

Modifikasi Permainan *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Make A Match* Kelas XI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Vivi Feby Ariyawan

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya
Surabaya, Indonesia

e-mail: vivi.17080554032@mhs.unesa.ac.id

Riwayat Artikel
Tanggal diajukan:
20 Mei 2021

Tanggal diterima :
5 Juni 2021

Tanggal
dipublikasikan:
25 Juni 2021

Abstrak

Penelitian di latar belakang karena belum ada media pembelajaran di sekolah untuk membantu proses belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi. Sering dijumpai motivasi belajar yang rendah pada peserta didik. Di kelas belum ketersediaan media pembelajaran yang mendukung dan menaikkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada khususnya, maka penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan, kepraktisan media pembelajaran pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan *Four-D models* yang hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Desain uji coba penelitian ini memakai *one group pretest-posttest design*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 3 Bojonegoro kelas XI IPS 1 sejumlah 24 peserta didik. Hasil penelitian ini memenuhi syarat layak, diperoleh kategori sangat layak sebesar 91% pada validasi media, diperoleh kategori sangat layak sebesar 100% pada validasi materi, diperoleh kategori layak sebesar 80% pada validasi evaluasi, diperoleh kategori sangat layak sebesar 100% pada validasi efektifitas, dan diperoleh kategori sangat layak sebesar 100% pada kepraktisan, diperoleh kategori sangat layak sebesar 95,07% pada respon peserta didik. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan layak, efektif dan praktis untuk digunakan.

Kata kunci: hasil belajar; media belajar; permainan; *puzzle*; *make a match*.

Abstract

Research is in the background because there is no learning media in schools to help the teaching and learning process in economic subjects. Often found low learning motivation in students. In the classroom there is no learning media that supports and increases student learning outcomes in economic subjects in particular, so this study develops a make a match based puzzle game learning media which aims to determine the feasibility, effectiveness, practicality of learning media on student learning outcomes. This research is a development research with Four-D models which only reaches the Develop stage. The trial design of this study used a pretest-posttest group design. The test subjects in this study were 24 students of SMA Negeri 3 Bojonegoro, class XI IPS 1. The results of this study met the feasible requirements, obtained a very feasible category of 91% in

Pengutipan:
Ariyawan, V.,
Feby (2021).
Modifikasi
Permainan
Puzzle Sebagai
Media
Pembelajaran
Ekonomi Berbasis
Make A Match
Kelas XI Untuk
Meningkatkan
Hasil Belajar.
*Jurnal Pendidikan
Ekonomi
Undiksha*, 13(1),
241-252
<http://dx.doi.org/10.23887/jipe.v13i1.34586>

media validation, obtained a very feasible category of 100% in material validation, obtained a feasible category of 80% in the evaluation evaluation, obtained a very feasible category of 100% on the validation of effectiveness, and obtained a very feasible category of 100% in practicality, obtained a very feasible category of 95.07% in the response of students. From the research results it can be concluded that the learning media based on make a match puzzle games developed are feasible, effective and practical to use.

Keywords : learning outcomes; learning media; game; puzzle; make a match.

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu barometer dari ketercapaian belajar. Hasil belajar akan tampak dari perubahan dari tingkah laku peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan belajar. Menurut Saifullah et al. (2017) ketercapaian peserta didik dalam menguasai materi yang diajarkan saat di sekolah yang ditunjukkan dari perolehan nilai dan hasil tes terhadap penguasaan sejumlah materi yang diajarkan merupakan maksud dari hasil belajar dan dimana hasil belajar merupakan seluruh kecakapan yang dipunyai peserta didik selepas mereka mendapatkan pengetahuan belajar. Menurut Lin et al. (2019) setiap peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan tingkat keterlibatan yang berbeda-beda sehingga akan berpengaruh pada hasilnya pula. Ketika peserta didik telah melalui proses belajar maka mereka akan memperoleh kompetensi-kompetensi yang baru serta tingkat keterlibatan yang berbeda-beda saat belajar akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dicerminkan melalui usaha belajar yang dilakukan, ketika peserta didik melaksanakan belajar dengan giat dan sungguh-sungguh lalu akan menyertakan hasil belajar yang positif, berupa nilai yang memuaskan.

Peserta didik agar mencapai hasil belajar yang baik, guru harus mencermati faktor-faktor pembelajaran yang salah satunya berupa media pembelajaran. Segala hal yang bisa menyokong guru dan peserta didik memperoleh tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran (Seftis Rakhma W. et al., 2016). Media pembelajaran adalah alat penunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung

dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) media pembelajaran alat penunjang pembelajaran yang berguna untuk menarik perhatian peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan kemudahan dalam menerima materi yang disajikan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diciptakan oleh guru merupakan wujud dari usaha meningkatkan mutu pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat penunjang pendidikan akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari dan menguasai materi yang disampaikan.

Bersumber hasil wawancara bersama guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Bojonegoro kelas XI IPS diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami penurunan kurang lebih sebesar 50% pada tiap kelas khususnya pada mata pelajaran ekonomi, saat dilakukan sistem zonasi hingga saat ini. Hasil belajar peserta didik SMAN 3 Bojonegoro pada mata pelajaran ekonomi sangat jauh dari lulusan-lulusan sebelumnya. Dari hasil wawancara dengan guru ekonomi kelas XI IPS menjelaskan, hasil belajar mata pelajaran ekonomi rendah, peserta didik masih sukar dalam memahami. Sejumlah 18 sampai 22 peserta didik pada kelas XI IPS mengalami ketidak tuntasan dalam belajar materi ekonomi. Dalam menyampaikan materi ekonomi, guru menggunakan media pembelajaran berupa *slide powerpoint* yang sederhana. Media yang digunakan berupa *slide powerpoint* belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Ketika menyampaikan materi dengan *slide powerpoint* di kelas XI IPS 1, dari sejumlah 36 peserta didik sejumlah 20 lebih peserta

didik masih banyak dijumpai oleh guru tidak aktif dalam pembelajaran, 3 mengantuk, dan sisanya tidak memperhatikan serta berbicara dengan teman sebangku. Guru ekonomi juga menjelaskan bahwa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih antusias dan peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini memilih materi kerjasama internasional. Pada materi kerjasama internasional peserta didik dituntut untuk menguasai konsep kerjasama internasional, dimana peserta didik diharuskan untuk memahami pengertian, bentuk-bentuk dari kerjasama internasional, faktor-faktor, tujuan, manfaat serta lembaga kerjasama internasional, namun menurut yang disampaikan oleh guru pada kenyataannya peserta didik masih sukar untuk menguasai materi tersebut. Pada materi kerjasama internasional belum terdapat media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mempermudah memahami konsep yang harus dikuasai. Selain itu semangat peserta didik belum terbangkitkan untuk belajar materi tersebut. Materi kerjasama internasional sesuai dengan media permainan *puzzle* berbasis *make a match* karena terdapat persoalan yang harus dipecahkan dengan berkelompok, akan terjadi kerjasama antar peserta didik sehingga akan membuat semua peserta didik turut aktif berdiskusi dan membuat semangat belajarnya tergugah sebab terdapat permasalahan yang harus mereka selesaikan secara bersama-sama.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka sangat perlu dikembangkan media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* yang tepat yang sanggup memacu peserta didik aktif ketika belajar dan dalam menggunakan media pembelajaran mereka ikut terlibat langsung, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan terekam lebih lama dalam ingatan peserta didik yang akan mengakibatkan hasil belajar yang membaik. Maka penelitian ini memilih untuk mengembangkan media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match*.

Kegiatan belajar bisa lebih membangkitkan dorongan untuk belajar salah satunya dengan memanfaatkan media permainan. Menurut Novia Arifin et al. (2018) kebiasaan yang selaras untuk mengajarkan suatu konsep pada peserta didik adalah dengan menggunakan permainan. Selaras juga dengan pendapat Genc & Aydemir (2015) bahwa pemanfaatan *game* atau permainan di kelas membuat peserta didik untuk menghadapi belajar yang lebih aktif, sehingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan akan lebih efektif. Namun pada kenyataannya selama bermain *game*, peserta didik sebagai pemain akan menghadapi suatu permasalahan yang harus mereka pecahkan agar mereka mencapai tujuannya, dimana kesalahan dan ketidakberhasilan akan mewarnai proses permainan tersebut (Kordaki & Gousiou, 2017). Maka permainan adalah cara yang baik yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, dimana di dalamnya juga melibatkan aktivitas fisik selain itu peserta didik juga belajar untuk memecahkan sebuah masalah.

Puzzle merupakan permainan yang berupa potongan gambar. Menurut Widyatmoko (2019) *puzzle* adalah media permainan yang menyusun pecahan gambar acak menjadi satu kesatuan yang utuh. Sehingga *puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari bagian-bagian gambar yang tersusun dan akhirnya membentuk satu kesatuan yang utuh. *Puzzle* menyajikan permasalahan kepada seseorang dimana masalah yang dihadapi adalah permasalahan yang sulit untuk diselesaikan (M Candiasa et al., 2018). *Puzzle* ini merupakan permainan yang menyajikan sebuah permasalahan untuk dapat dipecahkan, dimana perlu dicari kebenaran dengan melakukan penalaran untuk menemukan penyelesaian yang tepat. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* yang menyajikan permasalahan akan memberikan rangsangan kepada peserta didik agar bisa aktif memecahkan dan dalam mengikuti pembelajaran. *Puzzle* dapat menarik minat dalam kegiatan pembelajaran, merubah suasana kelas lebih hidup, dan melalui gambar

menumbuhkan pemikiran yang baik kepada peserta didik adalah manfaat dari *puzzle* (Sri Agus Setyaningsih & Wahyuni, 2018). Tertariknya peserta didik terhadap suatu media pembelajaran yang membuat mereka senang maka akan membuat mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan.

Media pembelajaran *puzzle* ini menerapkan model pembelajaran *make a match*. *Make a match* adalah salah satu metode pembelajaran berupa permainan memanfaatkan kartu, dimana terdapat kartu jawaban dan soal dan peserta didik harus menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan yang dimiliki. Menurut Al Mukarromah et al. (2019) model pembelajaran *make a match* bersifat kerjasama, dimana mencari pasangan kartu yang cocok dengan yang dimiliki untuk belajar suatu konsep dengan suasana yang menggembirakan. Dengan adanya kartu soal dan jawaban memungkinkan peserta didik saling berinteraksi dan bekerjasama untuk menentukan pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegang. Interaksi yang terjadi antara peserta didik dapat melatih keterampilan sosialnya. Dengan menggunakan metode *make a match* maka dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik, mendorong semangat belajar dan peserta didik dapat disiplin terhadap waktu (Agus Krisno Budiyo, 2016).

Berdasarkan penelitian terdahulu Kristiana et al. (2017) menggunakan media *puzzle* dengan model pembelajaran TGT pada materi sistem ekskresi mengungkapkan bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan bisa memupuk keaktifan serta hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Diperoleh 76,66 % ketuntasan belajar pada kelas eksperimen, sementara untuk kelas kontrol diperoleh 54,54%. Diperoleh rata-rata keaktifan pada kelas kontrol adalah 56,55, pada kelas kontrol mendapat 80,57. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Fatmawati & Harmanto (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* berbasis *index card match* memperoleh tingkat dengan nilai 95,45% dari ahli media sedangkan diperoleh 92,85% dari ahli materi, sehingga tingkat

kelayakan dari keduanya memperoleh kriteria sangat layak. sedangkan dalam keefektifan diperoleh nilai *pretest* sebesar 49,86 dan *posttest* sebesar 79,33.

Sehingga dari latar belakang yang sudah diuraikan, maka diuraikan permasalahan antara lain: (1) bagaimana kelayakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas XI, (2) bagaimana keefektifan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas XI, dan (3) bagaimana kepraktisan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas XI.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D dengan desain 4D (*Four D Models*) meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (Lestari, 2018). Namun penelitian yang dilaksanakan terbatas hingga tahap pengembangan.

Desain uji coba penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2015). Penelitian sebelumnya akan memberikan *pre-test* kepada kelompok sebelum diberikan perlakuan, lalu diberikan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik SMAN 3 Bojonegoro kelas XI IPS 1 sejumlah 24 peserta didik.

Instrumen yang digunakan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Komentar dan saran oleh para ahli agar bisa memperbaiki media pembelajaran diperoleh dari data kualitatif. Pada data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi, angket respon peserta didik, dan soal *pre-test* dan *post-test*. Data kelayakan produk media pembelajaran diperoleh dari lembar validasi para ahli materi dan media dengan menggunakan skala *likert*, sehingga bisa didapati kelayakan produk. Data keefektifan produk dapat dilihat pada nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik, sehingga dapat diketahui keefektifannya.

Data kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dengan memakai skala *guttman*.

Teknik analisis data validasi dan respon peserta didik memakai kriteria interpretasi skor skala *likert*. Bisa diperhatikan pada tabel dibawah ini.

Tabel. Kriteria Intepretasi Skor

Skor kriteria	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber : (Riduwan, 2016)

Bersumber kriteria di atas diketahui bahwa perolehan skor dengan rentang 0% sampai 20% dinyatakan sangat tidak layak, perolehan skor dengan rentang 21% sampai 40% dinyatakan tidak layak, perolehan skor 41% sampai 60% dinyatakan cukup, perolehan skor 61%

sampai 80% dinyatakan layak, dan 81% sampai 100% dinyatakan sangat layak.

Pada teknik analisis data hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan kriteria ketuntasan klasikal seperti tabel dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Persentase(%)	Kriteria interpretasi
< 75%	Tidak tuntas
≥ 75 %	Tuntas

Sumber : (Syifaunnur, 2015)

Bersumber kriteria intepretasi di atas dapat diketahui bahwa apabila persentase ketuntasan total peserta didik yang mencapai nilai di atas KMB sebesar <75% maka ketuntasan klasikal dapat dinyatakan tidak tuntas dan ketika persentase ketuntasan total peserta didik yang mencapai nilai di atas KMB sebesar ≥75% maka ketuntasan klasikal dapat dinyatakan tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menciptakan produk berupa media pebelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* dengan menggunakan desain pengembangan 4D. Tahap awal berupa (*defain*): (a) analisi awal berupa pemilihan media yang serasi dengan karakteristik para peserta didik, (b) analisis karakter peserta didik yang dilangsungkan di kelas XI IPS 1 di SMA N 3 Bojonegoro. (c) analisis tugas peserta didik berupa soal

yang ada pada media pembelajaran yang akan dijawab secara berkelompok serta soal *pre-test* dan *post-test* dalam struktur soal pilihan ganda disesuaikan dengan tingkat berfikir, (d) analisis materi yang akan digunakan yaitu KD 3.8 kerjasama internasional, (e) analisis tujuan pembelajaran yang disamakan dengan tujuan indikator kerjasama internasional.

Kedua adalah tahap perancangan desain (*design*): (a) penyusunan tes, dilakukan *pre-test* dan *post-test* sesuai kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya, (b) penentuan media yang sesuai untuk peserta didik yaitu media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match*, (c) selanjutnya format media ini berisi penyajian soal untuk memperdalam pemahaman materi, (d) desain awal berupa rancangan dari media pembejaran permainan *puzzle* berbasis *make a match*.

Ketiga adalah pengembangan (*develop*) pada jenjang ini produk

dihasilkan. Pada tahap ini pula dilakukan validasi media, materi, evaluasi, efektifitas dan kepraktisan: (1) validasi media dilakukan oleh satu dosen ahli dibidang media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media, (2) validasi materi dilakukan oleh satu dosen ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi yang hendak diberikan kepada peserta didik, (3) validasi evaluasi dilakukan oleh satu dosen ahli evaluasi untuk mengetahui kelayakan bahan evaluasi media pembelajaran, (4) validasi efektifitas dilakukan oleh satu

dosen ahli efektifitas untuk mengetahui keefektifan media yang hendak diberikan kepada peserta didik, dan (4) validasi kepraktisan dilakukan oleh satu dosen ahli kepraktisan untuk mengetahui kepraktisan media yang hendak diberikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan untuk mengetahui nilai kelayakan, saran komentar berkaitan dengan media yang akan di implemtasikan.

Adapun penilaian yang diperoleh dari validasi media, materi, evaluasi, efektifitas dan kepratisan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

komponen	Rata-rata persentase(%)	Kriteria
keefektifan	60%	Cukup layak
Penggunaan	95%	Sangat layak
Komunkatif	100%	Sangat layak
Huruf dan susunan	100%	Sangat layak
Desain	96%	Sangat layak
Rata-rata media	90,2%	Sangat layak

Bersumber tabel 3 di atas bisa ditemukan bahwa rata-rata persentase yang didapatkan dari hasil validasi media

sebesar 90,2% masuk dalam kelompok sangat layak.

Hasil validitas materi sebagai berikut.

Tabe 4. Hasil Validasi Materi

Komponen	Rata-rata persentase(%)	Kriteria
Materi	100%	Sangat layak
Interaktivitas	100%	Sangat layak
Motivasi	100%	Sangat layak
Sistematis	100%	Sangat layak
Kualitas	100%	Sangat layak
Kejelasan	100%	Sangat layak
Evaluasi	100%	Sangat layak
Rata-rata persentase	100%	Sangat layak

Bersumber tabel 4 di atas bisa ditemukan bahwa rata-rata persentase yang didapatkan dari hasil validasi materi

sebesar 100% diterima dalam kelompok sangat layak.

Hasil validasi evaluasi sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Evaluasi

Komponen	Rata-rata persentase(%)	Kriteria
----------	-------------------------	----------

Materi	80%	Layak
Kontruksi	80%	Layak
Bahasa	80%	Layak
Rata-rata evaluasi	80%	Layak

Bersumber tabel 5 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase yang didapatkan dari hasil validasi evaluasi sebesar 80% masuk dalam kategori layak.

Hasil validasi keefektifitasan sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Efektifitas

Komponen	Rata-rata persentase(%)	Kriteria
Motivasi dan minat	100%	Sangat layak
Fungsi media pembeajaran	100%	Sangat layak
Reabilitas	100%	Sangat layak
Rata-rata keefektifan	100%	Sangat layak

Bersumber tabel 6 di atas bisa ditemukan bahwa rata-rata persentase yang didapatkan dari hasil validasi

efektifitas sebesar 100% diterima dalam kategori sangat layak.

Hasil validasi kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi Kepraktisan

Komponen	Rata-rata persentase(%)	Kriteria
Kemanfaatan	100%	Sangat layak
Kegunaan	100%	Sangat layak
Rata-rata kepraktisan	100%	Sangat layak

Bersumber tabel 7 di atas ditemukan bahwa rata-rata persentase yang didapatkan dari hasil validasi kepraktisan sebesar 100% diterima pada kategori sangat layak.

maka tahap selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba produk dilaksanakan dua tahap yaitu sebelum diterapkannya media dan setelah diterapkannya media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match*. Sebelum dilakukan uji coba produk peserta didik diberikan soal *pre-test*. Berikut hasil pretest peserta didik.

Setelah mendapatkan kelayakan atas perolehan hasil validasi media, materi, evaluasi, keefektifan, dan kepraktisan,

Tabel 8. Hasil *Pre-Test*

Nilai	Frekuensi	Keterangan
0 -10		Tidak tuntas
11 - 20		Tidak tuntas
21 - 30	2	Tidak tuntas
31 - 40	3	Tidak tuntas
41 - 50	3	Tidak tuntas
51 - 60	4	Tidak tuntas
61 -70	6	Tidak tuntas
71 - 80	4	Tuntas
81 - 90	2	Tuntas

91 - 100		Tuntas
% ketuntasan	25%	Tidak tuntas

Bersumber tabel 8 di atas dapat ditemukan bahwa peserta didik yang mengalami ketuntasan sebesar 25% atau sejumlah 6 peserta didik, dengan nilai terendah diperoleh sebesar 25 dan tertinggi sebesar 85.

Tahap selanjutnya adalah setelah diterapkannya produk. pada jenjang ini peserta didik diberikan soal *post-test*. Berikut hasil *post-test*.

Tabel 9. Hasil *Post-Test*

Nilai	Frekuensi	Keterangan
0 -10		Tidak tuntas
11 - 20		Tidak tuntas
21 - 30		Tidak tuntas
31 - 40		Tidak tuntas
41 - 50		Tidak tuntas
51 - 60		Tidak tuntas
61 -70	2	Tidak tuntas
71 - 80	8	Tuntas
81 - 90	9	Tuntas
91 - 100	5	Tuntas
% ketuntasan	91,66%	Tuntas

Bersumber tabel 9 di atas, bisa ditemukan bahwa peserta didik yang mengalami ketuntasan sebesar 91,66% atau sejumlah 22 peserta didik, dengan nilai terendah diperoleh sebesar 65 dan tertinggi sebesar 100. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa media

pembelajaran sangat efektif untuk diterapkan.

Setelah melakukan *post-test* peserta didik mengisi lembar angket respon untuk melihat ketertarikan peserta didik terhadap media yang telah diterapkan. Berikut hasil respon peserta didik.

Tabel 10. Hasil Respon Peserta Didik

Pertanyaan No	Persentase (%)	Kategori
1	100%	Sangat layak
2	100%	Sangat layak
3	83,33%	Sangat layak
4	87,5%	Sangat layak
5	100%	Sangat layak
6	100%	Sangat layak
7	100%	Sangat layak
8	91,66%	Sangat layak
9	95,83%	Sangat layak
10	87,5%	Sangat layak
11	100%	Sangat layak
Rata-rata respon	95,07%	Sangat layak

Bersumber tabel 10 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata respon peserta didik diperoleh sebesar 95,07% diterima kategori sangat layak. Maka dapat

disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* sangat baik. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa

media pembelajaran sangat praktis untuk diterapkan.

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Puzzle Berbasis Make A Match

Pada kelayakan media dapat diperhatikan dari validasi media, materi dan evaluasi. Dari hasil validasi media memperoleh rata-rata sebesar 90,2% diterima pada kelompok sangat layak, rata-rata perolehan validasi materi sebesar 100% dalam kategori sangat layak, dan rata-rata perolehan validasi evaluasi sebesar 80% dalam kategori layak. Berdasarkan telaah yang diperoleh dari ahli materi kebijakan internasional yang akan diajarkan sesuai dengan topik, layak dan dapat dipergunakan untuk bahan ajar pada pembelajaran ekonomi di sekolah.

Menurut hasil analisis materi diketahui bahwa untuk perolehan kualitas materi 100%, interaktivitas 100%, motivasi 100%, sistematis 100%, kualitas 100%, kejelasan 100%, evaluasi 100%. Maka perolehan rata-rata validasi media adalah 100% dalam kategori sangat layak. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa materi kerjasama internasional pada media sangat layak untuk digunakan.

Menurut hasil analisis media diketahui kualitas keefektifan diperoleh 60%, kualitas penggunaan 95%, kualitas komunikatif 100%, kualitas huruf dan susunan 100%, dan kualitas desain 96%. Maka didapatkan rata-rata validasi media adalah 90,2% diterima pada kelompok sangat layak. Dari hasil analisis bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan berbasis *make a match* sangat layak untuk digunakan.

Bersumber hasil telaah ahli evaluasi terdapat perbaikan yaitu berupa penyesuaian soal dengan tingkat kemampuan berpikir. Soal yang harus diperbaiki untuk disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir terdapat pada nomor soal 5, 11, 12 dan 16.

Bersumber hasil analisis evaluasi diperoleh kualitas materi 80%, kualitas konstruksi 80%, kualitas bahasa 80%. Sehingga perolehan rata-rata validasi media adalah 80% dalam kategori layak. Dari analisis tersebut bisa ditarik

kesimpulan soal layak untuk dipakai sebagai bahan evaluasi media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match*.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Rahayu Sesanti & Sherly Arista Hasim (2018) menjelaskan bahwa rata-rata persentase validasi materi sebesar sebesar 85,3%, dan validasi media sebesar 93,7%. Sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan media *puzzle sogam* (soal dan gambar) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sangat layak untuk digunakan.

Pada penelitian Angger Barurroh (2019) juga mendapatkan rata-rata persentase validasi materi sebesar 83,89% dan validasi media sebesar 86,67%. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi siklus hidup produk pada mata pelajaran *marketing* sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan perolehan hasil analisis data, jumlah dari perolehan hasil validasi media rata-rata sebesar 90,2% diterima pada kelompok sangat layak, rata-rata perolehan validasi materi sebesar 100% diterima pada sangat layak. Sehingga bisa ditarik kesimpulan media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* sangat layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Puzzle Berbasis Make A Match

Kefektifan media pembelajaran dapat dilihat melalui hasil validasi efektifitas dan hasil belajarnya. Dari hasil validasi efektifitas diperoleh rata-rata sebesar 100% masuk dalam kategori sangat layak. Hasil analisis data *pre-test* menunjukkan bahwa peserta didik mengalami ketuntasan sebesar 25%, dan hasil analisis data *post-test* menunjukkan bahwa peserta didik mengalami ketuntasan sebesar 91,66%. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika nilai ketuntasan klasikal yang dicapai oleh peserta didik sebanyak 75% dari total keseluruhan. Sedangkan nilai KBM disekolah sebesar ≥ 75 .

Sebelum menerapkan media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis

make a match peserta didik diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu. Hasil analisis data *pre-test* menunjukkan bahwa peserta didik mengalami ketuntasan sebesar 25% atau sejumlah 6 anak. Perolehan nilai terendah dari *pre-test* adalah 25, sedangkan tertinggi adalah 85.

Setelah menerapkan media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* peserta didik diberikan soal *post-test*. Hasil analisis data *post-test* menunjukkan bahwa peserta didik mengalami ketuntasan sebesar 91,66% atau sejumlah 22 anak. Perolehan nilai terendah dari *post-test* adalah 65, sedangkan tertinggi adalah 100.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 66,66%. Sebelum menerapkan media pembelajaran sejumlah 18 peserta didik mengalami ketidaktuntasan, sedangkan setelah menerapkan media pembelajaran hanya terdapat 2 peserta didik yang tidak tuntas.

Dari hasil validasi efektifitas diperoleh rata-rata sebesar 100% masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga hal tersebut menunjukkan media pembelajaran sangat efektif untuk diterapkan.

Dari analisis di atas, membuktikan bahwa media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* merupakan media yang efektif dan layak untuk diterapkan. Ketuntasan belajar yang dialami peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat menolong peserta didik dalam memahami materi.

Sesuai dengan Rahayu Sesanti & Sherly Arista Hasim (2018) permainan *puzzle* merupakan media yang menarik dan menyenangkan sebab berupa potongan gambar yang harus diselesaikan, sehingga media tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan juga meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Menurut Genc & Aydemir (2015) bahwa pemanfaatan *game* atau permainan di kelas membuat peserta didik akan mengalami proses pembelajaran yang lebih aktif, sehingga pelaksanaan

pembelajaran menggunakan permainan akan lebih efektif.

Kerpraktisan Media Pembelajaran Permainan Puzzle Berbasis Make A Match

Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil validasi kepraktisan dan hasil respon peserta didik. Setelah sejumlah 24 peserta didik di kelas IPS 1 SMAN 3 Bojonegoro menerapkan media pembelajaran, peserta didik kemudian mengisi angket respon untuk mengetahui ketertarikan atau kesan peserta didik terhadap media.

Dari pengisian angket dapat diketahui bahwa rata-rata respon peserta didik diperoleh sebesar 95,07% diterima pada kelompok sangat layak. Dapat ditarik kesimpulan untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* sangat baik.

Dari hasil validasi kepraktisan diperoleh rata-rata sebesar 100% diterima pada kelompok sangat layak. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis untuk diterapkan.

Hasil dari validasi dan respon peserta didik menunjukkan bahwa media yang diterapkan sangat bermanfaat dan berguna bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* motivasi belajar meningkat, membangkitkan ketertarikan belajar, serta membangun peserta didik ikut aktif.

Penggunaan media pada poses belajar bisa mempengaruhi hasrat untuk belajar dan juga mempengaruhi rasa ingin tahu yang semakin meningkat, selain itu motivasi belajar pada diri peserta didik juga semakin bertambah yang akan memberikan dampak pada psikologis peserta didik yang semakin baik (Sari et al., 2020).

Bersumberkan hasil analisis, ditarik kesimpulan (1) peserta didik lebih berperan aktif pada kegiatan belajar mengajar ketika memanfaatkan media pembelajaran, (2) semangat belajar yang sebelumnya kurang, menjadi lebih termotivasi dalam belajar setelah menerapkan media pembelajaran, (3) peserta didik

dimudahkan menguasai materi dan membuat hasil belajarnya meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Bersumber dari hasil penelitian ditarik kesimpulan yaitu (1) media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* sangat layak digunakan, dengan nilai rata-rata diperoleh sebesar 90,2% pada kategori sangat layak, rata-rata perolehan validasi materi sebesar 100% diterima kategori sangat layak.(2) Media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* sangat efektif digunakan, dilihat dari nilai rata-rata validasi efektifitas sebesar 100% diterima kategori sangat layak, dan efektifitas dilihat dari hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan dari sebelumnya 25% meningkat menjadi 91,66%. (3) Media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis *make a match* sangat praktis digunakan, dilihat dari nilai rata-rata validasi kepraktisan sebesar 100% dalam kategori sangat layak, dan respon peserta didik rata-rata diperoleh sebesar 95,07% diterima pada kelompok sangat layak.

Pada media pembelajaran peneliti menyuguhkan soal untuk diselesaikan dengan berdiskusi, namun soal yang terdapat dalam media masih terbatas yaitu sejumlah 16 soal. Sehingga untuk memperdalam pemahaman materi pada media pembelajaran maka penelitian ini menyarankan untuk menambah jumlah soal dalam media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Krisno Budiyanto, M. (2016). *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Al Mukarromah, N., Ristiono, Zulyusri, & Hartanto, I. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Lintas Minat Tentang Materi Sistem Reproduksi pada Manusia Kelas XI IPS. *Bioeducation Journal*, 3, 93.

Angger Barurroh, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Materi Siklus Hidup Produk Pada Mata Pelajaran Marketing Di*

Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 1 Lamongan. 07.

- Fatmawati, F., & Harmanto. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 8.
- Genc, Z., & Aydemir, emrah. (2015). An alternative evaluation: online puzzle as a course-end activity. *Interactive Technology and Smart Education*, 12, 170.
- Kordaki, M., & Gousiou, A. (2017). Digital Card Games in Education: a ten year systematic review. *Computers & Education*, 1–2.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Rita Sulistyia Dewi, E. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi*.
- Lestari, N. (2018). Prosedural Mengoperasi Model 4D Dari Thiagrajan Suatu Studi Pengembangan LKM Bioteknologi Menggunakan Model PBL Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 12, 53.
- Lin, L., Hung, I., Kinshuk, & Chen, N. (2019). *The impact of student engagement on learning outcomes in a cyber-flipped course*.
- M Candiasa, I., Santiyadnya, N., & K A Sunu, G. (2018). Using puzzle to encourage students to do problem posing. *Journal of Physics: Conference Series*, 3.
- Novia Arifin, A., Aldi, & Reski Indah, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Genetic Vocabulary Cards Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sainsmat*, 7, 178–179.
- Rahayu Sesanti, N., & Sherly Arista Hasim, R. (2018). Media Puzzle SOGAM (Soal Dan Gambar) Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2, 92–96.
- Riduwan. (2016). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Saifullah, R., Eprillison, V., & Wati. (2017).

- Pengaruh Media Pembelajaran Konsep Diri Dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Adabiah 2 Padang. *Journal of Economic and Economic Education*, 5, 158–161.
- Sari, L., Angga Pratama, R., & Intan Permatasari, B. (2020). Media Pembelajaran Puzzle Angka dan Corong Angka (PANCORAN) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 89–90.
- Seftis Rakhma W., I., Widyaningsih, U., & Mawartiningsih, L. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukasi*.
- Sri Agus Setyaningsih, T., & Wahyuni, H. (2018). Stimulus Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial Dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1, 72.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syifaunnur, H. (2015). *Pengembangan Dan Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif "Smart Chemist" Berbasis Intertekstual Seagai Media Pembelajaran Kimia SMA*.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*.
- Widyatmoko, H. (2019). The Development Of Educational Puzzle Game Based On The Local Wisdom Using Flash Media To Educate The Students'characteristic Of Primary School. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9, 193.