

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA KELAS III SD PADA
MATERI BANGUN DATAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :
Dini Amalia Yasyfika
18060466
S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
CIMAHI
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN MEDIA *PUZZLE MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA KELAS III SD PADA
MATERI BANGUN DATAR**

Oleh:

DINI AMALIA YASYFIKA

NIM.18060466

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH,

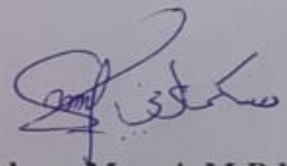
Pembimbing I,



Prof.Dr.Hj. Luis Eti Roheti, M.Pd.

NIDN. 0009126801

Pembimbing II,

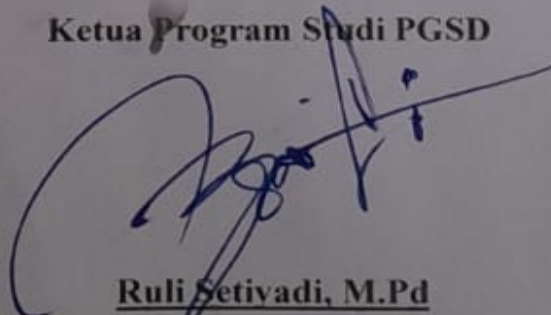


Sukma Murni. M.Pd.

NIDN. 0402029201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Ruli Setivadi, M.Pd

NIDN. 0403129002

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dini Amalia Yasyfika

Tempat, Tanggal Lahir : Bandung, 13 Juni 1999

NIM : 18060466

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul "**Rancang Bangun Media Puzzle Make a Match Berbantuan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas III SD Pada Materi Bangun Datar Beserta Sifatnya**"

Dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP), Siliwangi. Skripsi ini benar benar hasil dari pengerjaan peneliti yang disesuaikan dengan kaidah bahasa yang berlaku.

Padalarang, 26 september 2024



NIM. 18060466

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berfikir kritis siswa SD kelas III pada materi bangun datar. Maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* dengan menggunakan *Make A Match* berbantuan model *Problem Based Learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) tahapan Borg dan Gall. Hasil validasi ahli materi 68% dalam kategori cukup valid, validasi ahli media 80% dalam kategori valid dan hasil validasi ahli praktisi 83% kategori sangat valid dengan demikian media ini layak digunakan. Sedangkan respon pengguna media yaitu guru dan siswa pada uji terbatas dan uji luas terhadap media *Puzzle* berada dalam kategori baik. Dan peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa setelah menggunakan desain penelitian *one group design pretest-posttest* pada uji terbatas kepada 10 siswa kelas III dan uji luas kepada 20 siswa kelas III terdapat perbedaan yang signifikan, dalam artian setelah menggunakan media *Puzzle* kemampuan berfikir kritis siswa berkembang. Dengan demikian pengembangan media *puzzle* dengan menggunakan model *make a match* berbantuan model *problem based learning* mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa khususnya pada materi bangun datar.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Model *Problem Based Learning*, Kemampuan Berfikir Kritis.

ABSTRACT

This research was motivated by the low critical thinking ability of third grade elementary school students in flat shape material. So the researcher aims to develop Puzzle learning media using Make A Match assisted by the Problem Based Learning model. The research method used is the Borg and Gall stage research and development (R&D) method. The material expert validation results are 68% in the quite valid category, the media expert validation results are 80% in the valid category and the practitioner expert validation results are 83% in the very valid category, thus this media is suitable for use. Meanwhile, the response of media users, namely teachers and students, to the limited test and extensive test of Puzzle media was in the good category. And the increase in students' critical thinking abilities after using the one group design pretest-posttest research design in a limited test on 10 class III students and a broad test on 20 class III students there was a significant difference, in the sense that after using Puzzle media students' critical thinking abilities developed. Thus, the development of puzzle media using the make a match model with the help of the problem based learning model is able to improve students' critical thinking skills, especially in plane material.

Keywords: Puzzle Media, Problem Based Learning Model, Critical Thinking Ability.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media *Puzzle Make a Match* Berbantuan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas III SD Pada Materi Bangun Datar Beserta Sifatnya** “ tepat pada waktunya. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita semua habibana wanabiyyana Muhammad SAW kepada saudaranya, sahabat, serta kepada umatnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kebutuhan sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP Siliwangi. Penulis memberi gambaran kepada pembaca mengenai Pengembangan Media *Puzzle Make a Match* Berbantuan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas III SD Pada Materi Bangun Datar Beserta Sifatnya dengan memperhatikan sintaksnya, dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya bimbingan, dukungan, bantuan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi terkhususnya kepada:

1. Ibu, Prof. Hj. Euis Eti Rohaeti M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Rektor IKIP Siliwangi yang sudah memberikan banyak masukan, saran serta

motivasi yang membangun selama penelitian dan penyusunan skripsi ini.

2. Ibu Sukma Murni Wulandari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing, memberikan banyak pengetahuan dan semangat yang tinggi serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Ruli setiyadi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Dr. Asep Samsudin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
5. Seluruh jajaran dosen dan staff Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staff Fakultas Ilmu Pendidikan.
6. Kepala Sekolah SDN Medal Sirna II yang sudaah mengizinkan peneliti untuk meneliti di SDN Medal Sirna II
7. Ibu Eni sekalu wali kelas kelas III yang sudah banyak membantu peneliti dalam penelitian
8. Diri ini yang sudah bertahan menjalani segala rintangan cobaan dan tetap konsisten dalam menyelesaikan skripsi Ini
9. Suamiku Tercinta yang memberikan arti cinta tulus yang sebenarnya selalu ada dalam hal apapun memberikan doa, dukungan yang luar biasa jiwa raga hati pikiran, membuat tertawa dan menyuntikkan dan kepada peneliti
10. Mamah dan Bapak mertua yang memberikan doa yang luar biasa hebat dan menyuntikkan dana kepada peneliti
11. Anak ku Genta Muhammad yang selalu memberikan senyuman manja nan manis

12. Mamah Sopi dan Papap Yatin yang selalu memberikan do'a serta dukungan yang luar biasa dan memberikan suntik dana kepada peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Oprasional	8
BAB II.....	10
KAJIAN TEORITIS.....	10
A. Pemahaman media pembelajaran.....	10
1. Media puzzle	10
2. Model Problem Based Learning.....	18
3. Berfikir Kritis.....	20
4. Bangun Datar	22
5. Kerangka Berfikir.....	29
6. Penelitian Yang Relevan.....	31
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN	35
A. Metode Penelitian	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	35
C. Subjek Penelitian.....	41

D. Instrumen Penelitian.....	42
b. Daya Pembeda	53
E. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data	58
BAB IV.....	66
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian.....	66
1. Deskripsi Proses Pengembangan Media <i>Puzzle Make A Match</i> dengan Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas III SD	66
B. Perencanaan Produk.....	68
C. Pengembangan Produk Awal dan Validasi Ahli	71
D. Uji Coba Lapangan Terbatas	76
E. Revisi Hasil Validasi Ahli.....	81
F. Uji Coba Lapangan Luas	82
BAB V.....	84
KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	139

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	44
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	44
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Praktisi	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Persegi	23
Gambar 2. 2 persegi panjang.....	24
Gambar 2. 3 segitiga	25
Gambar 2. 4 Jajar Genjang.....	26
Gambar 2. 5 trapesium	27
Gambar 2. 6 layang-layang	27
Gambar 2. 7 Belah Ketupat.....	28
Gambar 2. 8 Lingkaran	29
Gambar 3. 1 Model Penelitian One-Group Pretest-Posttest.....	40
Gambar 3.2. Tahapan Pengembangan Borg and Gall	40
Gambar 3. 3 Revisi Produk Oprasional	40
Gambar 4. 1 Alur media puzzle make a match.....	70
Gambar 4. 2 Bentuk Puzzle.....	71
Gambar 4. 3 Bagian Informasi Pengembang Media	72
Gambar 4. 4 Make A Match Puzzle	72
Gambar 4. 5 Petunjuk Penggunaan Media	73