

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

Oleh
Akhris Fuadatus, NIM 1411021016
Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses rancang bangun media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran tematik, (2) mengetahui hasil validasi media *puzzle* menurut review ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan, dan (3) mengetahui efektivitas media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran tematik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: metode observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial (uji-t). subjek dalam penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas II di MI At-Taufiq Singaraja. Dalam pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* ini validitas media berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran 92%, ahli desain pembelajaran 81%, ahli media pembelajaran 92%, uji perorangan 91%, uji kelompok kecil 96%, dan uji coba lapangan 96%. Hasil uji efektivitas yang di analisis dengan teknik statistik inferensial (uji-t) mendapatkan hasil rata-rata pretest (58,2) < hasil rata-rata posttes (86). Setelah dilakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 11,59$ untuk $db = 25$ dan taraf signifikan 5% $t_{tabel} = 2.011$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan bahasa Indonesia kelas 2 di MI At-taufiq singaraja.

Kata kunci: media *puzzle*, model pengembangan, *make a match*

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

Oleh
Akhris Fuadatus, NIM 1411021016
Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

This study aims to (1) determine the process of designing a puzzle-based media make a match on thematic learning, (2) determine the results of puzzle media validation according to ahli reviews, individual tests, small group tests, and field tests, and (3) know the effectiveness make a match based puzzle media on thematic learning. This research is a development research. The development model used is the ADDIE model. Data collection methods used, namely: the method of observation, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis uses descriptive qualitative, quantitative, and inferential statistics (t-test). The subjects in this study were 25 students of Class II at MI At-Taufiq Singaraja. In the development of a make-match based puzzle media the validity of the media is based on 92% content expert assessment, 81% learning design expert, 92% learning media expert, 91% individual test, 96% small group test, and 96% field trial. The results of the effectiveness tests that were analyzed with inferential statistical techniques (t-test) obtained pretest mean results (58.2) < posttest average results (86). After doing the calculations manually using the t-test obtained $t_{count} = 11.59$ for $db = 25$ and a significant level of 5% $t_{table} = 2,011$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted because the posttest value is higher than the pretest value. Thus it can be concluded that using make a match based puzzle media can improve the learning outcomes of mathematics and Indonesian language class 2 at MI At-taufiq singaraja.

Keywords: *puzzle media, development model, make a match*

