

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS
MAKE A MATCH PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS 2 DI MI AT-TAUFIQ SINGARAJA
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDY TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2019**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,


Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 195603201983031002

Pembimbing II,


Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197204202001121001

Skripsi oleh Akhris Fuadatus Sholihah telah dipertahankan di depan dewan pengaji

Pada tanggal : 23 Oktober 2019

Dewan Pengaji,

Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd.,S.T.,M.Pd. (Ketua)
NIP 19820214 200812 1004

Alexander Hamongan Simamora, SE., M.Pd. (Anggota)
NIP 19880706 201504 1001

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Anggota)
NIP 195605201983031002

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd.,M.Pd. (Anggota)
NIP 19720420 200112 1001

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekertaris Ujian,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 19720420 200112 1001

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd.,M.Pd.
NIP 19710815 200112 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



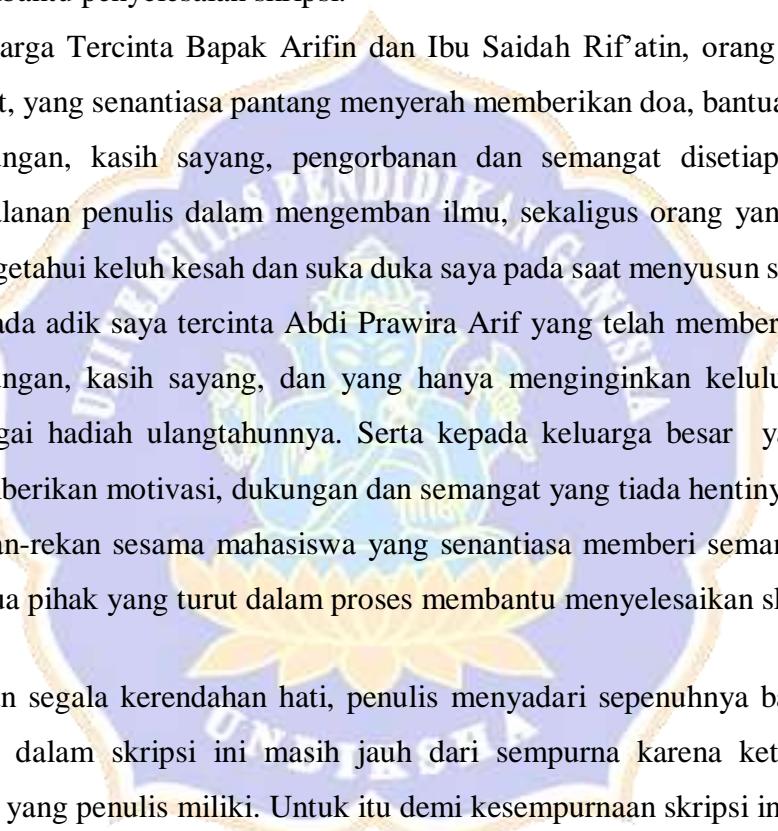
Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP 19591231 198403 1 009

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjangkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-NYA, penulis dapat meyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Program Studi Teknologi Pendidikan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu banyak mendapat bimbingan, dorongan, arahan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu, diucapkan terima kasih kepada yang tulus sebesar-besarnya kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd., selaku Wakil Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian dan sebagai ahli media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd.,M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini dan selaku pembimbing II yang banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi.
4. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi.
5. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd., selaku ahli desain pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.

- 
6. Amir Hamzah, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MI At-Taufiq Singaraja yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
 7. Nur Isnaini Maulidiyah, S.Pd.I., selaku ahli isi sekaligus guru wali kelas II di MI At-Taufiq Singaraja. Peneliti ucapkan banyak terimakasih atas saran, bantuan dan kerjasamanya selama penelitian.
 8. Siswa-siswi Kelas II di MI At-Taufiq Singaraja atas saran, bantuan dan kerjasamanya selama penelitian., dan semua pihak yang turut dalam proses membantu penyelesaian skripsi.
 9. Keluarga Tercinta Bapak Arifin dan Ibu Saidah Rif'atin, orang tua yang hebat, yang senantiasa pantang menyerah memberikan doa, bantuan materi, dukungan, kasih sayang, pengorbanan dan semangat disetiap langkah perjalanan penulis dalam mengembangkan ilmu, sekaligus orang yang banyak mengetahui keluh kesah dan suka duka saya pada saat menyusun skripsi ini. Kepada adik saya tercinta Abdi Prawira Arif yang telah memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan yang hanya menginginkan kelulusan saya sebagai hadiah ulangtahunnya. Serta kepada keluarga besar yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangat yang tiada hentinya.
 10. Rekan-rekan sesama mahasiswa yang senantiasa memberi semangat serta semua pihak yang turut dalam proses membantu menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapannya, semoga skripsi ini bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Singaraja, 23 Oktober 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakag Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Pengembangan	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengenbangan.....	10
1.10 Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	12
2.1.2 Model Penelitian Pengembangan	13
2.1.3 Media Pembelajaran	14
2.1.4 Media <i>Puzzle</i>	16

2.1.5 Karakteristik Media <i>PUzzle</i>	18
2.1.6 Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	19
2.1.7 Pembelajaran Tematik	21
2.1.8 Hasil Belajar Tematik	22
2.1.9 Kaitan Media <i>Puzzle</i> dengan Teknologi Pendidikan.....	23
2.2 Hasil Penelitian Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir	26
2.4 Hipotesis Penelitian.....	27
 BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	28
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	29
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	30
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Desain</i>)	31
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	33
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	34
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	34
3.3 Uji Coba Produk.....	35
3.3.1 Desain Uji Coba Produk	35
3.3.2 Subjek Uji Coba Produk	35
3.3.3 Jenis Data.....	39
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	49
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	56
4.1.2 Hasil Analisis Data	80
4.1.3 Revisi Produk.....	82
4.1.4 Analisis Efektivitas Media.....	91
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	98
4.3 Implikasi Penelitian	109
 BAB V PENUTUP	110

5.1 Rangkuman.....	110
5.2 Simpulan	115
5.3 Saran.....	117
 DAFTAR RUJUKAN	118
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kelebihan dan kelemahan Pembelajaran <i>Make a Match</i>	20
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.....	22
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Isi Mata Pelajaran	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instruemu Review Ahli Isi Desain Pembelajaran	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instruemn Review Ahli Isi Media Pembelajaran	32
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instruemu Uji Coba Lapangan, Kelompok Kecil, dan Uji Lapanagn	33
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Soal Tes Tipe Pilihan Ganda Untuk Uji Efektivitas Produk.....	34
Tabel 3.7 Komposisi Anggota Sampel	35
Tabel 3.8 Klasifikasi Koefisien Korelasi Validitas	36
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Tes Hasil Belajar Matematika	37
Tabel 3.10 Kriteria Daya Pembeda Tes Hasil Belajar Matematika	38
Tabel 3.11 Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	41
Tabel 3.12 Rencana Penelitian	46
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran Tematik	57
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran.....	61
Tabel 4.3 Komentar Ahli Isi Mata Pelajaran Tematik	63
Tabel 4.4 Hasil Penilian Ahli Desain Pembelajaran	64
Tabel 4.5 Komentar Ahli Desain Pembelajaran	65
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	66
Tabel 4.7 Komentar Ahli Media Pembelajaran	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Perorangan	68
Tabel 4.9 Komentar Subjek Uji Coba Perorangan	69
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	70
Tabel 4.11 Komentar Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	71
Tabel 4.12 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media Puzzle	73
Tabel 4.13 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli Isi	76
Tabel 4.14 Revisi Soal Tes pada Media.....	77
Tabel 4.15 Perbaikan Produk egembangan Ahli Media Pembelajaran	78
Tabel 4.16 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli Desain Pembelajaran.....	79

Tabel 4.17 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan.....	81
Tabel 4.18 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil.....	82
Tabel 4.19 Kriteria Reliabilitas Tes.....	84
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	85
Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	86
Tabel 4.22 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttst</i>	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE.....	10
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	21
Gambar 3.2 Rancang Bangun Media <i>Puzzle</i>	23
Gambar 4.1 Revisi Gambar Pada Media.....	76
Gambar 4.2 Revisi Pengertian Kata pada Cover Belakang Media.....	78
Gambar 4.3 Revisi Petunjuk Penggunaan <i>Puzzle</i>	79
Gambar 4.4 Revisi Indikator dan Tujuan Pembelajaran pada Media	80
Gambar 4.5 Desain Cover Media <i>Puzzle</i>	93
Gambar 4.6 Desain Isi Media <i>Puzzle</i>	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Izin Pengumpulan Data	122
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	123
Lampiran 03. Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas II	124
Lampiran 04. Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	125
Lampiran 05. Silabus Tematik Kelas II	128
Lampiran 06. RPP Tematik Kelas II.....	134
Lampiran 33. Laporan Pengembangan Produk	136
Lampiran 07. Surat Keterangan Validitas Ahli Isi	148
Lampiran 08. Instrument Validitas Ahli Isi	149
Lampiran 09. Surat Keterangan Validitas Ahli Desain Pembelajaran.....	152
Lampiran 10. Instrument Validitas Ahli Desain Pembelajaran.....	153
Lampiran 11. Surat Keterangan Validitas Ahli Media Pembelajaran	156
Lampiran 12. Instrument Validitas Ahli Media Pembelajaran.....	157
Lampiran 13. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan	160
Lampiran 14. Instrument Uji Coba Perorangan	161
Lampiran 15. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	167
Lampiran 16. Instrument Uji Coba Kelompok Kecil	168
Lampiran 17. Daftar Hadir Uji Coba Lapangan	174
Lampiran 18. Instrument Uji Coba Lapangan.....	176
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Uji coba Lapangan.....	182
Lampiran 19. Lembar Soal <i>Pretest</i>	187
Lampiran 20. Lembar Jawaban <i>Pretest</i>	192
Lampiran 22. Lembar Jawaban <i>Posttest</i>	198
Lampiran 28. Normalitas <i>Pretest</i>	199
Lampiran 29. Normalitas <i>Posttest</i>	201
Lampiran 30. Perhitungan Homogenitas.....	203
Lampiran 31. Perhitungan Uji-T	205
Lampiran 32. Lembar Pencatatan Dokumen	209
Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian 211	