

## PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SUGAKA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nadia,\* Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Risdiana Andika Fatmawati, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Muhammad Aqmal Nurcahyo, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

\*Corresponding Author: [nadia2018ptk@gmail.com](mailto:nadia2018ptk@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to determine the development of sugaka puzzle media for thematic learning for second grade students at SD Negeri 03 Sungai Raya. The research model used is development based on R&D (research and development). The validation results from all experts show that the development of puzzle media in thematic learning meets the valid criteria with the acquisition of a 100% proportion. The results of large-scale field trials with the acquisition of student responses to the Sugaka puzzle media obtained 93% results. Assessment of activity sheet 1 large-scale field test results obtained 98%. The posttest results obtained for all students scored (> 80), then the average score of all students was obtained on the posttest results of the initial field trials of students, namely 93 or "Very Good".*

**Keywords:** *development, sugaka puzzle media, thematic.*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media sugaka puzzle untuk pembelajaran tematik siswa kelas II SD Negeri 03 Sungai Raya. Model penelitian yang digunakan adalah pengembangan berbasis R&D (research and development). Hasil validasi dari seluruh ahli dan materi menunjukkan bahwa pengembangan media puzzle pada pembelajaran tematik memenuhi kriteria valid dengan perolehan proporsi 100%. Hasil uji coba lapangan skala besar dengan perolehan respon siswa terhadap media puzzle sugaka diperoleh hasil 93%. Penilaian lembar kegiatan 1 uji lapangan skala besar diperoleh hasil 98%. Hasil posttest diperoleh semua siswa mendapat skor (>80), kemudian rata-rata skor semua siswa diperoleh pada hasil posttest uji coba lapangan awal siswa yaitu 93 atau "Sangat Baik".*

**Keywords:** *pengembangan, media sugaka puzzle, tematik.*

### Riwayat Artikel

Dikirim:

5 Agustus 2023

Diperbaiki:

18 Agustus 2023

Diterima:

19 Agustus 2023

### Lisensi



This is an open-access article  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License ([CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)).

© 2023 author(s)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian integral dari dalam sistem pembelajaran. media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Media pembelajaran bukan hanya alat atau perantara seperti televisi, radio, tetapi juga meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan seperti diskusi, seminar, simulasi, dan sebagainya untuk menambah wawasan dan pengetahuan, mengubah sikap siswa serta untuk menambah keterampilan. Hasil observasi yang dilakukan diketahui

bahwa hasil belajar siswa 75% masih dibawah KKM hal ini disebabkan karena beberapa faktor dan masih memiliki keterbatasan alat bantu untuk belajar mengajar seperti media pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga masih menggunakan model ceramah dan membuat siswa merasa bosan sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajar siswa kurang pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan wali kelas II Sekolah Dasar, proses pembelajaran yang dipakai guru mengajar selama ini masih cenderung dengan metode ceramah, hafalan, serta menggunakan buku paket yang ada disekolah, pada saat ini guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran tematik kelas II tema 1 (hidup rukun) subtema 1 (hidup rukun dirumah) pembelajaran 2. Dan masih kurangnya keterampilan dan kreativitas guru dalam membuat sebuah media pembelajaran. Dengan pengembangan media puzzle sugaka (*susun gambar kata*) dalam pembelajaran tematik, diharapkan siswa akan lebih aktif, kreatif, sabar, mampu bernalar, semangat, hasil belajar meningkat, dan mudah untuk memahami gambar. Siswa dituntut untuk mencari pegetahuannya berdasarkan pengalaman dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya, sehingga pembelajaran tersebut tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga berpusat pada siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media ini juga mampu meningkatkan keterampilan kognitif karena berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah, mampu meningkatkan kemampuan motorik halus dengan mencocokkan kepingan-kepingan puzzle menyusun menjadi satu gambar, dapat melatih kemampuan nalar dan daya ingat, dan dapat melatih kesabaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: (1) Apakah pengembangan media puzzle sugaka layak dalam pembelajaran tematik?; dan (2) Apakah pengembangan media puzzle sugaka efektif untuk pembelajaran tematik?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media puzzle sugaka dalam pembelajaran tematik dan mengetahui apakah media puzzle sugaka efektif untuk pembelajaran tematik. Adapun manfaat penelitian ini adalah: peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajar, guru dalam meningkatkan proses pembelajaran, dan peneliti selanjutnya untuk menambah wawasan tentang media pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran menjadi satu tema atau topik sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif. Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik, sebagai berikut: berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media puzzle adalah alat media bongkar pasang dan dapat disusun untuk menentukan kata-kata yang benar, serta dapat merangsang keaktifan belajar siswa, memudahkan siswa untuk belajar, menambah pengetahuan, melatih kesabaran dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Tujuan umum media puzzle menurut Sanaky (2011:4) dalam Moch Eko Riadi, antaranya: mempermudah proses pembelajaran: meningkatkan efisiensi proses pembelajaran: menjaga relevansi materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran: membantu konsentrasi pembelajaran atau siswa dalam proses pembelajaran: melatih strategi dalam berkerja sama antar siswa: menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa; dan menghibur para siswa.

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan puzzle sugaka (susun gambar kata) yang digunakan sebagai media pembelajaran tematik pada siswa kelas II Sekolah Dasar dengan memberikan modifikasi yang akan dikembangkan untuk siswa SD. Puzzle sugaka adalah salah satu puzzle yang berupa potongan gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian dan kata yang berupa tulisan yang nantinya bisa disusun oleh siswa, dan siswa juga menyusun gambar tersebut untuk menjadi gambar seutuhnya. Media ini juga dapat digunakan dalam kelompok atau individu. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk belajar, siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa, serta siswa mudah memahami materi pembelajaran dengan mudah. Media ini juga memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung menyusun dan mengidentifikasi masalah yang ada pada pembelajaran kelas II Tema 1 (hidup rukun) Subtema 1 (hidup rukun di rumah) Pembelajaran Ke-2.

## METODE PENELITIAN

Model pengembangan penelitian ini berbasis penelitian R&D (*Research and Development*) atau model Borg and Gall yang terdiri dari 7 (tujuh) tahap, yaitu: (1) *research and information collection* (penelitian dan pengumpulan data); (2) *planning*; (3) *develop preliminary form of product*; (4) *preliminary field testing*; (5) *main product revision*; (6) *main field testing*; dan (7) *operational product revision*. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media melalui produk awal pengembangan media puzzle sugaka untuk pembelajaran tematik. Kemudian dianalisis menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu: angket kelayakan; angket Kepraktisan; observasi; dan tes. Teknik analisis data penelitian yaitu: analisis kelayakan media dari ahli media dan materi; dan analisis keefektifan media menggunakan rumus *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan kemampuan hasil belajar siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Deskripsi Rancangan Produk Awal

Penelitian menggunakan pengembangan berbasis penelitian R&D (*Research and Development*) atau model Borg and Gall yang terdiri dari tujuh tahap terhadap pengembangan media puzzle sugaka dalam pembelajaran tematik sesuai dengan untuk siswa kelas II di Sekolah Dasar. Berdasarkan tahapan tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: (1) Apakah pengembangan media puzzle sugaka layak dalam pembelajaran tematik?; dan (2) Apakah pengembangan media puzzle sugaka efektif untuk pembelajaran tematik?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media puzzle sugaka dalam pembelajaran tematik dan mengetahui apakah media puzzle sugaka efektif untuk pembelajaran tematik. Adapun manfaat penelitian ini adalah: peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajar, guru dalam meningkatkan proses pembelajaran, dan peneliti selanjutnya untuk menambah wawasan tentang media pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

- a. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information collection*), peneliti pada tahap ini melakukan observasi yang kemudian di lanjutkan pada tahap wawancara terhadap guru kelas

terhadap pembelajaran tematik pada kelas II di SD Negeri 03 Sungai Raya. Adapun hasil yang diperoleh yaitu siswa sulit untuk mengikuti pembelajaran tematik dengan serius yang berujung dengan gurauan, pendiam di dalam kelas, cenderung malas mengikuti pembelajaran karena kelas terasa bosan dan dipengaruhi kebiasaan belajar dengan santai di rumah, dan kurang memiliki motivasi belajar di kelas. Kendala yang dihadapi guru kelas memperlihatkan kondisi belajar siswa di kelas kurang aktif dan cenderung pasif, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang pada pelajaran tematik baik dalam penilaian sikap maupun pengetahuan belajar serta adanya penurunan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas II pada mata pelajaran tematik khususnya terhadap Tema 1 (hidup rukun) Subtema 1 (hidup rukun dirumah) Pembelajaran 2, perolehan data pra observasi terhadap hasil belajar melalui penilaian akhir semester (PAS) pada semester ganjil, siswa kelas II memiliki nilai rata-rata 59% atau 75% dari jumlah 27 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yang ditetapkan sekolah berdasarkan nilai pengetahuan, hal ini dapat dikatakan proses pembelajaran tidak berhasil karena belum mencapai tujuan pendidikan berdasarkan klasifikasi penilaian pengetahuan dan keterampilan pada muatan PPKn. Kegagalan tersebut disebabkan oleh faktor yaitu sekolah. Kemudian perencanaan yang digunakan guru PPKn di dalam muatan RPP masih terbilang biasa (konvensional), terutama dalam penggunaan metode pada langkah-langkah pembelajaran yang masih menggunakan cara belajar model lama, seperti menggunakan metode ceramah, penugasan rumah, dan mencatat.

- b. *Planning*, peneliti pada tahap pertama merumuskan tujuan penggunaan media. Tujuan didasarkan pada Kompetensi Dasar dan Indikator. Adapun kompetensi Dasar dan Indikator sebagai berikut:

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>PPKn:</p> <p>1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>1.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara ‘Garuda Pancasila’ dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.</p> <p>4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.</p>	<p>PPKn:</p> <p>3.1.1 Menyebutkan simbol dan sila-sila pada Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dengan benar.</p> <p>3.1.2 menjelaskan dan mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.</p> <p>4.1.1 memasang gambar simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.</p> <p>4.1.2 menyusun puzzle lambang negara Garuda Pancasila.</p>
<p>Bahasa Indonesia:</p> <p>3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun</p>	<p>Bahasa Indonesia:</p> <p>3.1.1 Menentukan bagian yang termasuk ungkapan dan artinya dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Menceritakan pengalaman penerapan sila kedua pada Pancasila dengan benar.</p>

- 
- 4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun
- 

**Tabel 1.** *Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2*

*Sumber: Silabus SD Revisi 2020 (2023)*

Tahap kedua peneliti mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran, meliputi: gambar perisai Burung Garuda, Puzzle Gambar simbol sila pada Pancasila, dan teks percakapan Udin dan Mutiara. Tahap ketiga pemanfaatan media yaitu siswa mengamati gambar perisai Burung Garuda untuk memahami simbol-simbol yang terdapat pada gambar, selanjutnya siswa membentuk kelompok terdiri dari 3-4 orang untuk menyelesaikan masalah yang harus diselesaikan yaitu memasang simbol-simbol sesuai sila-sila pada Pancasila. Tahap terakhir siswa membaca teks percakapan Udin dan Mutiara yang terdapat pada buku siswa, kemudian siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan yang kemudian di presentasikan dengan berkelompok.

- c. Pengembangan Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*), peneliti pada tahap ini melakukan pengembangan produk awal dengan membuat media puzzle sugaka dengan tahapan sebagai berikut: (1) Pertama melakukan pemotongan dengan sembilan bagian susunan puzzle sugaka menyerupai bentuk bangun datar sederhana yang membentuk pola pengubinan; (2) Menggantung gambar berdasarkan ukuran dan pola kayu yang sudah dipotong sebelumnya; (3) Menempel gambar yang sudah digantung pada susunan potongan kayu puzzle sugaka; (4) Melakukan penempelan gambar pada seluruh bagian potongan kayu puzzle sugaka. Puzzle ini menggunakan kertas gambar A3 yang memiliki panjang 42 cm dan lebar 29,7 cm; (5) Selanjutnya melakukan cara yang sama dengan menempel gambar yang digantung pada susunan potongan kayu puzzle sugaka; (6) Melakukan penempelan gambar pada seluruh bagian potongan kayu puzzle sugaka; dan (7) Hasil akhir pembuatan puzzle sugaka mengenai simbol-simbol yang terdapat pada Pancasila. Adapun produk puzzle sugaka yang dihasilkan berdasarkan Pengembangan Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*) dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 1.** Hasil Pembuatan Puzzle Sugaka

Setelah selesai tahap akhir menceritakan hasil pekerjaan kelompok dalam memasang puzzle mengenai simbol-simbol yang terdapat pada Pancasila, maka proses selanjutnya yaitu mevalidasi media *puzzle* oleh ahli media dan materi. Adapun hasil validasi media dan materi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Validasi media, pada validasi media terhadap pengembangan media puzzle sugaka akan dilakukan oleh Ibu Yulita, M.Pd. Validasi media dilakukan pada 21 Oktober 2022, dengan hasil sebagai berikut:

No	Aspek	$\Sigma_x$	$\Sigma_y$	Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
1.	Desain	16	16	100	Sangat Layak
2.	Penggunaan	16	16	100	Sangat Layak
3.	Materi	28	28	100	Sangat Layak
Analisis Keseluruhan		60	60	100	Tidak revisi dan layak digunakan

**Tabel 2.** Data Hasil Validitasi Media. Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil validasi media di atas mengenai pengembangan media puzzle sugaka diperoleh persentase kelayakan 100%.

- 2) Validasi media, pada validasi materi terhadap pengembangan media *puzzle* sugaka akan dilakukan oleh Ibu Yuli Budhiarti, M.Pd selaku Ahli Materi Validitasi materi dilakukan pada 21 Oktober 2022 dengan hasil sebagai berikut:

No	Aspek	$\Sigma_x$	$\Sigma_y$	Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
1.	Tujuan Pembelajaran	8	8	100	Sangat Layak
2.	Materi Pembelajaran	16	16	100	Sangat Layak
3.	Penyajian	28	28	100	Sangat Layak
Analisis Keseluruhan		52	52	100	Tidak revisi dan layak digunakan

**Tabel 3.** Data Hasil Validitasi Materi. Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh hasil validasi materi di atas mengenai pengembangan media puzzle sugaka diperoleh persentase kelayakan 100%.

- d. *Preliminary Field Testing*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan awal pada 11 November 2022. Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui kepraktisan media puzzle sugaka, kemudian lembar observasi dan tes (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengetahui keefektifan media puzzle sugaka. Adapun hasil uji coba lapangan awal dapat dilihat pada tabel berikut:

	F	N	P (%)	Keterangan
Jumlah	204	216	96	Sangat Baik

**Tabel 4.** Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan Awal.

Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh hasil penilaian angket respon siswa terhadap media puzzle sugaka memperoleh hasil 96%. Maka media puzzle sugaka yang dikembangkan di dalam pembelajaran tematik memiliki kriteria “Sangat Baik” yang artinya media puzzle sugaka “Sangat Praktis” digunakan siswa.

No.	Sub Variabel	M	M	Pm (%)	Kriteria
1.	Kegiatan Lisan				
2.	Kegiatan Mendengarkan	44	48	92	Sangat Baik
3.	Kegiatan Metrik				

**Tabel 5.** Data Hasil Lembar Observasi Keaktifan 1 (Satu) Uji Lapangan Awal.

Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh hasil penilaian lembar keaktifan 1 uji lapangan awal pada siswa terhadap media puzzle sugaka memperoleh hasil 92%. Maka media puzzle sugaka yang dikembangkan di dalam pembelajaran tematik memiliki kriteria “Sangat Baik”, yang artinya media puzzle sugaka “Sangat Efektif” digunakan siswa.

- e. *Main product revision*, peneliti pada tahap ini tidak terdapat saran dan kritik terhadap media. Hal ini berdasarkan hasil uji coba lapangan awal diperoleh bahwa respon siswa terhadap Puzzle Sugaka sangat baik dan tidak perlu revisi. Sehingga media yang dikembangkan tidak memerlukan revisi kembali.
- f. *Main field testing* (uji lapangan utama), pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan skala luas pada 18 November 2022. Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui kepraktisan media puzzle sugaka, kemudian lembar observasi dan tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengetahui keefektifan media puzzle sugaka. Adapun uji coba lapangan skala luas melibatkan seluruh siswa kelas II dengan jumlah 27 siswa kelas II dengan rincian (13 perempuan) dan (14 laki-laki) di SD Negeri 03 Sungai Raya. Uji coba dilakukan di ruang kelas II bersama guru kelas. Sebelum penerapan media puzzle sugaka pada uji coba awal, siswa diminta untuk mengerjakan soal pre-test untuk mengetahui pemahaman tentang muatan PKn dan Bahasa Indonesia pada pembelajaran tematik Tema 1 Subtema 1. Setelah selesai mengerjakan soal *pretest*, siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal tersebut guna keperluan penilaian, dan siswa selanjutnya melakukan pembelajaran menggunakan media puzzle sugaka sesuai dengan arahan atau penjelasan guru dalam penerapannya. Adapun pada saat pembelajaran menggunakan media puzzle sugaka berlangsung, peneliti melakukan tahap observasi. Kemudian setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan kegiatan akhir dengan memberikan soal *posttest* untuk mengetahui perbandingan pemahaman terhadap kegiatan pre-test yang sudah dilakukan sebelumnya tentang muatan PKn dan Bahasa Indonesia pada pembelajaran tematik Tema 1 Subtema 1. Adapun hasil uji coba lapangan skala luas dapat dilihat pada tabel berikut:

F	N	P (%)	Keterangan
933	1008	93	Sangat Baik

**Tabel 6.** Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan Skala Luas. Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh hasil penilaian angket respon siswa terhadap media puzzle sugaka memperoleh hasil 93%. Maka media puzzle sugaka yang dikembangkan di dalam pembelajaran tematik memiliki kriteria “Sangat Baik”, yang artinya media puzzle sugaka “Sangat Praktis” digunakan siswa.

No.	Sub Variabel	M	M	Pm (%)	Kriteria
1.	Kegiatan Lisan				
2.	Kegiatan Mendengarkan	47	48	98	Sangat Baik
3.	Kegiatan Metrik				

**Tabel 7.** Data Hasil Lembar Observasi Keaktifan 1 (Satu) Uji Lapangan Skala Luas.

*Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)*

Berdasarkan Tabel 7 diperoleh hasil penilaian lembar keaktifan 1 uji lapangan skala luas pada siswa terhadap media puzzle sugaka memperoleh hasil 98%. Maka media puzzle sugaka yang dikembangkan di dalam pembelajaran tematik memiliki kriteria “Sangat Baik”, yang artinya media puzzle sugaka “Sangat Efektif” digunakan siswa.

$\Sigma_x$ (Pre-test)		$\Sigma_x$ (Post-test)	
Rata-rata	66	Rata-rata	93

**Tabel 8.** Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Uji Coba Lapangan Skala Luas.

*Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)*

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh hasil penilaian rata-rata *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan nilai. Dengan demikian media puzzle sugaka dapat dikatakan “sangat efektif” dalam penggunaan pada proses pembelajaran tematik.

- g. *Operational Product revision* (revisi produk), peneliti pada tahap ini melakukan revisi produk yang dilakukan untuk memperoleh spesifikasi produk media *puzzle* sugaka dalam pembelajaran tematik. Adapun berdasarkan hasil uji coba lapangan awal diperoleh siswa terhadap media *puzzle* sugaka adalah “Sangat Baik” sehingga tidak ada perbaikan terkait dengan kelemahan tetapi melakukan pengembangan produk media *puzzle* sugaka agar lebih baik lagi dan semakin sempurna.

## Pembahasan

Penerapan media *puzzle* sugaka terhadap hasil belajar tematik terhadap siswa dikatakan berhasil. Hal ini didasarkan pengukuran keberhasilan dan penerapan dengan indikator sebagai berikut: *pertama* kriteria ketuntasan minimal hasil belajar siswa berdasarkan nilai tes akhir atau *post-test* siswa melebihi KKM yang ditentukan dan berada pada kriteria sangat baik dengan hasil ketuntasan klasikal berada pada 100% dari seluruh jumlah siswa; dan kedua penerapan media *puzzle* sugaka berdasarkan skor respon siswa terhadap pengisian angket mengenai penerapan media *puzzle* sugaka berada pada kategori sangat baik berdasarkan angka persentase yaitu 93%. Adapun pengembangan media *puzzle* sugaka terhadap terhadap hasil belajar tematik terbukti pada hasil pengujian analisis data sebagai berikut: (1) Produk media *puzzle* tematik dinyatakan valid, hasil validasi produk media *puzzle* tematik yang diberikan ahli materi memperoleh hasil 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai tersebut diperoleh dari penilaian aspek tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penyajian, kualitas.; (2) Produk media *puzzle* tematik dinyatakan praktis, hasil validasi produk berdasarkan respon siswa

terkait media *puzzle* tematik memperoleh persentasi nilai 93% dengan kategori “sangat praktis”, dan hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru mengenai media *puzzle* tematik memperoleh persentasi nilai 92% dengan kategori “sangat praktis”.; dan (3) Produk media *puzzle* tematik dinyatakan efektif, efektivitas produk dilihat berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan dengan memberikan pretest dengan perolehan nilai rata-rata 66 dan posttest dengan perolehan nilai rata-rata 93, dengan n-gain 0,79.

Media *puzzle* sugaka terhadap pembelajaran tematik memberi pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas II di SDN 03 Sungai Raya, karena media *puzzle* tematik memiliki kelebihan yang banyak terhadap anak. Misalnya melatih nalar, siswa bermain *puzzle* dalam bentuk simbol Pancasila akan melatih siswa karena akan menyimpulkan di mana letak bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, serta padi dan kapas. Pengetahuan, dengan belajar *puzzle*, siswa akan mengenal warna dan bentuk, hal ini akan berpengaruh siswa untuk belajar konsep dasar simbol-simbol Pancasila dengan utuh, baik mengenal gambar maupun makna dari tiap gambar. Selanjutnya belajar bersosialisasi, enam anak yang bermain *puzzle* tematik bersama tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dan *puzzle* tersebut. Siswa lebih pandai akan merasa lebih senang jika dapat membantu siswa yang belum pandai, sebaliknya pun begitu. Jadi akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain.

Hal ini juga serupa dengan hasil penelitian yang relevan, yaitu Ririn Afriyani yang menunjukkan kelayakan media *puzzle* digunakan dalam pembelajaran cuaca sehingga menjadi media yang relevan dengan proses pembelajaran. Penelitian Lulu Alzanah yang menunjukkan pengembangan media *puzzle* kreatif dapat meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku materi Pancasila dengan perolehan rata-rata hasil belajar yang meningkat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Hasil pengembangan media *puzzle* sugaka dapat dikatakan efektif dalam penerapannya di pembelajaran tematik, terdapat efektivitas produk berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap 27 sampel (kelas II) di SDN 03 Sungai Raya dengan melakukan pemberian *pretest* yang memiliki nilai rata-rata 66 dan kemudian pemberian *posttest* yang memiliki nilai rata-rata 93. Adapun untuk n-gain dari produk media *puzzle* dalam peningkatan kemampuan hasil belajar tematik siswa diperoleh 0,79. Adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa tentunya berdasarkan pemahaman siswa dalam menerima materi dan mengerjakan tes yang telah diberikan sebagai bentuk evaluasi untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi khususnya pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* tematik dikatakan efektif dalam pembelajaran.

### Saran

Adapun saran dari hasil pengembangan produk pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga yang dihasilkan lebih bervariasi dan komprehensif karena produk ini terbatas pada materi tematik.; (2) Pengembangan modul pembelajaran *e-learning* ini tidak hanya dengan sistem *offline*, namun dapat digunakan dengan sistem *online* dengan pemanfaatan media berbasis teknologi.; (3) Untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang lebih baik lagi,

produk yang dikembangkan hendaknya diuji coba kelapangan dengan kapasitas yang lebih luas. ; dan (4) Produk pengembangan media *puzzle* sugaka ini dapat digunakan di semua kelas khususnya Sekolah Dasar dengan tiap kelas yang menggunakan materi tematik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Sholihah, Agung, Sudarma. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Edutech*. Vol. 7. No. (2) pp. 36-47. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21830>
- Nani, R. (2023). *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga.
- Rahmawati, Istina. (2015). Mengembangkan Kecerdasan Anak Melalui Pendidikan Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*. Vol 3. No 1. DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4729>
- Rivai, A., dkk. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rusman, M. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Usep, K. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra (Grup penerbit PT Book Mart Indonesia).
- Satrianawati. (2017). *Media dan Sumber Belajar*. Bandung: Budi Utama.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wancana Prima.