

Pengembangan Media Pembelajaran *Memory Game* Berbasis *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Hafalan Pada Mata Pelajaran Shorof Kelas 5 di SD IT Al Furqon

Siti Juliana

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia

Email: liacomel140820@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media Media Pembelajaran *Memory Game* Berbasis *Puzzle* Kelas 5 di SD IT Al Furqon atas dasar fenomena yang ada di sekolah yakni belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, dikarenakan lebih fokus pada penguasaan kelas, dalam proses pembelajaran masih menggunakan penugasan sehingga guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

Tujuan penelitian adalah:(1) Mendeskripsikan proses pengembangan model R&D dalam pengembangan Media Pembelajaran permainan *Memory game* pada mata pelajaran shorof kelas 5 di SD IT Al Furqon. (2) Mendeskripsikan efektifitas penggunaan Media Pembelajaran permainan *Memory game* pada mata pelajaran shorof kelas 5 di SD IT Al Furqon.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R & D). Sugiyono menyatakan R&D” merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahap pengembangan dan penelitian yang dilakukan diadaptasi dari model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Tahap Pendefinisian (Define) : Analisis Awal, Analisis Peserta Didik, Analisis Konsep, Analisis Tugas dan Perumusan Tujuan Pembelajaran. 2. Tahap Perancangan (*Design*) : Penyusunan Tes, Pemilihan Media, Pemilihan Format. 3. Tahap Pengembangan (*Develop*): Validasi Perangkat Oleh Para Ahli, Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lebih Lanjut 4.Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Tahap Selanjutnya Desain Uji Coba Produk : Desain uji coba, Subjek uji coba, Revisi Produk : Revisi ahli materi dan Revisi ahli media.

Hasil penilaian validator terhadap pengembangan media *memory game* diperoleh persentase rata-rata 96,3% oleh ahli media dengan kategori sangat layak digunakan., dari ahli materi diperoleh persentase rata-rata 89% dengan kategori sangat layak digunakan, dan persentase rata-rata 92,7% kategori layak digunakan , kemudian hasil responden dari pendidik diperoleh persentase rata-rata 92% dengan kategori sangat layak digunakan sedangkan responden peserta didik diperoleh kategori sangat layak digunakan dengan persentase rata-rata 89,1% begitu juga hasil perhitungan skor dan rata-rata n-gain dari *pretest* dan *posttest* adalah 0,71 dan 71,85%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam skor kategori “tinggi” dan tingkat efektivitas“ efektif”.

Kata Kunci: *Pengembangan*, media *memory game* berbasis *puzzle*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Shorof merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Mata pelajaran ini memerlukan kemampuan mengingat hafalan yang baik, karena siswa harus menghafal bentuk-bentuk kata dan aturan-aturan morfologi dalam bahasa Arab.¹ Shorof menurut *etimologi* adalah mengubah. Shorof adalah salah satu nama cabang ilmu dalam pelajaran bahasa Arab yang Khusus membahas tentang perubahan bentuk kata (bahasa arab: kalimat) perubahan bentuk kata ini dalam prakteknya di sebut tashrif. Oleh karena itu dinamakan ilmu shorof (perubahan: berubah) karena ilmu ini khusus mengenai pembahasan Tasrif (pengubahan: mengubah). Menurut Syeh musthafaal-gulayani secara *Etimologis* shorof artinya perubahan. Artinya setiap Mengubah sesuatu dari bentuk asalnya maka disebut shorof. Namun, mengingat hafalan seringkali menjadi tantangan bagi sebagian siswa yang cenderung sulit mempertahankan informasi dalam ingatan mereka.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengingat hafalan pada mata pelajaran Shorof, pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan mengingat hafalan adalah permainan memori (*memory game*).²

Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru agar lebih mudah untuk menyampaikan isi materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran ialah metode *Puzzle* dengan jenis *make a match*. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan pola belajar siswa akan berubah menjadi lebih aktif melalui kerja sama yang dilakukan antar siswa atau anggota kelompoknya dengan cara menyusun kata-kata atau deskripsi kalimat yang berhubungan dengan tugas yang nantinya diberikan oleh guru mata pelajaran baik itu berupa gambar maupun kata-kata.

Permainan memori melibatkan pencocokan pasangan kartu yang memiliki gambar atau kata-kata tersembunyi di baliknya. Siswa harus mengingat posisi dan isi dari setiap kartu yang mereka buka, sehingga mereka dapat mencari pasangan kartu

¹ Al-Abdulkareem, A. S. (2016). The Effect of Using Educational Games on the Achievement of the Students in the Arabic Language in the Light of the Cognitive Learning Theories: A Field Study on the Students of the Secondary Schools in the State of Kuwait. *Journal of Education and Practice*, 7(9), 160-174.

² Alkhateeb, H. M., & Al-Emran, M. (2020). The impact of using educational games on the students' achievement in learning Arabic language skills. *Education and Information Technologies*, 25(1), 141-159.

yang cocok. Aktivitas ini melibatkan pemrosesan visual, pemahaman kosakata, dan kemampuan mengingat informasi secara efektif.³

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan *memory game* pada mata pelajaran shorof kelas 5 di SD IT Al Furqon? (2) Bagaimana efektifitas penggunaan Media Pembelajaran permainan *Memory game* pada mata pelajaran shorof kelas 5 di SD IT Al Furqon?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Sugiyono menyatakan "*R&D*" merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁵

Tahap pengembangan dan penelitian yang dilakukan diadaptasi dari model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Prosedur yang dimaksud meliputi 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*).⁶

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SD IT Al Furqon Garu Baron Nganjuk Jawa Timur, yaitu lebih tepatnya pada kelas 5. Materi yang dikembangkan adalah pelajaran shorof pada bab stulasi mujarrod. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur pengembangan *memory game* berbasis puzzle pada pelajaran shorof bab stulasi mujarrod model pengembanganyang diadaptasi dari model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Prosedur yang dimaksud meliputi 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*).⁷ Adapun prosedur pengembangannya adalah sebagai berikut ini:

Model 4D merupakan pendekatan pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari empat tahap:

³ Al-Momani, S. A. (2017). The Effect of Memory Game on Developing Some of the Social Studies Skills among Eighth Graders in Irbid First Education Directorate. *International Journal of Instruction*, 10(4), 87-100.

⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung, 2017), 407

⁵ *ibid*, 407

⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 93-96

⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 93-96

1. Define (Definisi)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Identifikasi masalah yang dihadapi siswa dalam mengingat hafalan pelajaran Shorof menjadi fokus utama. Tujuan media ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengingat siswa.

2. Design (Desain)

Desain media dilakukan dengan menentukan format dan konten game. Puzzle dirancang dengan berbagai tingkat kesulitan, mencakup kaidah Shorof yang berbeda. Ilustrasi yang menarik dan interaktif akan ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik game.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dirakit. Ini meliputi pembuatan kartu puzzle, pengaturan mekanisme permainan, dan pengujian awal untuk memastikan permainan berjalan dengan baik. Feedback dari siswa akan diambil untuk perbaikan.

4. Disseminate (Diseminasi)

Setelah media selesai, tahap diseminasi dilakukan dengan mengimplementasikan media di kelas. Pelatihan untuk guru juga penting agar mereka dapat menggunakan media ini secara efektif dalam proses pembelajaran.

Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menetapkan tingkat kevalidan dan kemenaraikan dari desain produk yang diteliti. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba produk bertujuan untuk melihat keefektifan produk pengembangan media *memory game* berbasis *puzzle*. Pada pembelajaran shorof bab stulasi mujarrod. Desain uji coba merupakan tahap pelaksanaan evaluasi pengembangan media fun thinkers book tematik yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli media, dan ahli materi serta uji coba pembelajaran tematik kelompok kecil melalui pengisian angket validasi untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SD IT Al Furqon , sebagai subjek uji coba produk. Jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba ini berjumlah 15 anak. (1) Ahli media Alfi Nisaur Rosyidah, M.Pd. Bertindak sebagai ahli media dalam penelitian R&D media pemebelajaran *memory game* berbasis *puzzle* adalah seorang yang Memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran. Pemilihan ahli desain atau

media ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan mampu memberikan masukan yang objektif terhadap produk media pembelajaran. (2) Ahli materi Sri Wahyuni, M.Pd. Bertindak sebagai ahli materi pada mata pelajaran shorof bab stulasi mujarrod. Bertindak sebagai ahli materi dalam penelitian R&D media pembelajaran memory game berbasis game adalah yang Memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan. (3) Siswa Subjek yang di uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas 3 5 SD IT Al Furqon Baron Nganjuk.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan ialah kualitatif, dan analisis data kuantitatif, data kualitatif berbentuk komentar dan saran perbaikan diperoleh dari ahli media, dan ahli materi, kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian dari ahli media, dan ahli materi yang sudah diisi. Berikut adalah rumus yang akan di proses untuk data kuantitatif:

$$\text{Perhitungan Nilai: } P : F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Responden Frekuensi

N : Jumlah Data Sample

Dari data yang diperoleh diatas selanjutnya dimasukkan kedalam kriteria penilaian seperti berikut:

Pembagain <i>n-gain</i> skor	
Nilai <i>n-gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *memory game* berbasis *puzzle* pada bab stulasi mujarrood untuk kelas 5. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian sekaligus observasi. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas 5 untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan dan materi terkait penelitian. Selanjutnya membuat media *memory game* berbasis *puzzle*.

Sebelum diimplementasikan atau uji coba produk, peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator. Media ini divalidasi oleh 2 validator sebagai berikut:

1. Alfi Nisaur Rosyidah, M.Pd., selaku ahli media
2. Sri Wahyuni, M.Pd., selaku ahli materi.

Pada tahap revisi meliputi saran dari ahli media dan ahli materi guna menyempurnakan produk berupa media *memory game* berbasis *puzzle* yang dikembangkan agar lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta saran dari para validator:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh validator yakni Ibu Alfi Nisaur Rosyidah, M.Pd. Beliau berkompeten dalam bidang desain. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek yang ada pada tampilan *memory game* berbasis *puzzle*. Adapun penilaian aspek desain (media) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

NO.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategory
1.	Desain	23	25	85%	
2.	Penggunaan Media	20	20	100%	
3.	Tingkat Kegunaan	10	10	100%	
Jumlah		53	55		
Rata rata Presentase				96,3%	

Pada tabel 1. yaitu hasil penilaian media oleh ahli desain (media) terhadap produk media *memory game* berbasis *puzzle*. Hasil validasi diperoleh jumlah skor presentase 96,3% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Ibu Alfi Nisaur Rosyidah, M.Pd. memberikan saran yakni pilih warna yang cerah.

2. Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi materi dilakukan oleh Ibu Sri Wahyuni, M.Pd. Beliau berkompeten dalam bidang materi khususnya materi untuk Sekolah Dasar. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media *memory game* berbasis *puzzle*.. Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategori
1.	Isi Materi	10	11	90.9%	Sangat Layak
2.	Menambah Pengetahuan	8	11	72,7%	Sangat Layak
3.	Penyajian pembelajaran	10	11	100%	Sangat Layak
4.	Penggunaan	10	11	100%	Sangat Layak
5.	Minat terhadap media	13	15	86,6%	Sangat Layak
6.	Tingkat kegunaan media	15	15	100%	Sangat Layak
7.	Jumlah	66	74		Sangat Layak
8.	Rata rata Presentase			89%	Sangat Layak

Pada tabel 2 merupakan hasil penilaian validasi dari ahli materi terhadap produk *memory game* berbasis *puzzle*.. Hasil validasi tersebut memperoleh skor presentase 89% dengan kategori sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Ibu Sri Wahyuni, M.Pd., memberikan saran yakni bahasa dalam soal lebih disederhanakan.

3. Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Fun Thinkers Book

Tabel 3. Hasil Responden Siswa Uji Coba Tahap I

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori/ Kriteria
1	Kualitas Isi dan Sajian	23	25	92%	Sangat layak digunakan
2	Kualitas Teknik	38	40	95%	Sangat layak digunakan
3	Kualitas Pembelajaran dan Instruksional	20	25	80%	Sangat layak digunakan
4	Pemberian <i>feedback</i> (umpan balik)	5	5	100%	Sangat layak digunakan
Jumlah		86	95		
Rata-Rata Persentase				90%	Sangat layak digunakan

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 5 siswa SD IT Al Furqon Nganjuk pada uji coba produk tahap 1 terhadap media memory game mencapai 90%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik yakni siswa paham materi dan mampu menggunakan media *memory game* berbasis *puzzle*.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Uji Coba Tahap II

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori/ Kriteria
1.	Aspek Ketertarikan	404	410	98,5%	Sangat layak digunakan
2 .	Aspek Materi	196	200	98%	Sangat layak digunakan
3.	Aspek Kebahasaan	129	130	99,2%	Sangat layak digunakan
Jumlah		729	740		
Rata-Rata Persentase					98%

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 15 siswa SD IT Al Furqon Baron Nganjuk pada uji coba produk tahap 2 terhadap media memory

game berbasis puzzle mencapai 98%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa paham materi dan mampu menggunakan media *memory game* berbasis *puzzle*.

4. Diagram Perbandingan Hasil Angket Responden Siswa

Peneliti memberikan angket respon kepada guru terhadap pengembangan media *memory game* berbasis *puzzle*. Hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Respon Guru



No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori/ Kriteria
1.	Kesesuaian Materi	14	15	93,3%	Sangat layak digunakan
2.	Kemudahan untuk dipahami	13	15	86,6%	Sangat layak digunakan
3.	Kejelasan	13	15	86,6%	Layak digunakan
4.	Pemberian <i>feedback</i>	5	5	100%	Sangat layak digunakan
Jumlah		46	50		
Rata-Rata Persentase				92	Sangat layak digunakan

Berdasarkan data yang sudah dihitung pada tabel 5 maka pengamatan yang telah dilakukan oleh Nilna Mufidah,S. Th.I., selaku guru shorof kelas 5 keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid/sangat layak.

Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir dari rentetan proses pengembangan, dalam pengembangan ini peneliti perlu melakukan pengkajian ulang mengenai komponen-komponen yang telah diujicobakan. Terdapat beberapa evaluasi mengenai komponen media *memory game berbasis game* yang berupa data kualitatif. Revisi media *memory game berbasis game* dilakukan karena terdapat beberapa komponen yang masih kurang baik untuk digunakan. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari para validator. Dengan adanya angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan pada produk, sehingga validator mampu memberikan saran. Dimana dari saran menjadikan dasar peneliti untuk melakukan revisi.

Berikut adalah saran tentang hasil validasi oleh para validator terhadap media *memory game berbasis game*.

Tabel 6. Hasil Revisi Produk

Sebelum di revisi	Sesudah direvisi
 <p>Penulisan huruf terlalu kecil</p>	 <p>Penulisan huruf normal</p>

Adapun pengembangan hasil produk akhir media *memory game berbasis game* sebagai berikut:

- 1) Membuat stiker bergambar dan 1 wazan disetiap kotak berukuran 3x3 peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mendesain stiker bergambar



Gambar 1 Stiker Bergambar

- 2) Membuat kotak balok berukuran 3x3 berjumlah 48 kotak balok guna untuk menempelkan stiker bergambar dan bertulisan wazan stiap kotak berisi 1 wazan



Gambar 2 Balok

- 3) Membuat bingkai persegi panjang berukuran 36 cm x12 cm bahan bingkai terbuat dari kayu kemudian diampelas agar rapi dan aman dalam pemakaian. Bingkai diberi warna coklat menggunakan plitur.



Gambar 3 Bingkai Kotak *memory game* berbasis *puzzle*

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan usaha sebaik mungkin dengan prosedur yang ada, namun masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Uji coba produk hanya dilakukan dengan 10 siswa kelas 3 SDN 2 Pecuk Patianrowo Nganjuk.
2. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini relatif pendek
3. Uji coba produk hanya dilakukan untuk melihat kelayakan, respon guru dan siswa
4. Tahap evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk meminimalisir kekurangan yang ada dalam produk untuk memperbaiki kualitas produk pengembangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media *memory game* berbasis *puzzle*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan dan penelitian (R&D) mengacu prosedur dari pengembangan bahan intruksional yang dikembangkan oleh S. Thiagaraja, Dorothy S. Semmel, dan MelvynI. Semmel pada tahun 1974. Sesuai namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *Define* (Pendefisian) *Design* (Perancangan) *Develop* (Pengembangan) *Disseminate* (Penyebaran). Di pilihnya model pengembangan ini karena memiliki langkah yang sangat terperinci namun masih tetap terlihat sederhana. Hasil penilaian validator terhadap pengembangan media *memory game* diperoleh persentase rata-rata 96,3% oleh ahli media dengan kategori sangat layak digunakan., dari ahli materi diperoleh persentase rata-rata 97% dengan kategori sangat layak digunakan, dan persentase rata-rata 96,5% kategori layak digunakan, kemudian hasil responden dari pendidik diperoleh persentase rata-rata 86,1% dengan kategori sangat layak digunakan sedangkan responden peserta didik diperoleh kategori sangat layak digunakan dengan persentase rata-rata 93,3% begitu.

2. Hasil perhitungan skor dan rata-rata *n-gain* dari *pretest* dan *posttest* adalah 0,71 dan 71,85%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam skor kategori “tinggi” dan tingkat efektivitas “efektif”. Demikian penilaian media pembelajaran *memory game* memiliki kualitas yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi stulasi mujarrod.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. (2020). Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Metro. Lampung.
- Al-Said, K. A., & Al-Jarf, R. (2017). The Effectiveness of Educational Games in Enhancing the Learning of the Arabic Alphabet among Non-Native Learners. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(8),.