

## **Pengembangan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III di Sekolah Dasar**

**Nurhayati**

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Email: [pgsdnurhayati@gmail.com](mailto:pgsdnurhayati@gmail.com)

Korespondensi penulis: [\\*pgsdnurhayati@gmail.com](mailto:*pgsdnurhayati@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to determine the development of puzzle media on the learning outcomes of grade III students at SDN 15 Sungai Pinyuh. The research method used is the development research method (Research & Development) while the research model used, namely 4-D with the stages of design, definition, development and dissemination. The subjects in this research are grade III students of SDN 15 Sungai Pinyuh, totaling 45 students consisting of 24 male students and 21 female students. The validation technique used is in the form of collecting data on learning outcome tests. In data collection, a material expert validation questionnaire, student response questionnaire and tests were used. The feasibility results of the Puzzle media are through validation from media experts and material experts. The validation of media experts obtained a total score of 89.5% with the category "very deserving". Meanwhile, the validation of material experts obtained a total score of 89.2% with the category of "very feasible". The results of field trials to measure the practicality and effectiveness of products are carried out through 3 stages, namely individual-scale field tests, small-scale and large-scale field test results. With the student response questionnaire, the average total score was 91.1% with the category "very practical". And the effectiveness field test obtained the results of the overall test score with an average of 87.7% with the category "Highly effective".*

**Keywords:** *Puzzle Media, Learning Outcomes*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media puzzle terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 15 Sungai Pinyuh. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (Riserch & Development) sedangkan model penelitian yang digunakan, yaitu 4-D dengan tahap perancangan, pendefinisian, pengembangan dan penyebaran, Subjek dalam penlitian ini yaitu peserta didik kelas III SDN 15 Sungai Pinyuh, berjumlah 45 siswa yang terdiri dari 24 peserta didik laki-laki dan 21 peserta didik perempuan. Teknik validasi yang digunakan berupa pengumpulan data tes hasil belajar. Pada pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi, angket respon siswa dan tes. Hasil kelayakan media Puzzle melalui validasi dari ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media memperoleh skor total 89,5% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor total 89,2% dengan kategori "sangat layak". Hasil Uji coba lapangan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan produk dilakukan melalui 3 tahap yaitu uji lapangan skala perorangan, skala kecil dan Hasil uji lapangan skala besar. Dengan angket respon siswa skor total rata-rata 91,1% dengan kategori "sangat praktis". Dan Uji lapangan keefektifan memperoleh hasil skor keseluruhan tes dengan rata-rata 87.7% dengan kategori "Sangat efektif".

**Kata kunci:** Media Puzzle, Hasil Belajar

## LATAR BELAKANG

Media pembelajaran merupakan suatu alat pembantu secara efektif yang bisa dipergunakan oleh pengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran bertujuan agar siswa memiliki hasil yang terbaik dalam belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam menyiapkan RPP, penyampaian materi, penggunaan metode dan media dan pengelolaan kelas. Tanpa itu semua proses pembelajaran belum dapat terlaksana dengan baik. Keberhasilan untuk meraih tujuan pembelajaran dapat terwujud melalui pemanfaatan media, artinya “dengan menggunakan media pembelajaran, maka kegiatan proses pembelajaran akan memberikan pengalaman yang konkrit terhadap pesan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran” Adrianus (2012). Pemanfaatan media dalam kelas sangat baik dalam menambah pengetahuan dalam diri siswa sehingga mereka dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, seperti penggunaan media *puzzle* menurut Haryono (dalam Winanti, 2014:4) *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Pada penggunaan media *puzzle* siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa. Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman.

Menurut Piaget dalam (Winanti, 2014:3), anak pada usia 7-11 tahun sudah dapat memahami hubungan fungsional. Pada masa ini anak sedang mengalami perkembangan kognitif yang berarti anak sudah dapat berfikir konkret namun belum dapat menangkap sesuatu yang abstrak. Media pembelajaran berupa benda konkret dapat digunakan guru sebagai acuan dalam proses belajar dan mengajar karena belajar mengajar adalah suatu proses yang kompleks. Tidak hanya menyerap informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga siswa ikut aktif didalamnya.

Media memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa, seperti penggunaan media *puzzle* menurut Haryono (dalam Winanti, 2014:4), *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Pada penggunaan media *puzzle* siswa akan lebih memahami materi pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Bingkai produk *puzzle* dibuat seperti buku yang memiliki 5 laci dan *spelling puzzle* disisi kanan yang merupakan perpisahan sila pertama dan sila yang seterusnya dalam sila pancasila.

Desain media dan pemisahan materi yang jelas akan membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengembangkan sebuah produk media edukatif *puzzle*. *Puzzle* yang dibuat ini adalah *puzzle* sila pancasila, yang peneliti kembangkan berdasarkan pada buku tema siswa kelas III SD. *Puzzle* yang peneliti buat ini dengan memanfaatkan bahan-bahan dari papan triplek dan stiker gambar potongan-potong styerofom. Bahan-bahan dari tersebut didesain semenarik mungkin dengan harapan dapat menarik hasil belajar siswa dan *puzzle* yang dikembangkan ini juga dilengkapi dengan speling *puzzle*. Spelling *puzzle* yang dikembangkan yaitu berupa potongan-potongan gambar yang dirangkai oleh siswa menjadi satu gambar Pancasila yang utuh. Sehingga peneliti mengangkat judul yaitu “Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 15 Sungai Pinyuh.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III di Sekolah Dasar” dan ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Risearch & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk-produk tertentu, serta mengkaji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2013:228). Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media *Puzzle* pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana kelas III sekolah dasar ini adalah model penelitian 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dalam Trianto (2015:232). Pada model 4-D terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*desseminate*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan adalah jenis *Research and Development* (R&D) telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2013:228). Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk media papan bersusun yang memiliki Sembilan pecahan dengan gambar garuda Pancasila yang berwarna serta terdapat lima laci disamping kanan yang terdiri dari arti lima sila Pancasila. Papan Pancasila didesain secara praktis menggunakan papan triplek yang tebal dan stiker yang dibuat melalui cetakan khusus gambar. Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui media kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang diketahui berdasarkan angket validasi kelayakan dan keefektifan media diketahui berdasarkan respon siswa dan keefektifan media diketahui berdasarkan pengamatan hasil belajar siswa. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan model prosedur pengembangan 4-D yang telah dimodifikasi oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dalam Trianto (2015:232). Pada model 4-D terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*desseminate*).

### 1. Pendefinisian (*define*)

Peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka Pembelajaran 2 di kelas III SDN 15 Sungai Pinyuh serta melakukan wawancara guru kelas III. Data yang diperoleh saat Observasi adalah siswa sulit memahami materi PKn dan Bahasa Indonesia sehingga siswa tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal itu menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Hasil belajar dalam mempelajari PKn merupakan hal yang sangat penting dan hasil pencapaian siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa dalam memahami suatu materi yang dinilai dalam bentuk angka. siswa merasa kurang semangat dengan apa yang dijelaskan guru. Guru kurang memanfaatkan media dalam menyampaikan materi PKn khususnya pada materi Arti lambang negara Garuda Pancasila. Berdasarkan evaluasi diatas dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi nilai siswa rendah yaitu kurangnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran ppkn dan bahasa indonesia. Kurangnya hasil belajar disebabkan yaitu faktor dari siswa. Bahwa siswa merasa pembelajaran PKn membosankan. Sedangkan dari guru sedikitnya sumber belajar, tidak ada penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran yang bersifat searah dimana siswa hanya menerima informasi dari guru yang tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa bosan.

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan kajian terhadap teori maupun hasil studi pustaka penelitian terdahulu yang berkaitan dengan rancangan pengembangan produk dan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran PKn materi arti lambang negara garuda pancasila. Pada penelitian terdahulu Indriani Nur Rahmawati<sup>1</sup>, Kartinah, Muhammad Prayito, dan Deny Susilowati (2018) yang berjudul Pengembangan Media *Puzzle* Pancasila Di SD Panggung Lor Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik menyebutkan bahwa produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran 4D yang telah di uji kelayakan oleh dosen ahli dan guru Ppkn. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dikelas III SDN 15 Sungai Pinyuh peneliti membuat dan mengembangkan sebuah media *Puzzle* yang mudah digunakan dalam pembelajaran, media yang layak, praktis dan efektif dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, selain itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Perancangan (*Design*)

Setelah pendefinisian pada tahapan *define*, selanjutnya peneliti melakukan tahap design dengan tahap pertama merumuskan tujuan penggunaan media. Tujuan didasarkan pada Kompetensi Dasar dan Indikator. Adapun Kompetensi Dasar dan Indikator seperti berikut :

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 PPKn

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.2	Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.2.1. Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar
4.2	Menceritakan arti gambar pada lambang negara	4.2.1. Mengidentifikasi bagianbagian dari lambang negara Garuda Pancasila

## Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.9	Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait lambang negara dengan benar.
4.9	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	1.9.1. Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.

Berdasarkan KD dan Indikator tersebut, peneliti merumuskan tujuan penggunaan media yaitu sebagai berikut.

- Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait arti lambang negara dengan benar.
- Setelah membaca teks, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait arti lambang negara secara tertulis dengan benar.
- Setelah mewawancarai, siswa dapat mengidentifikasi tempat terpasang lambang negara Garuda Pancasila dengan benar.
- Setelah mengamati gambar, siswa dapat menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.

Tahap Selanjutnya mempersiapkan Alat dan Bahan, setelah itu perencanaan media yang akan diproduksi. Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk memproduksi media *Puzzle* yaitu papan triplek, Pisau Kater, Stiker Garuda Pancasila. Selanjutnya merancang media, tahap yang dilakukan yaitu potong triplek menjadi 20 bagian dengan ukuran yang berbeda, pada triplek dan diberi bolongan sebagai tempat media *puzzle*. setelah itu papan triplek di susun menjadi beberapa lapis dan di bagian samping di berikan laci untuk sila sila pancasila kemudian di lengkapi Qr barcode dengan materi sejarah lambang garuda dan makna lambang garuda pancasila. dan tahap terakhir pengecatan dan penempelan stiker garuda pancasila dan sila-sila pancasila pada setiap bagian laci media. Berikut tabel tahap pembuatan media *puzzle* :

Bagian ini memuat proses pengumpulan data, rentang waktu dan lokasi penelitian, dan hasil analisis data (yang dapat didukung dengan ilustrasi dalam bentuk tabel atau gambar, bukan data mentah, serta bukan dalam bentuk *printscreen* hasil analisis), ulasan tentang keterkaitan antara hasil dan konsep dasar, dan atau hasil pengujian hipotesis (jika ada), serta kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya, beserta interpretasinya masing-masing. Bagian ini juga dapat memuat implikasi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun terapan. Setiap gambar dan tabel yang digunakan harus diacu dan diberikan penjelasan di dalam teks, serta diberikan penomoran dan sumber acuan.

Berikut ini diberikan contoh tata cara penulisan subjudul, sub-subjudul, sub-sub-subjdl, dan seterusnya.

Tabel 2. Tahap Pembuatan Media *Puzzle*

No	Tahap Pembuatan	Keterangan
1.		Tahap setelah pemotongan triplek untuk bagian depan dan samping yang nantinya akan diberi lem.
2.		Tahap pemotongan pecahan media dan pemasangan laci pada media yang berfungsi untuk menutup permukaan triplek disamping dan selanjutnya tahap pengecatan pada media.
3.		Pada tahap ini adalah tahap pemasangan gambar Stiker pada pecahan media puzzle. dan Selanjutnya Pemasangan gambar stiker sila-sila pancasila pada setiap laci media dan yang Terakhir pemasangan Stiker Qr Barcode di bagian bawah bingkai yang berisi materi Sejarah Lambang Garuda.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Kegiatan yang dilakukan pada Pengembangan produk ini yakni Validator ahli materi dalam pengembangan media *Puzzle* adalah bapak Mashudi, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat. Validasi materi ini dilakukan pada hari Senin 16 Oktober 2023 dan Validator ahli media dalam pengembangan media *Puzzle* adalah Bapak Aqmal Nurcahyo, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat. Validasi Media ini dilakukan pada hari Juma'at 08 September 2023 Data validasi didapatkan dengan memberikan angket yang mencakup beberapa aspek, komentar dan saran kepada peneliti yang nantinya digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

#### 4. Penyebaran (*desseminate*)

Tahap ini tidak dilaksanakan penyebaran, penelitian ini hanya terbatas pada uji coba saja dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Seperti keterbatasan waktu yang dimiliki hanya sedikit tidak cukup untuk menjelaskan media secara lebih menyeluruh dan adanya biaya yang tidak mencukupi untuk membeli bahan-bahan yang cukup banyak.

#### 5. Uji Coba Kelayakan

Kegiatan yang dilakukan pada paparan data uji coba kelayakan produk ini yakni Validator ahli materi dalam pengembangan media *Puzzle* adalah bapak Mashudi, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat. Validasi materi ini dilakukan pada hari Senin 16 Oktober 2023 yang bertempat pada ruangan Kantor Kampus Cabang Ponpes Peniraman. Data validasi didapatkan dengan memberikan angket yang mencakup beberapa aspek, komentar dan saran kepada peneliti yang nantinya digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

**Tabel 3. Data Hasil Validasi Materi**

No	Aspek yang di Nilai	$\sum x$	$\sum y$	P%	Kriteria
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>					
1.	Media Yang dikembangkan sesuai KD yang ingin di Capai	4	4	100%	Sangat Baik
2.	Media yang dikembangkan sesuai dengan indicator yang ingin dicapai	4	4	100%	Sangat Baik
3.	Media yang dikembangkan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	3	4	75%	Baik
4.	Media Yang dikembangkan sesuai dengan Materi Pancasila	3	4	75%	Baik
<b>B. Aspek Manfaat</b>					
5	Media Mempermudah siswa dalam memahami konsep Pancasila	3	4	75%	Baik
6	Media dapat Meningkatkan Hasil Belajar siswa	4	4	100%	Sangat Baik

No	Aspek yang di Nilai	$\sum x$	$\sum y$	P%	Kriteria
7	Media yang dikembangkan konkrit digunakan dalam pembelajaran	4	4	100%	Sangat Baik
	Jumlah	25	28	89,2%	Sangat Baik

Tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penelitian dari ahli materi dengan jumlah skor 89,2% maka media *puzzle* yang dikembangkan masuk kedalam kriteria “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* yang dikembangkan menurut penilaian ahli materi termasuk dalam kriteria interpretasi skor “Sangat Baik” artinya media *puzzle* tersebut “layak” digunakan untuk siswa. Dengan beberapa saran/komentar sebagai berikut: 1), Perhatikan Lagi materi dengan media yang digunakan, terutama pada Materi Pancasila, 2) Media dapat digunakan untuk pembelajaran, namun perlu disesuaikan lagi dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan komentar/ Saran oleh ahli materi maka hasil akhir dengan kesimpulan layak digunakan sesuai dengan Tanpa Revisi.

Validator ahli media dalam pengembangan media *Puzzle* adalah Bapak Muhammad Aqmal Nurcahyo, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat. Validasi Media ini dilakukan pada hari Juma’at 08 September 2023 yang bertempat pada ruangan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama. Adapun validasi pertama ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Tabel Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang di Nilai	$\sum x$	$\sum y$	P%	Keterangan
<b>A. Aspek Tampilan</b>					
1	Kombinasi antara warna triplek dan stiker pada media <i>puzzle</i>	4	4	100%	Sangat Baik
2	Kemenarikan warna yang di gunakan	4	4	100%	Sangat Baik
3	Ketepatan warna pada triplek	3	4	75%	Baik
4	Ketepatan ukuran pada media <i>puzzle</i>	3	4	75%	Baik
5	Ketepatan ukuran potongan <i>puzzle</i>	3	4	75%	Baik
6	Ketepatan lem	3	4	75%	Baik
7	Kemenarikan media <i>puzzle</i>	4	4	100%	Sangat Baik
8	Kerapian dalam pemasangan stiker pada media yang di kembangkan	4	4	100%	Sangat Baik
<b>B. Aspek Penyajian</b>					
9	Media <i>Puzzle</i> Dapat Dipakai Berulang-Ulang	4	4	100%	Sangat Baik
10	Media <i>Puzzle</i> Kuat dan Tahan Lama	3	4	75%	Baik



No	Aspek Yang di Nilai	$\sum x$	$\sum y$	P%	Keterangan
11	Keamanan bahan yang di gunakan dalam Media <i>Puzzle</i>	4	4	100%	Sangat Baik
12	Media yang di gunakan konkrit digunakan dalam pelajaran	4	4	80%	Sangat Baik
	Jumlah	43	48	89,5%	Sangat Baik

Hasil penelitian ahli media pada Tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari ahli media dengan jumlah skor 89,5%, maka media *Puzzle* yang dikembangkan masuk kedalam kriteris interprestasi skor “Baik”. Dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* yang dikembangkan menurut penilaian ahli media termasuk dalam kriteria “Baik” yang artinya media *Puzzle* tersebut “layak” digunakan untuk siswa Tanpa Revisi. Dengan beberapa komentar sebagai berikut: 1) Media Sudah Cukup Baik dapat di gunakan pada pembelajaran kelas III SD, 2) Perhatikan kembali apakah media dapat di gunakan secara kelompok atau perorangan, 3) Media Dapat di buat lebih bayak versi. maka dapat dikatakan bahwa media *Puzzle* layak untuk di uji cobakan kepada siswa kelas III SD.

Setelah produk valid dan layak digunakan dilapangan, maka langkah berikutnya produk tersebut disampaikan ke peserta didik,dalam penelitian ini peneliti melakukan uji coba di dua Kelas A dan B di Sekolah SDN 15 Sungai Pinyuh. Uji coba dilaksanakan pada kelompok perorangan Terdiri dari 6 peserta didik,Kelompok kecil, terdiri dari 18 orang peserta didik dari kelas III A dan B. dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 21 peserta didik dari kelas III B. Hasil uji coba digunakan sebagai patokan kepraktisan dan keefektifan produk.

## KESIMPULAN

Jadi produk yang telah di validasi berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan pada tahap pengembangan. Proses validasi Media *Puzzle* dengan mempertimbangkan data, masukan serta saran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan peserta didik. Peneliti memastikan produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan, keefektifan dan kepraktisan berikut hasil dari kelayakan, keefektifan dan kepraktisan dari media *puzzle*. Hasil dari kelayakan media *Puzzle* melalui validasi dari ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media memperoleh skor total 89,5% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor total 89,2% dengan kategori "sangat layak". Hal ini media *Puzzle* dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada uji coba lapangan.

Sedangkan Uji coba lapangan mengukur kepraktisan dan keefektifan produk yang melalui 3 tahap yaitu uji lapangan skala perorangan, skala kecil dan uji lapangan skala besar. Dengan angket respon siswa skor total rata-rata 91,1% dengan kategori "sangat praktis". Dan Hasil Uji lapangan keefektifan skala perorangan dilakukan kepada 6 orang dikelas III A SDN 15 Sungai Pinyuh memperoleh hasil skor keseluruhan tes dengan rata-

rata 88,3 dengan kategori "Sangat efektif". dan skala kecil dilakukan kepada 18 peserta didik dikelas III A SDN 15 Sungai Pinyuh memperoleh hasil skor keseluruhan tes dengan rata-rata 88 kategori "Sangat efektif". Sedangkan pada uji coba lapangan skala besar dilakukan kepada 21 peserta didik dikelas III B SDN 15 Sungai Pinyuh memperoleh hasil skor keseluruhan tes dengan rata-rata 86,9 kategori "Sangat efektif".

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Abin Syamsudin. (1996). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Adrianus, Y. (2012). *Hubungan penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa*. Studi kasus: Siswa kelas XI IPS SMAN 2 Sendawar Lingsang Bigung, Kutai Barat. Skripsi. Uri: <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/10675>
- Agustin, R.N., Wijayanti, K., dan Winarti. (2014). *Pengaruh motivasi dan aktivitas belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah*. Unnes Journal of Mathematics Education, 3(2), hlm. 138-144. DOI: <https://doi.org/10.15294/ujme.v3i2.4477>
- Amaliah, A., Sari, K., dan Suryaputri, I.Y. 2016. *Panjang Badan Lahir Pendek Sebagai Salah Satu Faktor Determinan Keterlambatan Tumbuh Kembang Anak Umur 6-23 Bulan Di Kelurahan Jaticempaka*, Kecamatan Pondok Gede, Kota Bekasi. Jurnal Ekologi Kesehatan. Vol 15. No: 1.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Dai, D. Y., & Sternberg, R. J. (2004). *Motivation, emotion, and cognition: Integrative perspectives on intellectual functioning and development*. Routledge. Journal Educational Quarterly. Doi:<https://doi.org/10.55056/etq.31>.
- Fadhli. (2011). *Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan*. Jurnal Studi Manajemen Pendidikan. Doi:<http://dx.doi.org/10.29240/jsmp.v1i2.295>
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. 2011. *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar (Untuk PGSD dan Guru SD)*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Fanani, Z dan L. Singgih. 2011. *Implementasi Lean Manufacturing Untuk Peningkatan Produktivitas (Studi Kasus pada PT. Ekamas Fortuna Malang)*. Prosiding Seminar Nasional Manajemen Teknologi XIII Program Studi MMT-ITS, Surabaya. Doi:<https://dx.doi.org/10.31602/jieom.v5i1.7130>.
- Gumanti, Tatang Ary dkk. 2016. *Bentuk Pasar Efisien Dan Pengujiannya*. Jurnal Akuntansi & Keuangan Vol. 4, No. 1, Mei 2002: 54 – 68. DOI:<https://doi.org/10.9744/jak.4.1.pp>
- Hamzah B. Uno, (2018) *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jamil. 2012. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yokyakarta : AR\_RUZZ MEDIA.

- Junaidi, A. (2015). *Analisis program siaran berita berjaringan di programa 1 RRI Samarinda dalam menyampaikan berita dari kawasan kerbatasan*. FISIP UNMUL. 3(2) halaman 282.
- Juwaidin. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Majid Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marisa. (2012). *Penaruh Pendidikan Gizi Melalui Komik Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pada Siswa SDN Bendungan di Semarang*. (Skripsi). Semarang : Fakultas Kedokteran. Universitas Diponegoro. DOI: <https://doi.org/10.14710/jnc.v3i4.6911>
- Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nurhayati. (2014). Perbedaan Pengaruh Fungsi Guru (Guru Bidang Studi Dengan Guru Kelas) Terhadap Hasil Belajar Matematika di Tinjau Dari Tingkat IQ Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Doi: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v4i2.148>.
- Rizki. 2015. *Pengaruh Customer Sociability dan Customer Experience Terhadap Word of Mouth Positif Di Rumah Sakit Gigi dan Mulut Trisakti*, *Jurnal Manajemen dan Pemasaran Jasa*, Vol. 8 No. 1. doi: <http://dx.doi.org/10.33370/jpw.v20i1.178>
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.