

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *INDEX CARD MATCH*
DALAM PEMBELAJARAN IPA TEMA 1 TENTANG BUNYI BAGI
SISWA KELAS IV SD NEGERI 157/VIII SUMBERSARI
KABUPATEN TEBO PROVINSI JAMBI**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

NOVI HANDAYANI
NPM.1810013411224



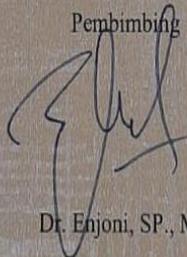
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Novi Handayani
NPM : 1810013411224
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match*
Dalam Pembelajaran IPA Tema 1 Tentang Bunyi Bagi Siswa
Kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumbersari Kabupaten Tebo
Provinsi Jambi.

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Dr. Enjoni, SP., MP

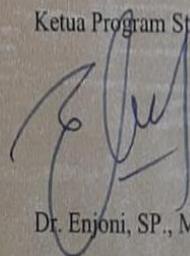
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Enjoni, SP., MP

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Dua Puluh Satu** bulan **Juni** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi:

Nama : Novi Handayani

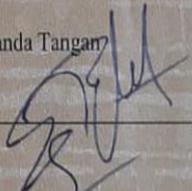
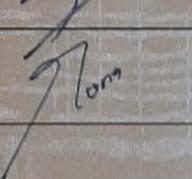
NPM : 1810013411224

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match*
Dalam Pembelajaran IPA Tema 1 Tentang Bunyi Bagi Siswa
Kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumbersari Kabupaten Tebo
Provinsi Jambi.

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Enjoni, SP., MP (Pembimbing)	1. 
2. Prof. Dr. Erman Har, M.Si (Penguji 1)	2. _____
3. Rona Taula Sari, S. Si., M.Pd (Penguji 2)	3. 

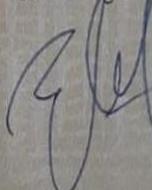
Mengetahui,

Dekan FKIP




Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Enjoni, SP., MP

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novi Handayani

Npm : 1810013411224

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match*
Dalam Pembelajaran IPA Tema 1 Tentang Bunyi Bagi Siswa
Kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumpersari Kabupaten Tebo
Provinsi Jambi.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* Dalam Pembelajaran IPA Tema 1 Tentang Bunyi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumpersari Kabupaten Tebo Provinsi Jambi" adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dalam mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai masyarakat ilmiah.

Padang, 21 Juni 2023

Saya yang menyatakan



Novi Handayani

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *INDEX CARD MATCH*
DALAM PEMBELAJARAN IPA TEMA 1 TENTANG BUNYI BAGI
SISWA KELAS IV SD NEGERI 157/VIII SUMBERSARI
KABUPATEN TEBO PROVINSI JAMBI**

Novi Handayani¹, Enjoni¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

Email : novihandayani792@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA tema 1 tentang bunyi bagi siswa kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumbersari Kabupaten Tebo Provinsi Jambi yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4-D yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Namun keterbatasan waktu, maka peneliti hanya sampai pada tahap *development* (3-D). Validasi dilakukan oleh 3 orang dosen validator, yaitu validator aspek materi, validator aspek bahasa, dan validator aspek desain. Praktikalitas dilakukan oleh 1 orang pendidik dan 21 orang peserta didik kelas IV SD. Data untuk validasi diperoleh dari hasil analisis validasi aspek materi 3,38 dengan kriteria valid, aspek bahasa 3,92 dengan kriteria sangat valid, dan aspek desain 3,62 dengan kriteria sangat valid, dengan rata-rata keseluruhan nilai validasi diperoleh sebesar 3,64 dengan kriteria sangat valid. Analisis data praktikalitas dari pendidik diperoleh sebesar 92,9% dengan kriteria sangat praktis dan praktikalitas dari peserta didik diperoleh sebesar 89,9% dengan kriteria sangat praktis. Rata-rata hasil praktikalitas pendidik dan peserta didik adalah 91,4% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA sudah sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar atau bahan ajar untuk peserta didik maupun pendidik. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dengan materi yang lainnya dan diharapkan peserta didik dapat berfikir kritis dalam memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan.

Kata Kunci : Media *Puzzle*, *Index Card Match*, Pembelajaran IPA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match* Dalam Pembelajaran IPA Tema 1 Tentang Bunyi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumbersari Kabupaten Tebo Provinsi Jambi**. Sholawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Dr. Enjoni, SP., MP selaku dosen pembimbing.
2. Bapak Prof. Dr. Erman Har, M.Si selaku penguji 1 dan sekaligus sebagai validator ahli materi.
3. Ibu Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd selaku penguji 2.
4. Bapak Ashabul Khairi, S.T.,M.Kom., selaku validator ahli media yang memberikan masukan kepada media yang dikembangkan demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd, selaku validator ahli bahasa yang memberikan masukan kepada media yang dikembangkan demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.

6. Ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
7. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
8. Bapak Moh. Dzuhri, S.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri 157/VIII Summersari yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
9. Ibu Ika Haryani, S.Pd., selaku guru kelas IV SD Negeri 157/VIII Summersari yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
10. Kepada bapak Bardan dan Ibu Kantun serta Abang Usep dan kak Tia, keluarga yang saya cintai yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil.
11. Refangga Adit Pratama, yang senantiasa mendengarkan keluh kesah peneliti, memberi dukungan serta menemani dalam keadaan suka maupun duka dalam proses penyusunan skripsi saya.
12. Teman-teman seperjuangan wacana yang memberikan semangat serta bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melimpahkan anugrah-Nya, atas dukungan yang telah penulis terima dari semua pihak yang telah membantu. Aamiin Ya Robbal Alamin. Terimakasih.

Padang, 21 Juni 2023

Novi Handayani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Pembelajaran	10
2. Media Pembelajaran	16
3. Media <i>Puzzle</i>	20
4. Metode Index Card Match	26
5. Media Puzzle Berbasis Index Card Match	30
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN	37
A. Metode Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan	38
1. Tahap Pendefinisian (<i>define</i>)	38
2. Tahap Perencanaan (<i>design</i>)	42

3. Tahap Pengembangan (<i>develop</i>).....	42
C. Uji Coba Produk.....	46
1. Subjek uji coba.....	46
2. Jenis Data	46
3. Instrumen Pengumpulan Data	47
4. Instrumen Penelitian.....	47
5. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Pengembangan.....	54
1. Penyajian Data Uji Coba	54
2. Hasil Analisis Data.....	64
a. Hasil Analisis Data Validasi.....	64
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas	65
B. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator Dosen Ahli Materi, Bahasa, dan Desain.....	43
2. Kisi-kisi Lembar Validitas Desain oleh Dosen	48
3. Kisi-kisi Lembar Validitas Materi oleh Dosen	48
4. Kisi-kisi Lembar Validitas Bahasa oleh Dosen.....	49
5. Daftar Skala Likert untuk Validitas dan Praktikalitas.....	49
6. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i> oleh Guru Kelas	50
7. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i> oleh Peserta didik.....	51
8. Daftar Kriteria Penilaian Validitas.....	52
9. Daftar Kriteria Penilaian Praktikalitas	53
10. Kompetensi Inti.....	56
11. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	56
12. Komponen Media <i>Puzzle</i> Pembelajaran IPA	60
13. Daftar Nama Validator Media <i>Puzzle</i> Pembelajaran IPA.....	62
14. Saran Validator terhadap Media <i>Puzzle</i> Pembelajaran IPA....	63
15. Hasil Analisis Validasi dari Seluruh Validator	65
16. Hasil Analisis Praktikalitas Media <i>Puzzle</i> oleh Guru	66
17. Hasil Analisis Praktikalitas Media <i>Puzzle</i> oleh Peserta didik	67
18. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Media <i>Puzzle</i> oleh Guru dan Peserta didik	67
19. Tampilan Gambar Saran-saran dari Validator	69

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Kerangka Konseptual	36
2. Diagram Rancangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card</i> <i>Match</i> Dalam Pembelajaran IPA	45



DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	82
II. Kisi-kisi Angket Validitas Media oleh Ahli Materi	97
III. Angket Validitas Media oleh Ahli Materi	98
IV. Kisi-kisi Angket Validitas Media oleh Ahli Bahasa	101
V. Angket Validitas Media oleh Ahli Bahasa	102
VI. Kisi-kisi Angket Validitas Media oleh Ahli Desain	105
VII. Angket Validitas Media oleh Ahli Desain	106
VIII. Rekapitulasi Hasil Analisis Validasi Media oleh Validator	109
IX. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media oleh Guru	110
X. Angket Praktikalitas Media oleh Guru	111
XI. Hasil Analisis Angket Praktikalitas Media oleh Guru	113
XII. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media oleh Siswa	115
XIII. Angket Praktikalitas Media oleh Siswa	116
XIV. Hasil Analisis Angket Praktikalitas Media oleh Siswa	136
XV. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Media oleh Guru dan Siswa	136
XVI. Surat Izin Penelitian dari Pembimbing	140
XVII. Surat Izin Penelitian dari Kampus	141
XVIII. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Tebo	142
XIX. Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian	144
XX. Dokumentasi Penelitian	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan maka dengan hal tersebut pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga memperoleh mutu yang baik. Salah satu lembaga pendidikan yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pengembangan nilai-nilai pendidikan adalah sekolah. Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan (Sardiman, 2011). Pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan artinya usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara.

Menurut Nahak,V (2020:231) Pendidikan memiliki peran penting dalam aspek kehidupan manusia, sebab pendidikan mampu meningkatkan kualitas hidup Sumber Daya Manusia (SDM) serta dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Artinya bahwa suatu bangsa dikatakan maju apabila memiliki pendidikan. Menurut Susanto (2013:227) Tujuan pendidikan

di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Rusman 2011:7). Kegiatan belajar khususnya pada siswa Sekolah Dasar masih mengalami kesulitan pada beberapa materi yang bersifat abstrak, yaitu materi yang sulit dipahami atau digambarkan dan dibayangkan dalam pemikiran anak. Salah satu mata pelajaran yang materinya bersifat abstrak adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sehingga dapat dikatakan, penggunaan media dalam kegiatan belajar sangat membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih banyak dilakukan secara konvensional atau tradisional (diskusi, tanya jawab dan ceramah) yang masih berpusat pada guru. Hal ini ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi di SD Negeri 157/VIII Sumbersari Kabupaten Tebo Provinsi Jambi. Akibatnya dalam proses pembelajaran siswa kurang interaktif dan proses pembelajaran terasa monoton dikarenakan kurangnya media pembelajaran untuk menunjang pelaksanaan di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal juga mempengaruhi kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar

siswa. Selain itu, guru mengalami kesulitan dalam menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi karena fasilitas yang kurang mendukung dalam ketersediaan media pembelajaran di sekolah.

Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, dikhawatirkan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk itu, pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) memerlukan media pembelajaran pendukung agar siswa mudah memahami pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 04-08 April 2021 di SDN 157/VIII Sumpalsari, khususnya dikelas IV pembelajaran yang dilakukan guru sudah bagus dengan metode ceramah dan penugasan, tetapi membuat pembelajaran hanya berpusat pada guru atau *Teacher Center*. Tidak tersedianya media pembelajaran menjadi kendala dalam proses pembelajaran dilakukan dengan konvensional dan tidak menarik, untuk itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan, salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang menjadi alat komunikasi agar lebih efektif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang ingin dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match*. Dengan pengembangan media permainan ini, peserta didik

dapat ikut aktif dalam pembelajaran dan terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka pembelajaran akan lebih menarik dalam kelas karena siswa akan mencari pasangan kartu yang sesuai. Pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* dapat mendorong siswa secara aktif, kreatif, dan inovatif sehingga dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan bekerja sama didalam kelompok, serta dapat meningkatkan keingintahuannya dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan menyusun potongan *puzzle* yang berisi jawaban disertai gambar berdasarkan kartu soal yang didapat

Media *puzzle* merupakan satu dari beberapa media pembelajaran permainan yang dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, tidak terkecuali dalam pembelajaran IPA. *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keeping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Setiawan, 2012).

Menurut Zaini, dkk (2008:69) dalam Mustikasari mengemukakan, strategi pembelajaran *index card match* (mencari pasangan) adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Berdasarkan pendapat tersebut, strategi pembelajaran *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian strategi belajar *index card match* adalah suatu cara

pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal dalam suasana menyenangkan.

Sumber belajar yang sudah mulai berkembang di era saat ini harus ditunjang dengan media pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, media ini merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memungkinkan siswa bisa belajar sambil bermain dan membuat proses pembelajaran akan berjalan lebih menyenangkan dan siswa akan lebih mudah untuk menyerap materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memiliki keinginan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *INDEX CARD MATCH* DALAM PEMBELAJARAN IPA TEMA 1 KELAS IV SD NEGERI 157/VIII SUMBERSARI KABUPATEN TEBO PROVINSI JAMBI”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran seperti menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas kadang-

kadang divariasasi dengan tanya jawab tetapi hal itu membuat proses pembelajaran menjadi *teacher-centered*.

2. Guru menggunakan bahan ajar seperti buku cetak tetapi belum menggunakan media dalam proses pembelajaran.
3. Tidak adanya media pembelajaran, menyebabkan siswa menjadi dominan mendengarkan dan mencatat materi yang menjadi salah satu faktor pembelajaran yang tidak aktif melibatkan siswa.
4. Siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.
5. Siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung.
6. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang valid dan praktis.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah yang ditemukan dan terbatasnya kemampuan peneliti, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* pada tema 1 subtema 1 yang memfokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA tema 1 subtema 1 kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumpersari Kabupaten Tebo Provinsi Jambi ?

2. Bagaimanakah praktikalitas Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA tema 1 subtema 1 kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumbersari Kabupaten Tebo Provinsi Jambi ?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Menghasilkan Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA tema 1 subtema 1 kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumbersari memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA tema 1 subtema 1 kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumbersari memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat mengetahui kelayakan dan keefektifan Media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 157/VIII Sumbersari.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran IPA, meningkatkan minat belajar siswa dengan media

pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif.

- b) Bagi guru, dengan menggunakan media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dapat menambah referensi penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan efektif, meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa, mempermudah penyampaian materi, meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan suasana kelas yang menyenangkan dengan bermain sambil belajar, serta memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman guru dalam proses kegiatan mengajar.
- c) Bagi sekolah, sebagai sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan pembelajaran umum lainnya, serta dapat meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pendidikan di sekolah.
- d) Bagi peneliti, sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di masa yang akan datang dan menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA menggunakan bahan *glossy sticker* yang tahan air yang ditempelkan pada *carton board* yang berukuran 24 cm x 24 cm dan box ukuran 26 cm x 26 cm sebagai wadah media *puzzle* pembelajaran IPA berbasis *index card match*.
2. Komponen yang terdapat dalam media *puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA terdiri dari atas kepingan *puzzle* yang memiliki dua sisi yaitu sisi gambar dan sisi jawaban, kartu soal, papan *puzzle* yang terdiri dari dua sisi yaitu sisi untuk meletakkan jawaban *puzzle* dan sisi bernomor untuk membalikkan potongan *puzzle* agar membentuk gambar, dan box wadah yang terdapat cover media *puzzle*, dan petunjuk penggunaan media
3. Materi yang terdapat dalam media *Puzzle* berbasis *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA adalah KD 3.6 menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran. 4.6 menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku”, pembelajaran 1 dan 3 pada muatan pembelajaran IPA kelas IV.
4. Media *puzzle* berbasis *index card match* dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang efektif dan mendorong siswa lebih aktif dalam belajar untuk mewujudkan pendidikan yang baik.