

Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Simbol dan Lambang Negara

Annisa Luthfiah^{1*}, Moh.Subkhan², Susi³

¹SDN Bojong 2 Kemang, Bogor, Indonesia

²STKIP Arrahmaniyah, Depok, Indonesia

³Universitas Pamulang, Tangerang, Indonesia

Abstrak--Penelitian ini bertujuan mengembangkan media puzzle berbasis Make a Match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi simbol dan lambang negara Indonesia. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan capaian belajar siswa karena materi cenderung disampaikan secara tekstual dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE, yang dilaksanakan pada siswa kelas II SDN Bojong 2 Kemang, Bogor. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar, lembar validasi ahli, soal pretest dan post-test, serta analisis statistik dengan uji normalitas, paired sample t-test, dan Pearson Correlation. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak, dengan persentase kelayakan akhir dari ahli media sebesar 91,6% dan ahli materi 95%. Setelah penerapan media, motivasi belajar siswa meningkat dari kategori "lemah" (9,62%) menjadi "kuat" (15,04%). Peningkatan hasil belajar juga signifikan, dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), serta perbedaan rata-rata skor pretest (73,29) dan post-test (81,79). Uji korelasi Pearson menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar ($r = 0,777$; $sig. = 0,00$). Dengan demikian, media puzzle berbasis Make a Match terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci:

Media puzzle,
Make a Match,
Motivasi

Histori:

Dikirim: 21 Agustus 2025
Direvisi: 1 September 2025
Diterima: 7 September 2025
Online: 30 September 2025

©2025 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

Luthfiah, A1., Subkhan, M., & Susi, S. (2025). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Simbol dan Lambang Negara. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(2), 199-207.

PENDAHULUAN

Puzzle merupakan salah satu jenis media interaktif yang efektif untuk pembelajaran berbasis aktivitas (active learning). (Heinich, R.^{et al};1996) Di sekolah dasar penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat membantu guru untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam belajar, salah satu media yang dapat

^{1*}Corresponding author.

E-mail: anissaluthfiah86@gmail.com

diterapkan disekolah dasar adalah media *Puzzle*. Media *Puzzle* termasuk media visual dan manipulatif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, menyusun konsep, serta membangun pemahaman melalui interaksi langsung. *Puzzle* membantu menyederhanakan dan memperjelas informasi atau konsep melalui pendekatan visual dan kinestetik. Sementara itu Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif mengatakan anak belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan dan manipulasi benda konkret. *Puzzle* sebagai media manipulatif sangat sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret dan formal. Piaget, J. (1952). Dalam dunia pendidikan, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi menjadi elemen penting yang menyatu dalam proses pembelajaran. Keberadaan media sangat berperan dalam membantu guru menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan lebih efektif oleh siswa.

Teori Multiple Intelligences (Howard Gardner;1993) menyatakan penggunaan media *Puzzle* mendukung beberapa jenis kecerdasan seperti kecerdasan logika-matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media *Puzzle* merupakan alat, bahan, atau teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media *Puzzle* merupakan alat, bahan, atau teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi.

Menurut Uno dan Mohamad (2011) *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan daya pikir logis, kemampuan pemecahan masalah dan konsentrasi siswa. Sejalan dengan pendapat itu Prastowo (2012) menjelaskan *Puzzle* merupakan media pembelajaran interaktif yang bersifat permainan (game) dengan mencocokkan potongan-potongan informasi menjadi bentuk yang utuh. Kemudian Majid (2011) mengatakan *Puzzle* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam memahami materi. Disisi lain Hidayat & Khairuddin (2018) berpendapat *Puzzle* dalam pembelajaran adalah alat bantu yang didesain untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara menyusun informasi yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang bermakna. Menurut Hamdani (2011) *Puzzle* adalah salah satu bentuk media permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran untuk membangkitkan minat, meningkatkan konsep, dan melatih ketekunan siswa. Media *Puzzle* sangat cocok diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Contohnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Keterkaitan landasan filosofis Pancasila dengan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam konteks pendidikan karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Contohnya adalah media *Puzzle Make a Match* dirancang dengan tema symbol dan lambang negara tujuannya agar menguatkan semangat persatuan. Peneliti menggunakan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini, siswa lebih mudah memahami serta menghayati pesan moral dan karakter yang mencerminkan semangat Pancasila. Media *Puzzle* dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran salah satunya adalah *Make a Match*. *Make a Match* (mencari pasangan) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif aktif yang dirancang untuk melatih siswa dalam berpikir cepat, bekerja sama, dan memahami konsep

melalui permainan kartu yang berpasangan. Guru menggunakan pembelajaran *Make a Match* sebagai salah satu strategi kooperatif aktif untuk melatih siswa berpikir cepat, bekerja sama, dan memahami konsep melalui permainan mencocokkan kartu.

Menurut Melvin L. Silberman (2001), pembelajaran aktif seperti *Make a Match* menekankan keterlibatan aktif peserta didik dan membuat mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif. Adapun menurut Anita Lie (2002), model *Make a Match* termasuk dalam pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk saling berinteraksi dan bekerja sama melalui kegiatan mencari pasangan kartu. Trianto (2009) menjelaskan bahwa model *Make a Match* adalah metode pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan langkah-langkah sistematis guna meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam memahami materi. Penggunaan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* terbukti memiliki hubungan yang kuat dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam memahami materi.

Dalam proses belajar, hal yang paling penting adalah bagaimana menciptakan kondisi yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Guru memiliki peran utama dalam upaya ini, terutama dalam menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Agar siswa dapat belajar dengan optimal, mereka memerlukan dorongan dan motivasi yang kuat. Namun, penting untuk dicatat bahwa motivasi hanya dianggap baik jika tujuan yang ingin dicapai juga baik. Mendorong siswa agar termotivasi berarti menggerakkan mereka untuk melakukan atau ingin melakukan suatu kegiatan.

Pada penelitian ini peneliti menerapkan teori motivasi belajar Abraham Maslow (1943) (Hierarchy of Needs) mengemukakan Hierarchy of Needs atau Teori Hierarki Kebutuhan, yang menjelaskan bahwa perilaku manusia didorong oleh pemenuhan kebutuhan yang tersusun secara bertingkat. Dalam pembelajaran, motivasi siswa akan meningkat jika kebutuhan-kebutuhan tersebut terpenuhi dari yang paling dasar hingga tertinggi. Integrasi puzzle ke dalam *Make a Match* menciptakan tantangan kognitif sekaligus unsur permainan (gamification) yang dapat menambah keterlibatan siswa. Berdasarkan teori motivasi belajar Abraham Maslow (Hierarchy of Needs) keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Media dan metode yang menarik perhatian juga berkontribusi terhadap pemrosesan informasi yang lebih baik, sehingga berdampak positif pada hasil belajar.

Ada beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian mengenai media puzzle model *make a match* penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ardyaningsih pada, "Penerapan *model make a match* dengan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar subtema aku dan cita-citaku kelas IV SDN Taluan 02 Pati." Adapula penelitian yang dilakukan oleh Vena Tri Kurnia dengan judul "Keefektifan model pembelajaran *number head together* (TGT) berbantu media puzzle terhadap hasil belajar matematika." Penelitian yang dilakukan oleh Ainun Fisabilillah "Peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui model *make a match* berbantuan media puzzle disekolah dasar."

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, persamaannya terdapat pada rumpun puzzle dalam media pembelajaran, sedangkan perbedaannya dengan konteks penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian ini difokuskan pada

mengembangkan model pembelajaran *make a match*, karena model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran baik secara psikis maupun fisik. Media puzzle telah banyak dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran dengan berbagai model, seperti penerapan model *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar pada subtema “Aku dan Cita-citaku” (Fitri Ardyaningsih), penggunaan model *number head together* berbantu media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar matematika (Vena Tri Kurnia), serta penerapan model *make a match* berbantu media puzzle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Ainun Fisabilillah). Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengkaji penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match* pada motivasi belajar dan hasil belajar pada materi symbol dan lambang negara. Oleh karena itu, Novelty penelitian ini adalah pemilihan spesifik media puzzle berupa kartu yang digunakan dan didesain khusus sesuai materi symbol dan lambang negara dengan model *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada konteks pembelajaran yang berbeda dari penelitian sebelumnya, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya umumnya memisahkan fokus antara peningkatan motivasi *atau* hasil belajar. Posisi penelitian ini mengambil celah (*research gap*) dengan menguji dua variabel sekaligus motivasi dan hasil belajar melalui integrasi media puzzle dengan *Make a Match*. Selain itu, penelitian ini menggabungkan aspek kognitif (hasil belajar) dan afektif (motivasi) dalam satu desain, sehingga memberi kontribusi lebih komprehensif pada bidang pembelajaran inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *Puzzle* berbasis *Make a Match* yang layak, valid, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mendasar pada model *ADDIE* sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*). (SR Pudjiastuti;2019). Langkah awal yaitu menyiapkan materi yang akan dijadikan konten *Puzzle*. peneliti memilih jenis *Puzzle* kartu, alasan peneliti memilih *Puzzle* jenis kartu karena menyesuaikan dengan pembelajaran yang berbasis *Make a Match*. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN Bojong 2 Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari dua orang penila ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dari proses validasi dan uji coba media *Puzzle* berbasis *Make a Match*.

Peneliti memperoleh data kualitatif melalui lembar evaluasi terbuka dan wawancara tidak terstruktur yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ketiga ahli tersebut memberikan komentar, saran, dan masukan yang membantu mengidentifikasi bagian-bagian dari media pembelajaran yang masih perlu disempurnakan. Peneliti menggunakan informasi tersebut untuk merevisi

media, sehingga produk akhir menjadi lebih relevan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Data kuantitatif berupa skor penilaian dari dua ahli, yaitu ahli media, ahli materi. Melalui lembar angket atau instrumen validasi yang menggunakan skala Likert. Peneliti menganalisis data tersebut untuk menilai tingkat kelayakan media berdasarkan beberapa kriteria, seperti kejelasan isi, tampilan visual, keterpahaman bahasa, dan kemudahan penggunaan. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana media memenuhi standar yang telah ditentukan dan layak digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan jenis data yang diperoleh dari tahap pengembangan media pembelajaran. Analisis ini meliputi analisis data validasi ahli, analisis data uji coba terbatas, serta analisis terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Data dari angket diolah menggunakan SPSS versi 25 dan dihitung skor rata-rata untuk menentukan tingkat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *Puzzle* berbasis *Make a Match*. Analisis hasil belajar dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest menggunakan teknik uji statistik parametrik. Uji Paired Sample t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest peserta didik. Analisis dilakukan dengan SPSS versi 25.

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran serta respons non numerik dari peserta didik dan guru terhadap penggunaan media *Puzzle* berbasis *Make a Match*. Data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses uji coba terbatas berlangsung di kelas II SDN Bojong 2 Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor. Analisis dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga langkah utama, yaitu: reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* tidak hanya valid dan layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, baik dari segi peningkatan skor maupun dari segi perubahan perilaku belajar di dalam kelas. Temuan ini menguatkan pentingnya inovasi pembelajaran yang memadukan media edukatif dan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang mengajarkan nilai-nilai kebangsaan dan simbol negara.

Uji kelayakan ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, berdasarkan penilaian dari para ahli. Berdasarkan uji validitas awal ahli media, memperoleh skor 22 dari skor maksimal 40 diperoleh hasil bahwa secara umum media telah memenuhi kriteria kelayakan awal dengan kategori “cukup layak.” dengan beberapa catatan perbaikan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli agar media dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi. Berdasarkan uji validitas awal ahli materi memperoleh skor 13 dari skor maksimal 20 yang

tergolong dalam kategori “cukup layak” dengan revisi. Setelah peneliti melakukan revisi berdasarkan catatan dari para ahli, diperoleh hasil validasi akhir ahli media . Total skor yang diperoleh adalah 33 dari maksimal 40, yang menunjukkan bahwa media masuk dalam kategori layak digunakan setelah revisi.

Kemudian hasil validasi akhir ahli materi berdasarkan masukan dari validasi awal, media *Puzzle* memperoleh skor total 19 dari nilai maksimum 20. Skor ini menunjukkan bahwa media dinilai “layak digunakan” dalam kegiatan pembelajaran. Perbandingan di atas menunjukkan bahwa media *Puzzle* mengalami peningkatan kualitas secara signifikan setelah dilakukan revisi. Validasi akhir menunjukkan bahwa seluruh aspek telah dinilai dalam kategori “layak digunakan.” Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan dari ahli terbukti berhasil meningkatkan kelayakan media dari aspek desain visual, isi materi, serta daya tarik bagi siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas II SDN Bojong 2 Kemang. Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle berbasis *Make a Match* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil uji efektifitas penggunaan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam meningkatkan Motivasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan ketercapaian motivasi belajar siswa

Kategori	Banyak siswa	
	Sebelum	Sesudah
Sangat Kurang	7	0
Kurang	17	3
Baik	0	17
Baik Sekali	0	4
Jumlah	24	24

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel, dapat bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada motivasi siswa kelas II SDN Bojong 2 Kemang setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match*. Peningkatan ini tercermin dari distribusi skor motivasi siswa yang mengalami pergeseran ke arah kategori yang lebih tinggi dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Dengan demikian, hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* berbasis model *Make a Match* tidak hanya valid dan layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dari segi peningkatan skor maupun dari segi perubahan perilaku belajar di dalam kelas.

Pembahasan

Setelah dianalisis kebutuhan siswa, peneliti merancang media pembelajaran berbentuk *Puzzle* bergambar simbol dan lambang negara yang dipadukan dengan model pembelajaran *Make a Match*. Desain media mempertimbangkan faktor usia siswa, keterlibatan aktif, dan pembelajaran berbasis permainan. *Puzzle* disusun dari gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian untuk disusun kembali oleh siswa

sebagai bentuk latihan sekaligus permainan edukatif. Implementasi dilakukan di kelas II SDN Bojong 2 Kemang. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan diminta menyusun *Puzzle* lambang negara dalam konteks pembelajaran *Make a Match*. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kedua aspek tersebut. Hal ini menjadi dasar bahwa media *Puzzle* yang dikembangkan telah memenuhi unsur keberhasilan pengembangan dalam model ADDIE dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Puzzle* yang dikembangkan untuk materi Simbol dan Lambang Negara pada siswa kelas II SDN Bojong 2 Kemang dinilai layak digunakan. Hal ini didasarkan pada peningkatan skor motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut. Rata-rata skor motivasi siswa meningkat dari kategori “Kurang” menjadi “Baik”, dan rata-rata nilai posttest siswa juga meningkat secara signifikan dibandingkan pretest. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Puzzle* yang dikembangkan tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. *Puzzle* membantu siswa mengenali dan mengingat simbol-simbol negara melalui aktivitas menyusun potongan gambar secara berkelompok. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar secara konkret dan senang dengan permainan edukatif.

Menurut Arsyad (2017) media pembelajaran yang baik harus mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik langsung, dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Media *Puzzle* memenuhi kriteria tersebut karena menggabungkan aspek visual, kinestetik, dan kolaboratif dalam satu alat pembelajaran. Selain itu, penerapan model *Make a Match* juga membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan, kompetitif, dan komunikatif, sehingga berdampak positif pada hasil belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratama & Valentino (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Puzzle* terbukti mampu menjadi alternatif inovatif dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual. Penelitian serupa oleh Solikhah et.al (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian, teori yang relevan, dan dukungan dari penelitian sebelumnya, media *Puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media bantu yang efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain media *Puzzle* berbasis *Make a Match* yang dirancang memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II pada materi simbol dan lambang negara di SDN Bojong 2 Kemang. Proses pengembangan media ini desain dilakukan secara sistematis dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi: (1) tahapan analisis kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan sarana prasarana; (2) tahap desain dan perencanaan media sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini; (3) tahap pengembangan dan penyusunan media

Puzzle; (4) tahap implementasi dalam pembelajaran nyata di kelas; dan (5) tahap evaluasi untuk menilai efektivitas media terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Pada tahap validasi, media *Puzzle* ini telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validitas awal menunjukkan bahwa media masih perlu revisi pada beberapa aspek desain dan materi, seperti pemilihan warna, keterbacaan huruf, serta kesesuaian isi dengan karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan revisi, hasil uji validitas akhir menunjukkan peningkatan skor dan media dinyatakan layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa proses evaluasi dan revisi berperan penting dalam memastikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran.

Efektivitas media *Puzzle* juga dibuktikan melalui hasil data kuantitatif. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, diketahui bahwa terdapat peningkatan kategori motivasi dari semula “sangat kurang” dan “kurang” menjadi “baik” dan “baik sekali”. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara deskriptif, tetapi juga diperkuat dengan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan perbedaan signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang nyata. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Hasil Uji Paired Sample T-Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi simbol dan lambang negara secara efektif. Secara keseluruhan, media *Puzzle* berbasis *Make a Match* terbukti layak, menarik, dan efektif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar, tetapi juga mampu membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dewi, T. S., et al. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa kelas I melalui penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Studi tindakan kelas di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya. *National Conference for Ummah (NCU)*, 2(2), 153–159.
- Dimas, P., & Valentino, B. (2025). Pengembangan media puzzle edukatif sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai demokrasi bagi siswa SD. *Jurnal Menulis*, 1(6).
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. New York: Basic Books.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional media and technologies for learning (5th ed.)*. New Jersey: Merrill/Prentice Hall.
- Hidayat, D. N., & Khairuddin. (2018). *Media pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Lie, A. (2002). *Cooperative learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.

- Majid, A. (2011). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pudjiastuti, S. R. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Silberman, M. (2001). *Active learning: 101 strategi pembelajaran aktif*. Bandung: Nuansa.
- Trianto. (2009). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, H. B., & Mohamad, A. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.