

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A
MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS II
MIS ISLAMIYAH SUNGGAL**



Oleh:

**Septi Lastri Siregar
NIM: 20204081027**

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septi Lastri Siregar

NIM : 20204081027

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 09 Maret 2022
Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Septi Lastri Siregar, S.Pd
NIM.20204081027

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septi Lastri Siregar

NIM : 20204081027

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 09 Maret 2022
Saya yang menyatakan,



Septi Lastri Siregar, S.Pd
NIM.20204081027

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septi Lastri Siregar
NIM : 20204081027
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 09 Maret 2022
Saya yang menyatakan



Septi Lastri Siregar, S.Pd
NIM. 20204081027



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-701/Un.02/DT/PP.00.9/03/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II MIS ISLAMIYAH SUNGGAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SEPTI LASTRI SIREGAR, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204081027
Telah diujikan pada : Senin, 28 Maret 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6247b7de2d29c

Ketua Sidang

Dr. Sedyta Santosa, SS, M.Pd
SIGNED



Valid ID: 628306aa8c346

Penguji I

Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd
SIGNED



Valid ID: 6267b7006a82

Penguji II

Dr. Winarti, S.Pd., M.Pd.Si
SIGNED



Valid ID: 62830ed65711a

Yogyakarta, 28 Maret 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MIS Islamiyah Sunggal

Yang ditulis oleh:

Nama : Septi Lastri Siregar
Nim : 20204081027
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd).

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 09 Maret 2022
Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Dr. Sedya Santosa, SS., M.Pd
NIP. 19630728199103 1 002

ABSTRAK

Septi Latri Siregar. 20204081027. Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MIS Islamiyah Sunggal. *Tesis Magister*. Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media Puzzle berbasis *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIS Islamiyah Sunggal dan untuk mengetahui efektivitas media Puzzle berbasis *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIS Islamiyah Sunggal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu teknik pengumpulan data kuantitatif dan teknik pengumpulan data kualitatif. Instrument penelitian menggunakan lembar validasi, kuesioner dan nilai sebelum dan sesudah penggunaan Puzzle berbasis *Make a Match*. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistic probabilitas dengan kesalahan 5%. Sedangkan untuk pengujian hipotesis berbentuk deskriptif menggunakan *Uji Liliefors dengan bantuan SPSS versi 22*.

Hasil penelitian ini diketahui bahwa Puzzle dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran yang memperoleh nilai 94 % dengan kategori “Sangat Layak”. Puzzle dinyatakan praktis. Hal tersebut diperoleh dari kuesioner yang diisi responden sebanyak 26 siswa yang memperoleh nilai 77,60 % dengan kategori “Sangat Praktis”. Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar dinyatakan efektif. Efektivitas Puzzle memperoleh peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah menggunakan Puzzle. Selisih sebelum dan sesudah menggunakan Puzzle yaitu 21,67. Nilai sesudah menggunakan Puzzle mengalami peningkatan sebanyak 21,67. Nilai rata-rata sebelum menggunakan Puzzle, yaitu 60,00 dan nilai rata-rata sesudah menggunakan Puzzle, yaitu 81,67. Dapat disimpulkan Puzzle efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Puzzle, Model Pembelajaran *Make a Match*, Hasil Belajar Matematika.

ABSTRACT

Septi Lastri Siregar. 20204081027. Development of Make a Match-Based Puzzle Media to Improve Mathematics Learning Outcomes for Class II Students of MIS Islamiyah Sunggal. Master's Thesis. Postgraduate at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

This study aims to determine the steps for developing Make a Match based Puzzle media in improving mathematics learning outcomes for second grade students of MIS Islamiyah Sunggal and to determine the effectiveness of Make a Match based Puzzle media in improving mathematics learning outcomes for second grade students of MIS Islamiyah Sunggal. This study uses research and development methods (Research and Development). The data collection techniques in this research are divided into two, namely quantitative data collection techniques and qualitative data collection techniques. The research instrument used validation sheets, questionnaires and scores before and after using Make a Match based Puzzles. Quantitative data analysis in this study uses statistical probability data analysis techniques with an error of 5%. Meanwhile, for x-testing in descriptive form using the Liliefors Test with the help of SPSS version 22.

The results of this study note that Puzzle is declared valid. This can be seen from the results of expert validation consisting of design experts, materials experts, linguists, and learning experts who scored 94% in the "Very Decent" category. Puzzle stated practical. This was obtained from a questionnaire filled out by 26 students who scored 77.60% in the "Very Practical" category. Puzzles to improve learning outcomes are declared effective. Puzzle effectiveness got an increase in scores between before and after using Puzzle. The difference before and after using Puzzle is 21.67. The value after using Puzzle has increased by 21.67. The average score before using the puzzle was 60.00 and the average score after using the puzzle was 81.67. It can be concluded that Puzzles are effective in improving student learning outcomes.

Keywords: *Media Puzzle, Make a Match Learning Model, Mathematics Learning Outcomes.*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/ 1987 dan 0543 b/ U/ 1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
			bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

Untuk bacaan panjang ditambah:

أ = ā

إي = ī

أو = ū

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Contoh:

رَسُولُ اللَّهِ ditulis : Rasūlullāhi

مَقَا صِدَالشَّرِيعَةِ ditulis : Maqāṣidu Al-Syarī'ati

B. Konsonan Rangkap Karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعدّدة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدّة	Ditulis	' <i>iddah</i>

C. Ta'marbūtah di akhir kata

a. Bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	<i>Ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah diserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikehendaki lafaz aslinya.)

b. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis 'h'

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliya</i>
----------------	---------	--------------------------

c. Bila *ta' marbūtah* hidup atau dengan harakat *fathah*, *kasrah*, *dammah* ditulis h

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāh al-fiṭri</i>
------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	<i>A</i>
◌ِ	Kasrah	Ditulis	<i>I</i>
◌ُ	Ḍammah	Ditulis	<i>U</i>

E. Vokal Panjang

Fathah+alif	جاهلية	Ditulis	Ā : <i>jāhiliyah</i>
Fathah+ ya' mati	تنسى	Ditulis	Ā : <i>Tansā</i>
Kasrah+ ya' mati	كريم	Ditulis	T : <i>Karīm</i>
Ḍammah + wawu mati	فروض	Ditulis	Ū : <i>Funūḍ</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah ya mati	بينكم	Ditulis	<i>Ai : "Bainakum"</i>
Fathah wawu mati	قول	Ditulis	<i>Au : "Qaul"</i>

G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'insyakartum</i>

H. Kata sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qomariyyah* ditulis dengan menggunakan "I"

القران	Ditulis	<i>Al- Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

b. Bila diikuti *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf I (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

I. Penulisan kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Żawi al- Furūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as- Sunnah</i>

J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

- a. Kosakata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya: al-Qur'an, hadis, salat, zakat, mazhab.
- b. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku *al-Hijab*.
- c. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh.
- d. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Toko Hidayah, Mizan.

MOTTO

“Syukuri dan Hargai Hal-Hal yang Anda Miliki”



PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis Persembahkan Kepada:

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MIS Islamiyah Sunggal”.

Penulis menyadari penyusunan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan baik berbentuk materi maupun moril. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak, terutama kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan selama studi di program magister PGMI.
3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd. dan Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Sedyanta Santosa, SS., M.Pd. selaku pembimbing tesis yang telah banyak memberikan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran dan banyak memberikan motivasi selama penulisan tesis ini.
5. Segenap Dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Kedua orang tua saya Bapak H. Djafar Siddik Siregar dan Ibu Hj. Haidah Rangkuti serta keluarga yang telah memberikan doa, dukungan moril maupun materiil serta memberikan semangat tanpa henti kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
7. Ibu Nurlaila Sipahutar, SE, S.Pd selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di MIS Islamiyah Sunggal.
8. Kepala Sekolah, para guru dan staff MIS Islamiyah Sunggal serta adik-adik kelas II yang telah bekerja sama selama penulis melakukan penelitian.
9. Seluruh teman-teman Magister PGMI angkatan 2020-2022 khususnya kelas A3 yang telah memberikan dorongan dan semangat serta segenap rekan-rekan yang telah membantu terselesaikannya tulisan ini.

Yogyakarta, 09 Maret 2022

Penulis



Septi Lastri Siregar, S.Pd
NIM.20204081027

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
MOTTO.....	xiii
PERSEMBAHAN	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR BAGAN	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	9
D. Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar	11
2. Pembelajaran Matematika pada Tingkat Sekolah Dasar	22
a. Hakikat Pembelajaran Matematika	22
b. Capaian Pembelajaran.....	25
c. Model Pembelajaran	29
d. Media Pembelajaran Matematika	33
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	33
2. Pemanfaatan Media Puzzle dalam Pembelajaran Matematika	37
e. Penilaian Hasil Belajar Matematika.....	48
B. Kajian Pustaka.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	56
A. Metode Penelitian	56
1. Jenis Penelitian	56

2.	Populasi dan Sampel / Sumber Penelitian.....	56
3.	Prosedur Penelitian`	58
4.	Teknik Pengumpulan Data	64
5.	Instrumen Penelitian	68
6.	Analisis Data	68
7.	Rancangan Produk.....	69
	1) Pengujian Internal Produk 1.....	70
	2) Pengujian Internal 2.....	72
B.	Tahap Pengembangan Produk Puzzle.....	72
	1. Pembuatan Produk.....	72
	2. Pengujian Lapangan Awal.....	74
	a. Desain Uji Coba (Eksperimen).....	74
	b. Sampel Penelitian	75
	c. Teknik Pengumpulan Data	75
	d. Instrumen Penelitian	75
	e. Teknik Analisis Data	75
	3. Pengujian Lapangan Utama	77
	4. Uji Hipotesis	78
BAB IV HASIL PENELITIAN		79
A.	Deskripsi Data.....	79
	1. Gambaran Umum Madrasah	79
	2. Visi dan Misi Madrasah	79
	3. Tenaga Kependidikan	80
	4. Siswa	80
B.	Deskripsi Data Validasi Produk Puzzle Berbasis <i>Make</i> <i>a Match</i>	81
	a. Validasi Ahli Media.....	81
	b. Validasi Ahli Materi	83
	c. Validasi Ahli Pembelajaran.....	84
C.	Deskripsi Data Praktis Produk Puzzle Berbasis <i>Make a</i> <i>Match</i>	85
D.	Deskripsi Data Efektif Produk Puzzle Berbasis <i>Make a</i> <i>Match</i>	87
E.	Deskripsi Produk Puzzle Berbasis <i>Make a Match</i>	88
F.	Uji Hipotesis	89
	1. Uji Normalitas.....	89
	2. Uji Wilcoxon.....	91
	3. Uji Hipotesis	91
G.	Pembahasan Hasil Penelitian	92

BAB V PENUTUP	96
A. Simpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	103
RIWAYAT HIDUP	137



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Klasifikasi Media Pembelajaran	35
Tabel 1.2	Tabel Sebaran Populasi.....	57
Tabel 1.3	Penilaian Ahli Media	63
Tabel 1.4	Penilaian Ahli Materi	63
Tabel 1.5	Penilaian Ahli Pembelajaran	63
Tabel 2.1	Hasil statistik sebelum dan setelah menggunakan Puzzle di MIS Al-Kautsar	76
Tabel 2.2	Hasil statistik sebelum dan setelah menggunakan Puzzle di MIS Islamiyah Sunggal.....	77
Tabel 2.3	Data Siswa/i MIS Islamiyah Sunggal.....	80
Tabel 2.4	Kriteria Kelayakan Media	81
Tabel 2.5	Kriteria Kelayakan Puzzle Menurut Validator Media..	82
Tabel 3.1	Kriteria Kelayakan Puzzle Menurut Validator Materi.....	83
Tabel 3.2	Kriteria Kelayakan Puzzle Menurut Validator Pembelajaran.....	84
Tabel 3.3	Kriteria Kepraktisan Produk	85
Tabel 3.4	Hasil Indikator Kuesioner	85
Tabel 3.5	Hasil Statistik Puzzle di MIS Islamiyah Sunggal.....	87
Tabel 4.1	Hasil Uji Normalitas	90
Tabel 4.2	Hasil Uji Wilcoxon.....	91
Tabel 4.3	Hasil Uji Hipotesis	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Prosedur Penelitian Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i>	58
Gambar 2 Desain Rancangan <i>Pre-Experimental Design Model</i> <i>One-Goup Pretest-Posttest Design</i>	64



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Bagan Uji Internal 1 71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Instrument Soal.....	103
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal	108
Lampiran 3 Instrument Soal (Pretest)	109
Lampiran 4 Instrument Soal (Posttest)	114
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas	119
Lampiran 6 Hasil Uji Wilcoxon	120
Lampiran 7 Hasil Uji Hipotesis.....	121
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Desain	122
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi dan Soal	125
Lampiran 10 Surat Izin Riset UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	126
Lampiran 11 Surat Balasan Riset MIS Islamiyah Sunggal.....	127
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Riset	128

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri individu sehingga dapat mengalami perubahan dalam diri individu tersebut dan menjadi bekal bagi kehidupannya dimasa yang akan datang.

Pendidikan juga diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan seseorang tersebut melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan—alam dan masyarakat.

Dari penjelasan di atas terlihat jelas bahwa pendidikan memiliki posisi penting dalam kehidupan manusia. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka Islam sebagai agama yang rahmatan lil'alamiin, memberikan perhatian serius terhadap perkembangan pendidikan bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan sebagai sebuah proses akan melahirkan banyak manfaat dan hikmah besar bagi kehidupan manusia. Pendidikan memberikan kemampuan kepada seseorang untuk melihat kemungkinan-kemungkinan yang terbuka dimasa depan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan modal utama dalam menghadapi kehidupan.

Pendidikan Islam didefinisikan sebagai proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik melalui penumbuhan dan pengembangan—potensi fitrahnya guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspeknya.¹

Salah satu pendidikan umum yang penting baik dalam kehidupan sehari-hari maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah Matematika. Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan (Depdiknas).

Permendikbud No. 57/2014 menyatakan, “Matematika diartikan sebagai studi dengan logika dari topik seperti kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan. Matematika merupakan tubuh pengetahuan yang dibenarkan (*justified*) dengan argumentasi deduktif, dimulai dari aksioma aksioma dan defenisi defenisi”. Matematika dikembangkan melalui penggunaan abstraksi dan penalaran logis, mulai dari perhitungan, pengukuran dan studi bentuk serta gerak objek fisis.

Salah satu aspek yang terkandung dalam pembelajaran matematika adalah konsep. Konsep merupakan batu pembangunan berpikir. Konsep merupakan dasar bagi proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip dan generalisasi. Tanpa konsep, belajar

¹ Robiatul Awwaliyah & Hasan Baharun, (2018), *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi terhadap Problematika Pendidikan Islam)*, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, Vol. 19, (1), hal. 35.

akan sangat terhambat. Akan tetapi sangat sulit bagi siswa menuju ke proses pembelajaran yang lebih tinggi jika belum memahami konsep.²

Dengan pemahaman konsep yang baik, siswa akan mudah mengingat, menggunakan dan menyusun kembali suatu konsep yang telah dipelajari serta dapat menyelesaikan berbagai variasi matematika. Namun kenyataannya, salah satu masalah pokok dalam pembelajaran matematika adalah masih rendahnya daya serap dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika.³

Rendahnya minat dan hasil belajar matematika siswa dibuktikan dengan isu actual yang berkembang dalam pendidikan saat ini yaitu rendahnya mutu pendidikan Indonesia. Organisasi untuk kerjasama ekonomi dan pembangunan (OECD) mencatat, peringkat *Programme for International Student Assessment (PISA)* Indonesia berdasarkan survey tahun 2018 berada dalam urutan bawah. PISA sendiri adalah metode penilaian internasional yang menjadi indikator dalam mengukur kompetensi siswa tingkat global. Untuk nilai kompetensi membaca, Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara. Untuk nilai matematika, berada di peringkat 73 dari 79 negara. Sedangkan nilai sains berada di peringkat 71 dari 79 negara. Nilai tersebut cenderung tetap dalam 10-15 tahun terakhir.⁴

² Relawati dan Nurasni, (2016), *Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Core dan Pembelajaran Langsung Pada Siswa SMP*, Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 2, (2), hal. 162.

³ Sutarti Hadi dan Maidatina Ummi Kalsum, (2015), *Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Berpasangan (Pair Checks)*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3,(1), hal. 60.

⁴ Mohammad Tohir, (2019), *Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015*.

Menurut Noer (2009) pada studi TIMSS (*Trends International Mathematics and Science Study*) terungkap bahwa siswa Indonesia lemah dalam menyelesaikan soal-soal tidak rutin yang berkaitan dengan jastifikasi atau pembuktian, pemecahan masalah yang memerlukan penalaran matematika, menemukan generalisasi atau konjektur, dan menemukan hubungan antara data-data atau fakta yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIS Islamiyah Sunggal bahwa hasil belajar siswa kelas II pada pelajaran matematika masih rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Terlihat dari hasil belajar matematika siswa, seperti nilai UTS yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Informasi tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bidang studinya langsung yang menjelaskan bahwa siswa yang tuntas dari populasi yang berjumlah siswa hanya 40% siswa yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil belajar merupakan puncak dari proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar diperoleh dari evaluasi guru, seperti hasil tes setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari faktor guru maupun dari siswa itu sendiri. Faktor tersebut dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

Faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yaitu dari faktor=guru, antara lain adalah model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan tidak sesuai dengan keadaan siswa, pembelajaran yang berlangsung kurang melibatkan siswa, dan media yang digunakan kurang bervariasi.

Dilihat dari siswanya sendiri, faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, antara lain matematika dianggap pembelajaran yang sulit, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁵

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan guru harus menciptakan suatu perubahan dalam memperbaiki kemampuan memahami konsep matematika siswa agar tujuan pembelajaran matematik sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu cara mengatasinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan jembatan yang menghubungkan antara pembelajar dengan pusat atau sumber belajar. Guru belum memberikan perhatian lebih terhadap urgensi media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Husein menyatakan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan kurangnya variasi metode dan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar.⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Rozie menyatakan bahwa interaksi pembelajaran dalam kelas relatif masih rendah, peserta didik cenderung pasif, dan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.⁷ Kasmawati menyatakan adanya peningkatan hasil belajar setelah

⁵ Helma & Edizon, (2017), *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait dan Realistik*, Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP), Vol. 1, (1), hal. 86.

⁶ Hamsan Husein Batubara, (2015), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada materi Operasi Bilangan Bulat*, Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 1, (1), hal. 10-12.

⁷ Fachrur Rozie, (2018), *Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran*, Jurnal Widyagogik, Vol. 5, (2), hal. 5-6.

penerapan media pembelajaran berupa media gambar pada proses pembelajaran.⁸ Nataliya menyatakan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD setelah diberikan media pembelajaran permainan tradisional congklak lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum diberikan media pembelajaran.⁹

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki urgensi yang begitu tinggi terhadap tercapainya tujuan proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu maupun perantara antara guru sebagai pengirim informasi dengan peserta didik sebagai penerima informasi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika di kelas II adalah media Puzzle. Menurut Yudha (2007: 33), puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk pemula mungkin puzzle adalah sesuatu yang kurang menarik, tetapi puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak. Selain untuk menarik minat anak dan membina semangat

⁸Kasmawati, dkk, (2016), *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Media Gambar di Kelas IV SD Inpres Banpres Posona*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 1, (2), hal, 148-152.

⁹ Prima Nataliya, (2015), *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Imiah Psikologi Terapan, Vol. 3, (2), hal, 350-354.

belajar dalam bermain, kesempatan ini dapat merekatkan hubungan antara ibu dan anak. Permainan puzzle dapat dilakukan di rumah dan di sekolah yang diberikan oleh guru.

Alasan peneliti memilih media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah karena media Puzzle cocok untuk anak usia dini terutama siswa kelas rendah. Siswa kelas rendah masih identik dengan bermain. Oleh karena itu cocok bagi siswa kelas rendah (II) untuk menggunakan Puzzle, karena dengan adanya media Puzzle dalam pembelajaran siswa akan senang karena bisa sambil bermain. Puzzle bukan hanya sekedar permainan, tapi merupakan media edukasi yang dapat melatih kecerdasan dan daya pikir anak sehingga mereka lebih semangat dalam pembelajaran. Dengan penerapan media Puzzle pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa dan siswa tidak mengalami kebosanan, sehingga mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Nisak (2011: 110), permainan puzzle ini memiliki tujuan sebagai berikut: a) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. b) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. c) melatih kecerdasan logis matematis peserta. d) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. e) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa. f) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa. g) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa. h) menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa. i) menghibur para siswa di dalam kelas.

Model pembelajaran *Make a Match* mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawa teman lain. Selain itu siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan menentukan jawaban yang tepat. Suyatno (2009: 72) mengungkapkan

bahwa model *Make a Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa: (1) model pembelajaran *Make a Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran *Make a Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat.¹⁰

Model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternative terhadap model pembelajaran kelas konvensional dan pembelajaran ini bertujuan agar para siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dan dapat memecahkan masalahnya. Hasil dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* memiliki efek yang baik terhadap keaktifan siswa. Melalui model pembelajaran *Make a Match* ini diharapkan pembelajaran berjalan dengan lancar dan minat serta hasil belajar matematika sesuai dengan yang diharapkan.

¹⁰ Dhestha Hazilla Aliputri, (2018), *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2, (1A), hal. 72.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media Puzzle berbasis *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIS Islamiyah Sunggal?
2. Bagaimana efektivitas media Puzzle berbasis *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIS Islamiyah Sunggal?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui rancangan media Puzzle berbasis *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIS Islamiyah Sunggal.
2. Untuk mengetahui efektivitas media Puzzle berbasis *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIS Islamiyah Sunggal.

b. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan tentang-pengembangan media Puzzle berbasis *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di MIS Islamiyah Sunggal. Selain itu hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru dalam pengembangan suatu proses pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman yang konkret bagi siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan menerapkan media Puzzle berbasis *Make a Match* sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan suatu dorongan atau motivasi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Sistematika Pembahasan

Penulisan tesis ini secara teknis dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu *pertama* bagian awal tesis, yang memuat beberapa halaman terletak pada sebelum halaman yang memiliki bab. *Kedua* bagian inti tesis, yang memuat beberapa bab dengan format (susunan/sistematika) penulisan. Dan *ketiga* bagian akhir tesis, meliputi daftar rujukan, lampiran-lampiran yang berisi lampiran foto atau dokumen-dokumen lain yang relevan, dan daftar riwayat hidup penulis.

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yang mana satu bab dengan bab lain ada keterkaitan dan ketergantungan secara sistematis, dengan kata lain pembahasannya berurutan dari bab pertama hingga kelima. Dengan artian dalam pembacaan tesis ini secara utuh dan benar adalah

harus diawali dari bab satu terlebih dahulu, kemudian baru bab kedua, dan seterusnya secara berurutan hingga bab lima.

1. *BAB Pertama*: berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan diakhiri sistematika pembahasan. Dalam bab ini secara umum pembahasannya berisi tentang harapan supaya pembaca bisa menemukan latar belakang atau alasan secara teoritis dari sumber bacaan terpercaya dan keadaan realistik di lokasi penelitian. Dengan demikian bab ini menjadi dasar atau titik acuan metodologis dari bab-bab selanjutnya. Artinya bab-bab selanjutnya tersebut isinya adalah pengembangan teori, yang lebih banyak pada pendukungnya atau pengokohan sebuah teori yang didasarkan atau diacu pada bab 1 ini sebagai patokan pengembangannya.
2. *BAB Kedua*: memuat kajian teori dan kajian pustaka yang meliputi pengertian belajar, pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar (hakikat pembelajara matematika, capaian pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran matematika: pengertian media pembelajaran, pemanfaatan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika, penilaian hasil belajar matematika) serta kajian pustaka. Secara garis besar bab ini memuat tentang bagaimana pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, bagaimana hasil belajar matematika siswa sekolah dasar dan pentingnya pengembangan model pembelajaran. Dengan kata lain, bab ini berisi teori-teori tentang atau yang bersangkutan puat tentang pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar dan perlunya

pengembangan media atau model untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. *BAB Ketiga*: merupakan metode penelitian yang mengurai tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, dan tahap-tahap penelitian. Lebih jelasnya bab ini adalah penguraian tentang alasan penggunaan pendekatan *R&D (Research and Development)*, posisi atau peran peneliti di lokasi penelitian, dan strategi penelitian yang digunakan agar dihasilkan penelitian ilmiah yang bisa dipertanggung jawabkan secara hukum serta kaidah keilmiah yang universal.
4. *BAB Keempat*: pembahasan tentang hasil penelitian yang terkait dengan tema penelitian dengan cara penelusuran titik temu antara teori yang sudah dipaparkan di bab 1 dan bab 2 yang kemudian dikaitkan dengan hasil penemuan penelitian yang merupakan realitas empiris pada bab 4 dengan digunakan analisis serta pencarian pemaknaan sesuai dengan metode pada bab 3. Dengan artian pada bab ini dilakukan pengembangan gagasan yang didasarkan pada bab-bab sebelumnya.
5. *Bab Kelima*: adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran atau rekomendasi, kemudian dilanjutkan dengan daftar rujukan dan lampiran-lampiran. Bab ini berisi tentang inti sari dari hasil penelitian yang dikerucutkan, kemudian berdasarkan pada bab-bab sebelumnya dijabarkan implikasi teoritis dan praktis dari hasil penelitian ini yang ditindaklanjuti dengan pemberian beberapa rekomendasi ilmiah.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Puzzle dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Puzzle memperoleh nilai 85 % dengan kategori “Sangat Layak”.
2. Puzzle dinyatakan praktis. Hal tersebut diperoleh dari kuesioner yang diisi responden sebanyak 24 siswa. Puzzle memperoleh nilai 77 % dengan kategori “Sangat Praktis”.
3. Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar dinyatakan efektif. Efektivitas Puzzle memperoleh peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah menggunakan Puzzle. Selisih sebelum dan sesudah menggunakan Puzzle yaitu 32,46. Nilai sesudah menggunakan Puzzle mengalami peningkatan sebanyak 32,46. Nilai rata-rata sebelum menggunakan Puzzle, yaitu 52,17 dan nilai rata-rata sesudah menggunakan Puzzle, yaitu 84,63. Dapat disimpulkan Puzzle efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka uji hipotesis H_1 diterima, Puzzle dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan media Puzzle berbasis *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II mendapat hasil yang bagus. Yaitu tercapainya pembelajaran matematika di kelas II. Dalam proses penelitian, siswa sangat antusias dengan penggunaan Puzzle dalam pembelajaran. Terbukti dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan siswa sangat bersemangat dalam menyusun Puzzle. Selain itu, bukti yang terlihat adalah adanya peningkatan nilai siswa dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan, sehingga terlihat jelas bahwa media Puzzle berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas II.

Guru dalam memilih media pembelajaran haruslah benar-benar memilih media yang cocok untuk siswa yang dapat mengaktifkan suasana belajar di kelas dan dapat membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dapat tercapai dengan baik. Begitu juga dengan kepala sekolah yang harus memfasilitasi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan baik.

Untuk para peneliti yang ingin meneliti hasil belajar atau meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan mengembangkan media Puzzle, karena terbukti dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendapat hasil yang baik. Peneliti dapat memperbaharui dan mengembangkan media-media lain atau media Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasar hasil peneliti terdahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, Ririn dkk., 2021. *Pengembangan Media Puzzle dengan Metode Make a Match Pembelajaran Tematik Tema Keadaan Cuaca*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran: Universitas Negeri Malang.
- Aliputri, Dhestha Hazilla. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2, (1A).
- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifprabowo, Tri dan M. Musfiqon. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A.S., Fahryzal Oktova, dkk. 2017. *The Development Of Braille Puzzle Media For Increasing The Ability Of Reading And Writing For Children With Visual Impairment Of 4th Grade In The Elementary Special Education*. Jurnal Pendidikan Inklusi. Vol. 1, (1).
- Awwaliyah, Robiatul & Hasan Baharun. 2018. *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi terhadap Problematika Pendidikan Islam)*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, Vol. 19, (1).
- Batubara, Hamsan Husein. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada materi Operasi Bilangan Bulat*. Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 1, (1).
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Dewi, Putri Kumala dan Nia Budiman. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi dan Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Gulo, W. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Hadi, Sutarti dan Maidatina Ummi Kalsum. 2015. *Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Berpasangan (Pair Checks)*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3, (1).
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, M. Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hariadi, Sutrisno. 2018. *Media Persentasi Pembelajaran: dari teori ke praktik*. Probolinggo: Dispora Probolinggo.
- Hayati, Sri. 2012. Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Vol. 37 (1).
- Helma & Edizon. 2017. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait dan Realistik*. Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP). Vol. 1, (1).
- Ibda, Hamidulloh. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (konsep dan aplikasi)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Kasmawati, dkk. 2016. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Media Gambar di Kelas IV SD Inpres Banpres Posona*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 1, (2).

- Kementerian Agama RI. 2014. *Mushaf Al-Fattah Al-Qur'an 20 Baris Terjemah*. Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu.
- Khomsoh, Rosiana. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Jandut Gregorius PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya.
- Martawijaya, M. Agus. 2016. *Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal: Untuk Meningkatkan Karakter dan Ketuntasan Belajar*. Makasar: CV. Masage.
- Nataliya, Prima. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Imiah Psikologi Terapan, Vol. 3, (2).
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putra, Nusa. 2011. Research & Development. Jakarta: Rajawali Pers.
- Relawati dan Nurasni. 2016. *Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Core dan Pembelajaran Langsung Pada Siswa SMP*. Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 2, (2).
- Rozie, Fachrur. 2018. *Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran*. Jurnal Widyagogik, Vol. 5, (2).
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, Yeni Diana Mella. 2016. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

- Sholihah, Akhris Fuadatus, dkk. 2019. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7. (2).
- Sudjino, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi dan Purwanto. 2009. *Statistika: Untuk Keuangan dan Ekonomi Modern*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2017. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Thobroni, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tohir, Mohammad. 2019. *Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015*.
- Wandini, Rora Rizky. 2016. *Media Pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. Jurnal Nizhamiyah, Vol.VI, (1).
- Wandini, Rora Rizki. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV Widya Puspita.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Widyatmoko, Herwin. 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. Vol. 9, (2).

Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

