka peserta didik mempunyai ilmu pengetahuan, kepribadian yang baik, kecerdasan dan keterampilan serta terbentuk manusia yang berintelektual, berkarakter dan berkualitas [2].

Namun pada saat ini terdapat beberapa tantangan dalam proses pembelajaran satu diantaranya adalah masih digunakannya LKS atau buku bacaan dalam penyampaian pelajaran dan juga metode yang digunakan guru hanya ceramah atau tanya jawab yang mengakibatkan siswa hanya menjadi pendengar di kelas sehingga menyulitkan dalam memahami materi yang dipelajari[3][4]. Selain itu, penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar dan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kendala itu dapat mempengaruhi kemampuan berpikir logis siswa sehingga diperlukan alat bantu pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan dalam kegiatan belajar serta pendidik mampu berpikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran [5][6]. Perlu diperhatikan bahwa pada pelaksanaan proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika kegiatan difokuskan pada peserta didik[7]. Sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil jika semua siswa mampu aktif didalamnya baik psikologis, raga dan sekelilingnya[8].

Berdasarkan permasalahan tersebut maka arah dari penelitian ini adalah guna meningkatkan kemampuan berfikir logis peserta didik dan mengevaluasi efektivitas dan kevalidan media pembelajaran bertema puzzle make a match sehingga siswa dapat lebih berantusias selama mengikuti proses pembelajaran[9]. Dengan menggunakan media yang sesuai mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dengan cara memanfaatkan alat penunjang pembelajaran yang edukatif[10][11]. Ketika siswa berpartisipasi dalam permainan puzzle, mereka dapat mengembangkan keterampilan logika mereka dan mulai memahami posisi serta peran mereka dalam kelompok. Dengan media pembelajaran yang baik, siswa dapat meningkatkan kualitas belajarnya untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan[12].

Alat pembelajaran merupakan media yang dapat memudahkan pendidik dalam memberikan materi pada peserta didik dengan maksud memikat ketertarikan, atensi, dan perasaan mereka selama belajar[13] [14]. Media sendiri dapat membantu anak berpikir, memperhatikan, merasakan emosi serta mengembangkan keterampilan[15] [16]. Puzzle atau teka-teki didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan penyusunan potongan gambar atau simbol untuk membentuk keseluruhan yang utuh. Hal ini dapat melatih anak untuk menghubungkan apa yang dilihat mata mereka dan bagaimana tangan mereka bereaksi untuk mengaturnya[17]. Sedangkan *Make a match* strategi belajar kooperatif yang menitikberatkan untuk kerja sama dengan teman sejawatnya[18]. Tidak hanya membantu anak untuk berinteraksi lebih baik, tetapi juga mengajarkan mereka cara berpikir cepat untuk menemukan pasangan dengan menggunakan media kartu atau *puzzle*[19].

Berpikir logis adalah cara seseorang berpikir untuk menyelesaikan masalah dan mencapai suatu hasil dengan mengimplementasikan pendapat pada dasar pemikiran mereka[20]. Kemampuan berfikir logis bisa menumbuhkan siswa dalam pembelajaran, tidak hanya itu murid dapat belajar usaha mengatur kecakapan lainnya. Berpikir logis juga dapat dilaksanakan dalam pembelajaran dengan menggunakan alat yang cocok pada materi sampai dapat membantu murid menjadi aktif dan kreatif[21]. Kemampuan berpikir logis terdiri dari beberapa indikator yakni :1) Berpikir dengan tertib atau secara urut, 2) Kemampuan menyelesaikan masalah, 3) Mampu mengungkapkan gagasan atau berpendapat, 4) Kemampuan membuat kesimpulan, 5) Mengevaluasi hasil dari solusi, 6) Lihat masalah dari berbagai sudut pandang.



Gambar 1.1 Indikator berpikir logis

Sumber: Misdianingsih[22], Wahyudi[23], Arifiyah[24].

Berdasarkan gambar tersebut dapat disimpulkan dari enam indikator bisa disederhanakan menjadi: 1) Keruntutan berpikir siswa, artinya siswa dapat mengidentifikasi langkah yang akan diambil untuk menyelesaikan masalah yang ditemuinya, 2) Kemampuan argumentatif, siswa dapat mengungkapkan pendapat nya dengan logis berdasarkan kenyataan atau pengetahuan, 3) Penarikan keputusan, Peserta didik mampu membuat suatu keputusan atas problem yang dihadapi sesuai langkah penyelesaiannya[25].

Terdapat beberapa riset sebelumnya membahas mengenai media belajar berupa *puzzle* dengan model *make a match*. Peneliti mengambil dua studi yang berkesinambungan diantaranya adalah yang dijalankan Pratiwi yang dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Make a Match” telah terbukti bisa menumbuhkan kecakapan siswa berpikir logis [26] serta penelitian Hermansyah yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS” dapat dikategorikan efektif[27]. Selain itu, peneliti juga mengambil satu penelitian yang relevan terkait penambahan kemampuan berpikir logis peserta didik yang dijalankan oleh Permana dengan judul “Analisis Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” yang terlihat hasilnya bahwa dengan permainan puzzle bisa mengembangkan kecerdasan berfikir logis siswa serta dapat mengatasi suatu problema[28].

Berdasarkan hal tersebut, dapat disampaikan bahwa urgensi penelitian ini ialah kemahiran berpikir logika siswa akan memberikan manfaat atau nilai positif yang lebih besar untuk perkembangan kognitif dan meningkatkan kompetensi mereka. Selain itu ketika mereka sudah mampu berpikir logis maka pembelajaran akan lebih efektif. Peneliti menitikberatkan pada pembuatan media untuk pembelajaran, agar siswa menikmati pembelajaran sehingga peneliti memilih untuk membuat puzzle *make a match* sebagai alat bantu pembelajaran. Manfaat dari studi ini adalah media puzzle dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan Pengajaran menjadi menarik hingga bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa pun terlibat dalam sejumlah kegiatan belajar lantaran mereka bukan hanya mematuhi penjelasan pendidik namun juga terlibat dalam kegiatan yang lebih produktif[29].

II. METODE

Penelitian ini menggunakan cara penelitian dan pengembangan yang mencakup proses menciptakan produk dan menguji keefektifan produk itu. Research and Development adalah proses melakukan penelitian agar suatu produk baru dapat dihasilkan dan kemudian diuji keefektifan produk baru tersebut[30]. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE untuk pengembangan media. Yang kependekan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation[31][32]. Tahapan dalam mengembangkan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Pengembangan Model ADDIE

Sumber : (Meilani Safitri) [33]

1. *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini, informasi yang diperoleh dari observasi lapangan digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi masalah.
2. *Design* (Desain). Pada langkah ini, peneliti merancang produk berdasarkan problematika di lapangan serta hasil dari observasi awal dengan pihak yang terkait. Dengan demikian, produk akan dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan..
3. *Development* (Pengembangan). Tahap pengembangan yakni produk yang telah dikembangkan menjadi produk fisik. Tahap ini juga digunakan sebagai tahap validasi dengan memberikan angket kepada pakar materi dan media
4. *Implementation* (Implementasi). Tahapan ini adalah produk diujicobakan pada siswa kelas IV MI Al Hidayah kemudian kuesioner diberikan kepada siswa dan guru untuk mendapatkan tanggapan atas produk yang diujikan.
5. *Evaluation* (Evaluasi Untuk melakukan tahap evaluasi ini, siswa diberi soal sebelum dan setelah tes. untuk mendapatkan data apakah media puzzle model *make a match* dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis peserta didik.

Pada penelitian ini, data sekunder digunakan sebagai sumber data untuk menyelesaikan masalah yang diteliti, sedangkan metode kuantitatif menggunakan kuesioner sebagai sumber data primer untuk menyelesaikan masalah yang diteliti. Lokasi penelitian adalah MI Al Hidayah Tambak Cemandi-Sidoarjo. Studi ini melibatkan 22 siswa dari kelas 4 MI Al Hidayah.

Adapun metode untuk menghimpun informasi adalah: 1) Observasi, Peneliti melakukan pengamatan suasana belajar dan kondisi kelas saat pembelajaran. 2) Kuesioner (angket) adalah instrumen yang dipakai dalam penelitian untuk menggabungkan bukti mengenai jawaban peserta didik dan pendidik guna menilai kelayakan media dengan melakukan uji validitas dan uji efektivitas[34]. 3) Dokumentasi (cara menyediakan foto/gambar terkait penelitian) merupakan teknik pengumpulan data lainnya [35].

Teknik untuk menguraikan data dengan berupa T-test memakai SPSS 25 untuk menguji hasil keefektifan media. Data yang dihimpun akan ditelaah melalui pemaparan kuantitatif. Skor penilaian dari pakar media, materi, bahasa dan tanggapan siswa diperlukan guna mengolah data kuantitatif. Mengolah data kuantitatif memakai Skala Likert dengan nilai penilaian angka 1-4, dimana pilihan jawaban sangat baik hingga sangat buruk[36]. Berikut adalah tabel kriteria skor :

- a) Validasi dilakukan guna menilai kevalidan produk melalui pengisian kuisioner yang dikerjakan atas validator ahli dalam materi, media dan bahasa; validasi dilakukan dalam bentuk angket yang menggunakan skala Likert:

Tabel 2.1 Penilaian Validitas

Kualifikasi	Nilai
Sangat sesuai	4
sesuai	3
Kurang sesuai	2
Tidak sesuai	1

Perolehan nilai dapat dihitung dengan rumus :

$$Percentage = \frac{\sum Skor \times bobot \text{ komponen}}{n \times skor \text{ tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah menghitung nilai skor kemudian produk dikategorikan kelayakannya jika memenuhi kualifikasi sebagai berikut :

Tabel 2.2 : Kategori kelayakan validasi ahli

Tingkat Keberhasilan	Kualifikasi	Klarifikasi
81-100	Sangat Baik	Tidak perlu perbaikan
61-80	Baik	Tidak perbaikan
41-60	Cukup	Perlu perbaikan
21-40	Kurang	Perlu revisi
0-20	Kurang Sekali	perbaikan

Sumber: Riduwan[37]

Jika produk memiliki nilai > 61 dan memiliki kualifikasi baik atau sangat baik menurut hasil validasi ahli maka produk dinyatakan layak.

- a) Hasil angket siswa
 Sesudah dilakukan perbaikan, media pembelajaran diuji cobakan pada siswa kelas IV MI Al Hidayah. Kuisioner menggunakan skala Guttman dengan opsi "Ya atau tidak" sebagai jawaban

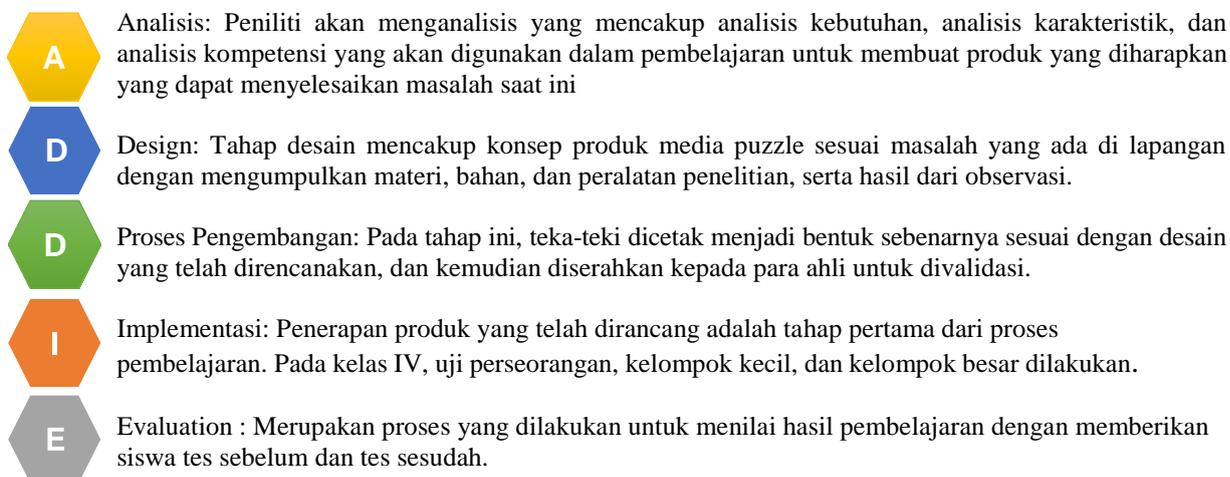
Tabel 2.3. Evaluasi Skala Guttman

Nilai	Klarifikasi
1	Ya
0	Tidak

Uji T akan digunakan untuk menemukan nilai standar dari pre-test dan post-test. Hasil tes ini akan menunjukkan seberapa efektif dan besarnya pengaruh media teka-teki mencocokkan pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Implementasi ADDIE



Gambar 3.1. Tahap implementasi ADDIE

Tabel berikut menunjukkan kedua komponen analisis kompetensi, yang digunakan untuk menilai pencapaian pembelajaran dan indikator yang akan berfungsi sebagai dasar pembelajaran yang berkelanjutan:

Tabel 3.1. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Indikator Kompetensi
Peserta didik mampu dan memahami makna dari hak dan kewajiban, menyajikan dan mengidentifikasi materi serta dapat dapat melaksanakan hak dan kewajiban di rumah maupun di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kegiatan yang mencerminkan hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah 2. Menyimpulkan hak dan kewajibandengan tepat 3. Menerapkan hak dan kewajiban dengan penuh tanggung jawab

Hasil berikut divalidasi oleh ahli materi, media, dan ahli bahasa::

1. Validasi Ahli Materi
Evita Prella Prehastiwi, guru kelas, dan anggota tim ahli materi, memvalidasi penelitian pengembangan ini. Data ini diperoleh dari penilaian angket ahli materi. Perolehan nilai tersebut memiliki nilai validasi 72%, dan setelah revisi kedua, nilainya mencapai 85%. Tidak ada yang perlu diubah karena kualifikasi ini termasuk kategori yang amat baik
2. Validasi ahli media
M. Bahak Uba, dosen, menerima validitas ahli media dalam penelitian yang menghasilkan teka-teki ini. bukti ini didapat dari angket yang dikerjakan oleh ahli media. Hasil validasi pertama menerima nilai sebesar enam puluh persen hingga akhir revisi, dan hasil validasi kedua menerima nilai sebesar delapan puluh persen. Hasil-hasil ini dianggap memiliki kualifikasi yang baik dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran
3. Validasi Ahli Bahasa
Pada tahap terakhir, ahli bahasa diberikan kepada guru kelas Evita Prella Prehastiwi. Hasil validasi awal menerima nilai 75% sebelum perbaikan, dan hasil validasitahap dua menerima nilai 88% yang menunjukkan bahwa mereka memiliki kualifikasi yang baik dan layak digunakan selama proses pembelajaran.
4. Uji Coba
Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektivitas media puzzle. Uji coba dilakukan dalam kelompok kecil dengan 5 peserta didik, kelompok besar dengan 22 siswa, dan uji coba individu dengan 1 siswa.

Prosedur Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match

Setelah data dari kegiatan uji coba produk selesai dikumpulkan, hasil uji Percobaan akan dikemukakan pada bentuk tabel dan gambar. Analisis data akan diklarifikasi sesuai dengan produk jenis dan bagian yang dikembangkan. Guna memudahkan apabila produk memerlukan revisi, klarifikasi ini disajikan. Hasil Percobaan ditunjukkan dibawah ini:

a. Uji Perseorangan

Sesudah melakukan validitas dengan pakar materi, media, dan ahli bahasa, satu peserta didik diuji secara individu. Komputer MI Al Hidayah digunakan untuk uji coba ini. Uji coba perseorangan dilakukan dengan cara berikut: Mengatur ruang dan perlengkapan, menyiapkan responden, memberikan pengantar, melakukan uji coba produk, memberikan kuisisioner dan mengumpulkan data, dan menutup.

b. Uji Kelompok Kecil

Sesudah percobaan produk perseorangan, uji coba kelompok kecil dilakukan di ruang komputer MI Al Hidayah dan terdiri dari lima siswa dari kelas empat.

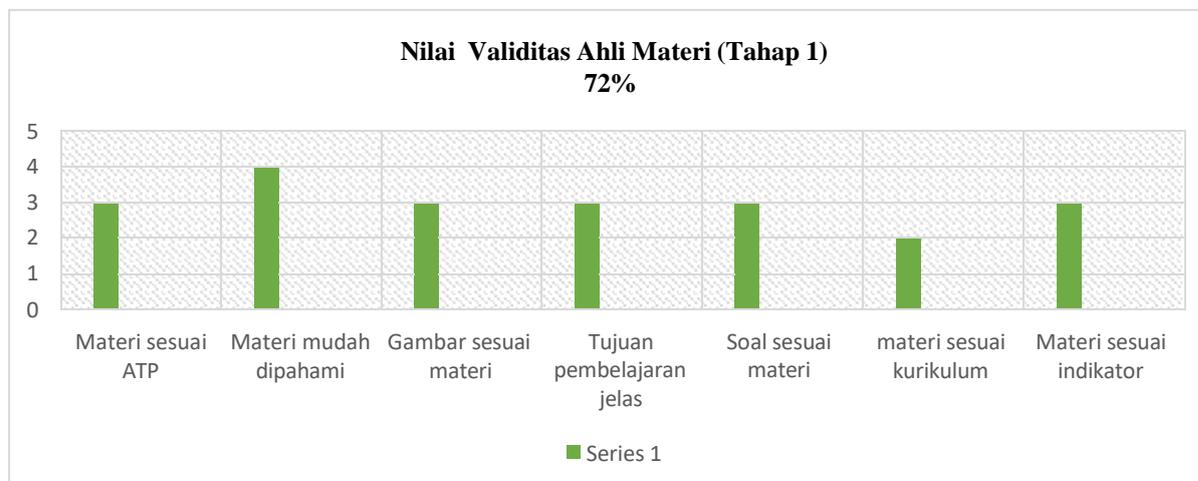
c. Uji Kelompok Besar

Sesudah uji percobaan kelompok kecil tidak ada perbaikan, maka akan dilakukan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 22 siswa kelas IV MI Al Hidayah.

B. Kelayakan Media Pembelajaran Puzzle

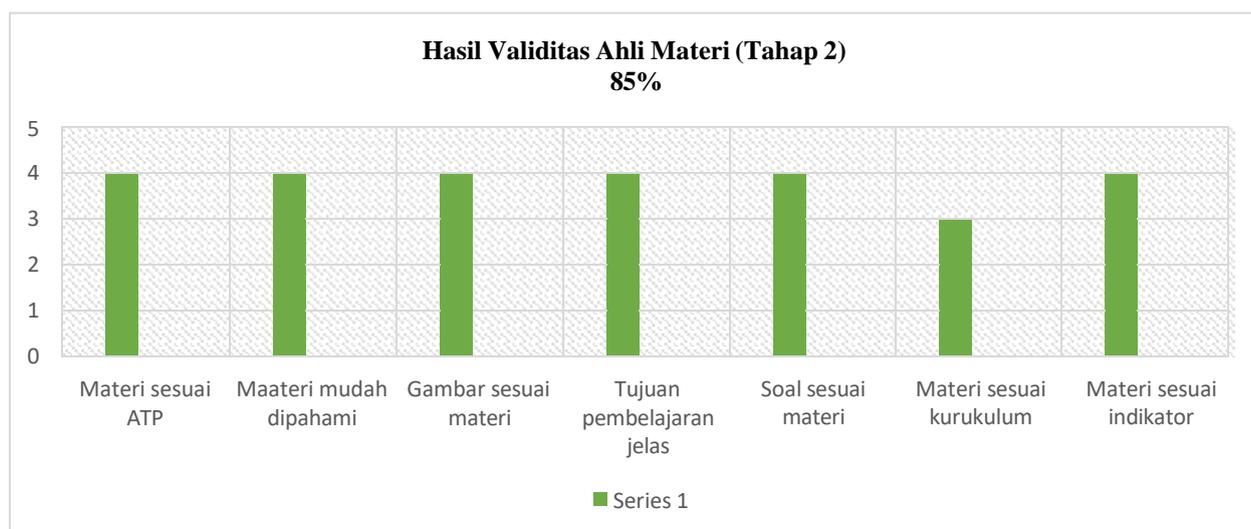
Setelah data kegiatan uji coba produk dikumpulkan, langkah berikutnya adalah menyajikan data dalam bentuk tabel dan gambar, sebelum analisis data ini akan dikumpulkan sesuai jenis dan bagian produk yang dikembangkan. Klasifikasi disajikan guna memudahkan jika produk perlu diubah. Perolehan nilai uji coba dipaparkan disini :

a. Hasil Ahli Materi



Gambar 3.2. Hasil penilaian ahli materi pada media puzzle

Hasil menunjukkan bahwa ahli materi memiliki nilai keseluruhan sebesar 72%, yang menunjukkan bahwa materi dalam puzzle media dikategorikan sesuai dengan RPP. Namun, ahli materi menyarankan beberapa perubahan, seperti materi harus disesuaikan dengan kurikulum supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, dan gambar disesuaikan dengan materi.



Gambar 3.3. Hasil penilaian ahli materi pada media puzzle

Merujuk pada tabel tersebut, poin 1 tentang kesesuaian materi dengan KD dan ATP telah mencapai nilai maksimal, yaitu 100%, atau sangat sesuai dengan kategori, tetapi poin 6 tentang kesesuaian isi dengan kurikulum belum mencapai nilai maksimal karena sarana yang kurang.

Menurut Arikunto (2020), skala penilaian adalah skala yang menunjukkan nilai dalam bentuk angka terhadap hasil pertimbangan. Responden memilih salah satu jawaban kuantitatif yang ada dalam skala penilaian. Kelompok skor dibagi menjadi empat kategori berdasarkan skala nilai dari 1 hingga 4 (skala likert). Menurut kriteria penilaian validitas yang diberikan oleh Arikunto, prosentase 85% dianggap sangat baik untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar[38].

b. Hasil Ahli Media

Tabel 3.2. Hasil dari Penilaian Ahli Media (Step 1)

No	Standar	Nilai	Legalitas
1	Kesesuaian ukuran produk	4	100 % (sangat sesuai, tidak perlu perbaikan)
2	Memiliki tampilan yang menarik	2	40% (perlu perbaikan)
3	Kejelasan gambar yang disajikan	2	40% (perlu perbaikan)
4	Penempatan judul dan gambar tidak mengganggu pemahaman	2	40% (perlu perbaikan)
5	Kalimat yang digunakan mudah dibaca dan dipahami	2	40% (perlu perbaikan)
6	Unsur warna terlihat jelas dan menarik perhatian siswa	2	40% (perlu perbaikan)
7	Media mudah digunakan	4	100 % (sangat sesuai, tidak perlu perbaikan)
8	Media dapat meningkatkan keaktifan siswa	4	100 % (sangat sesuai, tidak perlu perbaikan)
9	Penggunaan ilustrasi gambar sesuai dengan materi yang relevan	2	40% (perlu perbaikan)

10 Dapat membantu siswa untuk mengingat materi

4

100 % (sangat sesuai, tidak perlu perbaikan)

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validitas tahap 1 pada beberapa poin perlu direvisi karena hasil belum mencapai tingkat maksimal. Hal ini disebabkan oleh gambar yang disajikan tidak menarik perhatian siswa dan warna desain yang tidak sesuai. Oleh karena itu, tahap kedua memerlukan perbaikan media. Keterangan tentang perubahan sebelumnya dengan hasil dibawah ini:

Tabel 3.3. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Saran																								
1.	<table border="1"> <tr> <td>Contoh hak anak di lingkungan rumah adalah?</td> <td>Manakah yang lebih penting antara hak dan kewajiban?</td> <td>Sesuaikan dengan gambar kewajiban seorang murid di sekolah !</td> </tr> <tr> <td>Ayahmu memperbaiki pagar rumah, ibu memasak di dapur, sikapmu sebagai anak adalah?</td> <td>Apa pengertian dari hak?</td> <td>Apa yang dimaksud dengan kewajiban?</td> </tr> <tr> <td>Apa hak anak di rumah yang paling utama?</td> <td>Setujukah kamu jika meminta hak terlebih dahulu sebelum melakukan kewajiban?</td> <td>Mengapa kewajiban di rumah harus dilaksanakan dengan baik ?</td> </tr> </table>	Contoh hak anak di lingkungan rumah adalah?	Manakah yang lebih penting antara hak dan kewajiban?	Sesuaikan dengan gambar kewajiban seorang murid di sekolah !	Ayahmu memperbaiki pagar rumah, ibu memasak di dapur, sikapmu sebagai anak adalah?	Apa pengertian dari hak?	Apa yang dimaksud dengan kewajiban?	Apa hak anak di rumah yang paling utama?	Setujukah kamu jika meminta hak terlebih dahulu sebelum melakukan kewajiban?	Mengapa kewajiban di rumah harus dilaksanakan dengan baik ?	<table border="1"> <tr> <td>Contoh hak anak di lingkungan rumah adalah?</td> <td>Manakah yang lebih penting antara hak dan kewajiban?</td> <td>Sesuaikan dengan gambar kewajiban seorang murid di sekolah !</td> </tr> <tr> <td>Ayahmu memperbaiki pagar rumah, ibu memasak di dapur, sikapmu sebagai anak adalah?</td> <td>Apa pengertian dari hak?</td> <td>Apa yang dimaksud dengan kewajiban?</td> </tr> <tr> <td>Apa hak anak di rumah yang paling utama?</td> <td>Setujukah kamu jika meminta hak terlebih dahulu sebelum melakukan kewajiban?</td> <td>Mengapa kewajiban di rumah harus dilaksanakan dengan baik ?</td> </tr> </table>	Contoh hak anak di lingkungan rumah adalah?	Manakah yang lebih penting antara hak dan kewajiban?	Sesuaikan dengan gambar kewajiban seorang murid di sekolah !	Ayahmu memperbaiki pagar rumah, ibu memasak di dapur, sikapmu sebagai anak adalah?	Apa pengertian dari hak?	Apa yang dimaksud dengan kewajiban?	Apa hak anak di rumah yang paling utama?	Setujukah kamu jika meminta hak terlebih dahulu sebelum melakukan kewajiban?	Mengapa kewajiban di rumah harus dilaksanakan dengan baik ?	Dari masukan ahli media sebaiknya warna yang digunakan untuk kartu disesuaikan dengan papan soal sehingga warna-warna yang digunakan tidak terlalu kontras atau berlawanan.						
Contoh hak anak di lingkungan rumah adalah?	Manakah yang lebih penting antara hak dan kewajiban?	Sesuaikan dengan gambar kewajiban seorang murid di sekolah !																									
Ayahmu memperbaiki pagar rumah, ibu memasak di dapur, sikapmu sebagai anak adalah?	Apa pengertian dari hak?	Apa yang dimaksud dengan kewajiban?																									
Apa hak anak di rumah yang paling utama?	Setujukah kamu jika meminta hak terlebih dahulu sebelum melakukan kewajiban?	Mengapa kewajiban di rumah harus dilaksanakan dengan baik ?																									
Contoh hak anak di lingkungan rumah adalah?	Manakah yang lebih penting antara hak dan kewajiban?	Sesuaikan dengan gambar kewajiban seorang murid di sekolah !																									
Ayahmu memperbaiki pagar rumah, ibu memasak di dapur, sikapmu sebagai anak adalah?	Apa pengertian dari hak?	Apa yang dimaksud dengan kewajiban?																									
Apa hak anak di rumah yang paling utama?	Setujukah kamu jika meminta hak terlebih dahulu sebelum melakukan kewajiban?	Mengapa kewajiban di rumah harus dilaksanakan dengan baik ?																									
2.	<table border="1"> <tr> <td>Hak adalah kewajiban untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.</td> <td>saan untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.</td> <td>at sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.</td> </tr> <tr> <td>Hak anak di rumah dan minuman keamanannya serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.</td> <td>h misalnya mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.</td> <td>patkan makanan dan minuman, mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.</td> </tr> <tr> <td>Hak anak di sekolah yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.</td> <td>ah contohnya menerima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.</td> <td>erima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.</td> </tr> <tr> <td>Sedangkan kewajiban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.</td> <td>iban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.</td> <td>ah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.</td> </tr> </table>	Hak adalah kewajiban untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	saan untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	at sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	Hak anak di rumah dan minuman keamanannya serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	h misalnya mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	patkan makanan dan minuman, mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	Hak anak di sekolah yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	ah contohnya menerima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	erima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	Sedangkan kewajiban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	iban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	ah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	<table border="1"> <tr> <td>Hak adalah kewajiban untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.</td> <td>saan untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.</td> <td>at sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.</td> </tr> <tr> <td>Hak anak di rumah dan minuman keamanannya serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.</td> <td>h misalnya mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.</td> <td>patkan makanan dan minuman, mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.</td> </tr> <tr> <td>Hak anak di sekolah yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.</td> <td>ah contohnya menerima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.</td> <td>erima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.</td> </tr> <tr> <td>Sedangkan kewajiban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.</td> <td>iban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.</td> <td>ah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.</td> </tr> </table>	Hak adalah kewajiban untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	saan untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	at sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	Hak anak di rumah dan minuman keamanannya serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	h misalnya mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	patkan makanan dan minuman, mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	Hak anak di sekolah yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	ah contohnya menerima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	erima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	Sedangkan kewajiban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	iban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	ah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	Pada objek ini untuk sebuah kartu puzzle tidak perlu ada garis tepi antar kartunya karena dapat menghalangi huruf yang akan dibaca.
Hak adalah kewajiban untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	saan untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	at sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.																									
Hak anak di rumah dan minuman keamanannya serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	h misalnya mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	patkan makanan dan minuman, mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.																									
Hak anak di sekolah yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	ah contohnya menerima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	erima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.																									
Sedangkan kewajiban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	iban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	ah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.																									
Hak adalah kewajiban untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	saan untuk beribadah, berprestasi, dan berakhlak mulia. Hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.	at sesuatu yang harus kita dapatkan. Kita akan mendapatkan hak jika kita melaksanakan kewajiban.																									
Hak anak di rumah dan minuman keamanannya serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	h misalnya mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.	patkan makanan dan minuman, mendapatkan perlindungan dan keamanan serta kewajiban anak di rumah keluarga dan membantu orang tua.																									
Hak anak di sekolah yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	ah contohnya menerima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.	erima ilmu pengetahuan pada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti serta kewajiban anak di sekolah.																									
Sedangkan kewajiban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	iban anak di sekolah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.	ah adalah menaati semua aturan yang berlaku, hadir tepat waktu dan menjaga sopan santun kepada seluruh warga sekolah.																									

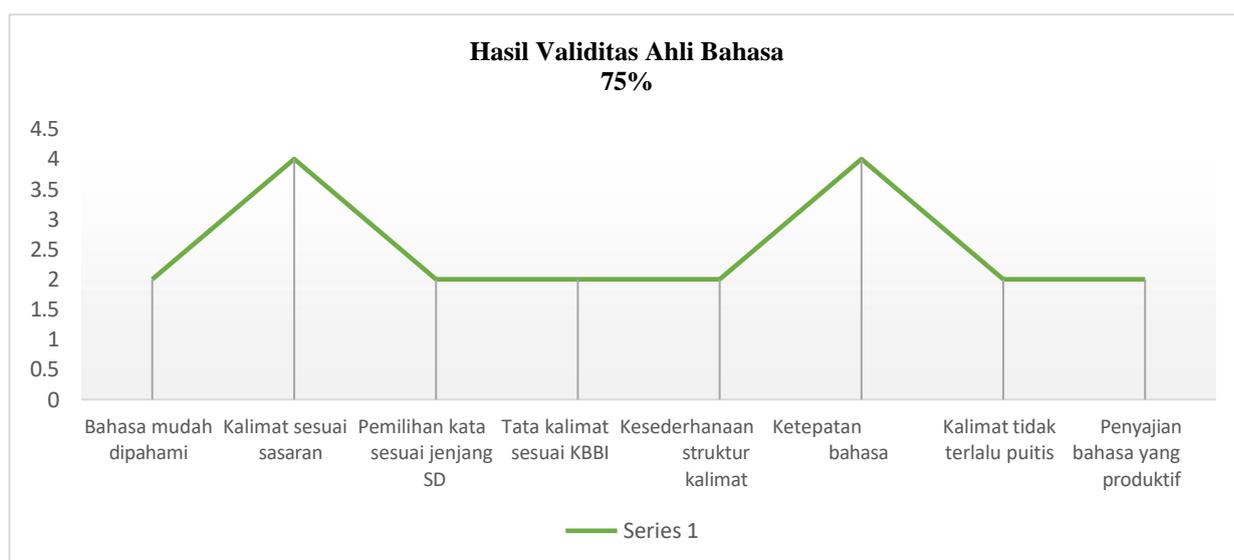
Tabel 3.4. Hasil Revisi Perhitungan Ahli Media (Step 2)

No	Kriteria	Nilai	Klarifikasi
1	Ketepatan ukuran produk	4	100% (sangat cocok, tidak perlu diperbaiki)
2	Memiliki tampilan yang menarik	3	80% (cocok, tidak perlu diperbaiki)
3	Kejelasan gambar yang disajikan	4	100% (sangat cocok, tidak perlu diperbaiki)
4	Penempatan judul dan gambar tidak mengganggu pemahaman	3	80% (cocok, tidak perlu diperbaiki)
5	Kalimat yang digunakan mudah dibaca dan dipahami	4	100% (sangat cocok, tidak perlu diperbaiki)
6	Unsur warna terlihat jelas dan menarik perhatian siswa	4	100% (sangat cocok, tidak perlu diperbaiki)
7	Media mudah digunakan	4	100% (sangat cocok, tidak perlu diperbaiki)
8	Media dapat meningkatkan keaktifan siswa	4	100% (sangat cocok, tidak perlu diperbaiki)
9	Penggunaan ilustrasi gambar sesuai dengan materi yang relevan	4	100% (sangat cocok, tidak perlu diperbaiki)
10	Dapat membantu siswa untuk mengingat materi	4	100% (sangat cocok, tidak perlu diperbaiki)

Berdasarkan data, nilai prosentase validitas ahli media sudah 100%, kecuali poin 4 tentang penempatan judul dan gambar tidak mengganggu pemahaman. Nilai prosentase tetap 80% karena judul dapat mendefinisikan pokok bahasan dari sebuah objek. Ini memperlihatkan media puzzle sangat layak untuk digunakan.

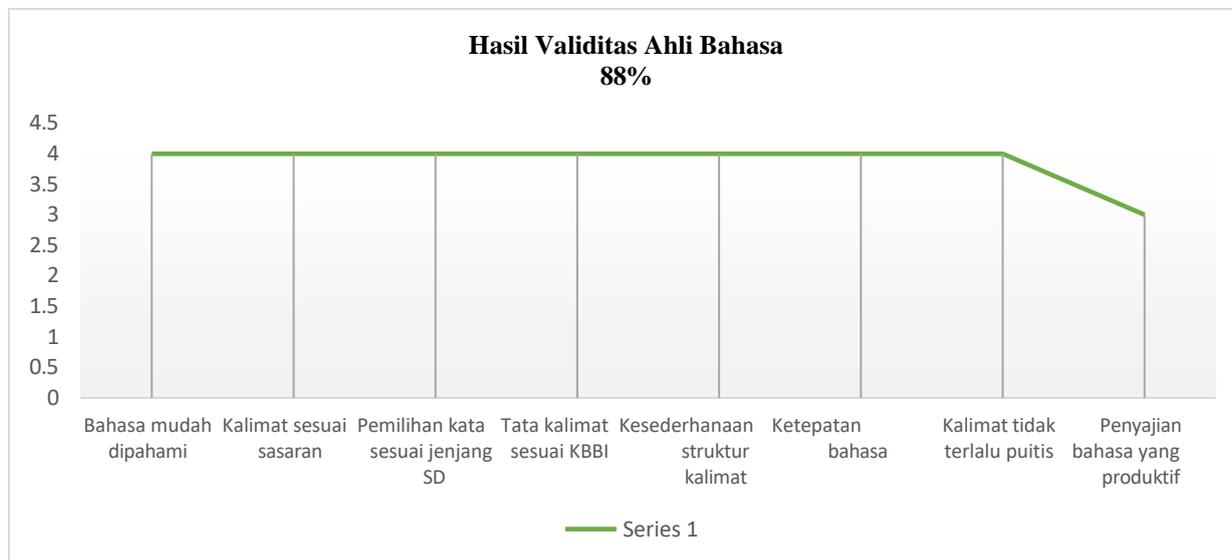
Dalam analisis angket, skor digunakan untuk mengumpulkan tanggapan responden. Menurut Akbar (2019), jumlah maksimal data untuk jumlah item dalam skala disebut sebagai unit analisis yang diberi nilai empat. Oleh karena itu, hasil validitas ahli media dari 10 poin mendapat prosentase 80%, yang menunjukkan bahwa media puzzle dikategorikan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran

c. Ahli Bahasa



Gambar 3.4. Hasil validitas ahli bahasa pada media puzzle (Tahap 1)

Pada tahap pertama, hasil validitas ahli bahasa menunjukkan 75% dari hasil dianggap kurang layak pada beberapa poin. Hasil ini tidak mencapai tingkat maksimal karena penyajian kata dan kalimat terlalu puitis sehingga tidak sesuai dengan tata bahasa Indonesia. Akibatnya, perbaikan diperlukan pada tahap kedua.



Gambar 3.5. Hasil validitas ahli bahasa pada media puzzle (tahap 2)

Berdasarkan hasil validitas di atas, telah ditentukan bahwa media puzzle berbasis membuat pasangan layak diujicobakan di lapangan. Nilai rata-rata kevalidan bahasa yang diberi oleh ahli bahasa yaitu 4 yang dikategorikan sebagai sangat valid dengan prosentase 88%. Dari semua data yang dihasilkan dari analisis ini, penelitian dan diskusi dengan ketiga pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa sehingga bisa sebagai acuan untuk menggunakan media puzzle dalam praktik.

C. Efektivitas Media Pembelajaran Puzzle

Uji coba lapangan yang melibatkan individu, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan seberapa efektif media puzzle. Setelah uji coba, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi tentang sikap dan pembelajaran siswa.

Tabel 3.5. Kriteria Kualitas Puzzle Rata-rata Uji Coba Lapangan

Kualitas	Kualifikasi	Klarifikasi
51 -100%	Layak	Tidak perbaikan
0 – 50%	Tidak layak	Perlu perbaikan

a. Uji Coba Individu

Tabel 3.6. Standar Kualitas Puzzle untuk Satu Peserta Didik

Kualifikasi	Nilai
Baik	1
Tidak baik	0

Tabel 3.7. Hasil Penilaian Seorang Siswa pada Media Puzzle

No	Kualifikasi	Nilai	Total
1	Tampilan media puzzle	1	100% baik
2	Bentuk keseluruhan dari media puzzle	1	100% baik
3	Bentuk dan ukuran font materi yang dipelajari	1	100% baik
4	Cara menggunakan media puzzle	1	100% baik
5	Dengan menggunakan media puzzle membuat kalian lebih semangat dalam proses pembelajaran	1	100% baik

“

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Perolehan nilai menunjukkan bahwa uji coba dilakukan terhadap sejumlah kecil kelompok pada media puzzle yang ditunjukkan dalam tabel yang dilampirkan dibawah ini:

Tabel 3.8. Kriteria Puzzle untuk Lima Siswa

Kualifikasi penilaian	Nilai
Baik	1
Tidak baik	0

Tabel 3.9. Hasil Evaluasi Lima Siswa

No	kriteria	Nilai		Klarifikasi
		1	0	
1	Tentang tampilan media puzzle	4	1	100% suka
2	Bentuk keseluruhan dari media puzzle	5	0	100% suka
3	Bentuk dan ukuran font materi yang dipelajari	4	1	100% suka
4	Cara menggunakan media puzzle	5	0	100% suka
5	Dengan menggunakan media puzzle membuat kalian lebih semangat dalam proses pembelajaran	5	0	100% suka

c. Uji Kelompok Besar

Perolehan nilai menunjukkan bahwa kelompok besar yang terdiri dari 22 siswa diuji dengan media puzzle, seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.10. Kualifikasi Puzzle untuk Dua Puluh Dua Siswa

Kualifikasi	Nilai
Suka	1
Tidak suka	0

Tabel 3.11. Hasil Evaluasi Dua Puluh Dua siswa pada Media Puzzle

No	Kriteria	Nilai		Klarifikasi
		1	0	
1	Model media puzzle	22	0	100% suka
2	Bentuk keseluruhan dari media puzzle	20	2	100% suka
3	Bentuk dan ukuran gaya tulisan materi yang dipelajari	20	2	100% suka
4	Cara menggunakan media puzzle	22	1	100% suka
5	Dengan menggunakan media puzzle membuat kalian lebih semangat dalam proses pembelajaran	22	0	100% suka

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa media puzzle berbasis menyesuaikan materi hak dan kewajiban anak baik di rumah maupun di sekolah dapat digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media puzzle ini membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan, dan hasil belajar mereka meningkat. Nilai pretest dan posttest meningkatkan mutu belajar.

d. Nilai Pretest dan Posttest



Gambar 3.6. Peningkatan Hasil Belajar

Menurut grafik tersebut, nilai standar pretest 65.68 dan nilai standar posttest 86.95 menunjukkan kenaikan yang signifikan kapasitas siswa untuk memahami tentang media puzzle sebelum digunakan.

e. Hasil sebelum tes dan sesudah tes (uji T).

Gambar 3.7. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre-Test	65.68	22	7.286	1.553
Post-Test	86.95	22	5.550	1.183

Gambar 3.8. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair1 Pre-Test "Post-Test"	22	.714	.000

Gambar 3.9 Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig.(2-tailed)
Pair 1 Pre-test Post-test	-21.273	5.849	1.247	-23.866	-18.680	-17.060	21	.000

Perolehan nilai sebelum dan setelah tes dapat dilihat berbeda dengan standar pada tabel di atas. Nilai Pretest menunjukkan 65.68, sedangkan hasil Posttest menunjukkan 86.95. Akibatnya, p-value statistic uji T ialah 0.00 artinya (<0.05), sehingga menunjukkan kalau H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa ada dampak yang signifikan untuk nilai mean Pretest dan Posttest[39].

Data uji t memperlihatkan penerapan media puzzle materi hak dan kewajiban anak baik di rumah maupun di sekolah mampu meningkatkan mutu belajar rata-rata siswa. Karena kegiatan belajar mengajar disebut efektif ketika perolehan hasil belajar peserta didik di atas KKM, maka dapat diketahui penggunaan media puzzle materi hak dan kewajiban anak baik di rumah maupun di sekolah dapat diterima serta berhasil menumbuhkan mutu belajar siswa kelas IV.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan tentang media puzzle, hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah kelas IV MI Al Hidayah dapat dijelaskan seperti berikut:

1. Tingkat kelayakan penggunaan media untuk pembelajaran puzzle ini dianggap dapat digunakan karena hasil uji coba produk pada para ahli membuktikan kelayakannya. Hasil yang diraih untuk mengevaluasi seberapa efektif alat pembelajaran menggunakan puzzle sebagai berikut: a. Nilai validitas pakar materi 85% menunjukkan bahwa media dapat diuji cobakan di lapangan; b. Nilai validitas pakar media yakni 80% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan puzzle dapat diuji cobakan dan c. Nilai validasi pakar materi 88% menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle ini valid.
2. Nilai siswa didik dalam uji lapangan menggunakan evaluasi perbandingan atau uji T menggunakan SPSS 19 dihitung untuk mengetahui seberapa efektif media puzzle dalam pembelajaran. Hasil dari uji t menunjukkan nilai standar 65.68 untuk pre-test dan 86.95 untuk post-test. Ada kemungkinan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sebab nilai sig.(2-tailed) 0.00, artinya <0.05 . Hal ini menyajikan kalau efek yang signifikan terhadap media pembelajaran. Oleh karena itu, sumber pembelajaran puzzle dapat dianggap layak untuk digunakan dan berkualitas tinggi. Ini juga dapat bermanfaat siswa memahami hak dan kewajiban anak baik di rumah maupun di sekolah MI Al Hidayah di kelas IV.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya bersyukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Saya ingin menghaturkan terima kasih untuk pihak-pihak yang telah mendukung penulis karena saya sadar karya tulis ini tidak akan dapat disusun jika tidak dibantu dan diarahkan mereka:

1. Bapak Imam Dr. Imam Fauji, Lc., M.Pd sebagai Dekan Fakultas Agama Islam.
2. Bapak Dzulfikar Akbar Romadlon, M.ud selaku Kaprodi PGMI.
3. Bapak Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd sebagai wakil rektor 3 sekaligus dosen pembimbing yang selalu memberikan instruksi, petunjuk, dan saran untuk penulis.
4. Keluarga besar MI Al Hidayah yang memberikan kesempatan dan informasi dalam penyelesaian tugas akhir ini,
5. Teristimewa kedua orang tua yang selalu mensupport, mendo'akan dan menjadi motivasi terbesar penulis.
6. Teman-temanku yang selalu menguatkan dan memotivasi penulis.
7. Teruntuk diriku sendiri yang telah berjuang sampai ditahap ini.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya, dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi semua yang membutuhkannya.

REFERENSI

- [1] D. A. N. U. Pendidikan, "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan," vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [2] P. Media, P. Puzzle, M. A. Match, P. Mata, and P. Pendidikan, "Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan 2023," 2023.
- [3] J. Manajemen, P. Dasar, M. T. Jmp-dmt, R. Lastari, and D. Saragi, "Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Langkat," vol. 4, no. 2, pp. 68–72, 2023. <https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v4i2.14708>
- [4] T. E. R. Ruli Astuti, "The Influence of Learning Style on Students ' English Learning Outcomes : Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa," vol. 21, no. 1, pp. 10–13, 2023. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i.699>
- [5] 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. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- [6] 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. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.5877>
- [7] T. Prasetyo and U. Djuanda, "Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa," no. July, 2021.
- [8] A. Wibowo and I. Mufidah, "Media Puzzle Daur Hidup Hewan Untuk Menstimulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 2, pp. 661–669, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i2.1848.
- [9] 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. <https://doi.org/10.53696/27214834.372>
- [10] A. Fauzi, "Penggunaan Media Permainan Edukasi," vol. 17, no. 1, pp. 42–53, 2022. <https://doi.org/10.30870/biodidaktika.v17i1.16102>
- [11] M. Bahak, U. By, and M. A. Rosid, "Pengembangan Media Alat Peraga Edukatf Interaktif (APEI) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User" vol. 6, no. 1, pp. 54–71, 2021, doi: 10.32832/educate.v6i1.4047.
- [12] J. I. Pendidikan and P. Bimbingan, "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah," vol. 7, pp. 36–47, 2019. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21830>
- [13] K. Aini, I. Rosidi, L. K. Muharrami, Y. Hidayati, and A. Y. Retno, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model ADDIE I," vol. 6, no. 1, pp. 112–121, 2023.

- <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.11527>
- [14] D. N. Moch. Bahak Udin By Arifin, Ani Fariyatul Fahyuni, *Media Cerita Bergambar Akidah Akhlak Berbasis Value Clarification Technique*. 2020. <https://doi.org/10.30599/jpia.v5i2.588>
- [15] A. Fadilah and N. A. Kanya, "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 11–12, 2023. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- [16] U. Latifah, I. Rindaningsih, P. S. Pgmi, and U. M. Sidoarjo, "Implementasi Flipped Classroom dalam Mendukung Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar," vol. 5, no. 2, pp. 156–166, 2023. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4447>
- [17] U. H. F. Harmila, "Permainan puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun," *J. keperawatan jiwa*, vol. 11, no. 3, pp. 581–590, 2023. <https://doi.org/10.26714/jkj.11.3.2023.581-590>
- [18] Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar," 2022.
- [19] 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. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.3795>
- [20] 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. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4820>
- [21] S. Zuwariyah, E. Irawan, and I. Artikel, "Jurnal Tadris IPA Indonesia," vol. 1, no. 1, pp. 68–72, 2021.
- [22] Misdianingsih, "Analisis Kemampuan Berpikir Logis Dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Handayani Sungguminasa," 2022.
- [23] Wahyudi, "Penerapan Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Sikap Positif Siswa Terhadap Matematika," pp. 1–20, 2022.
- [24] N. Arifiyah, "Analisis Kemampuan Berpikir Logis Siswa Kelas VIII Melalui Percobaan Sederhana Pada Pelajaran IPA Analysis," vol. 12, no. 2, 2023. <https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v12i2.25279>
- [25] N. Nurdyansyah and Q. Aini, "Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono," *At-Thullab J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 1, p. 124, 2020, doi: 10.30736/atl.v1i1.81.
- [26] 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. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8212>
- [27] 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. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.5546>
- [28] D. Permana, "Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," vol. 3, no. 1, pp. 40–52, 2023. <https://doi.org/10.24036/annuha.v3i1.279>
- [29] 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.
- [30] 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, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/252705-none-049b274a.pdf>
- [31] F. Hidayat, C. Rahayu, K. B. Barat, M. Nizar, K. Coblom, and K. Bandung, "Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". pp. 28–37, 2021. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- [32] L. Songo and J. P. Vol, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo , Indonesia * Corresponding email : assegafmuhammad22@gmail.com," vol. 5, no. 1, 2022.
- [33] M. R. A. Meilani Safitri, "ADDIE , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia," vol. 3, no. 2, pp. 50–58, 2022.
- [34] 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. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- [35] I. D. Gede and P. Yasa, "Foto dokumenter karya rio helmi dalam kajian estetika," vol. 5, pp. 158–166, 2022.
- [36] L. Alzanah and H. I. Dewi, "Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar," *J. IKRAITH-HUMANIORA*, vol. 6, no. 2, pp. 126–135, 2022.
- [37] Riduwan, "Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian," 2019.
- [38] "e-ISSN: 2540-8348 p-ISSN: 2088-3390 Nurjanah, dkk., Pengembangan Media Pembelajaran," vol. 12, no. 01, pp. 15–37.

- [39] M. B. Udin, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*, vol. 8, no. 1. 2021. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6292-33-4>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.