

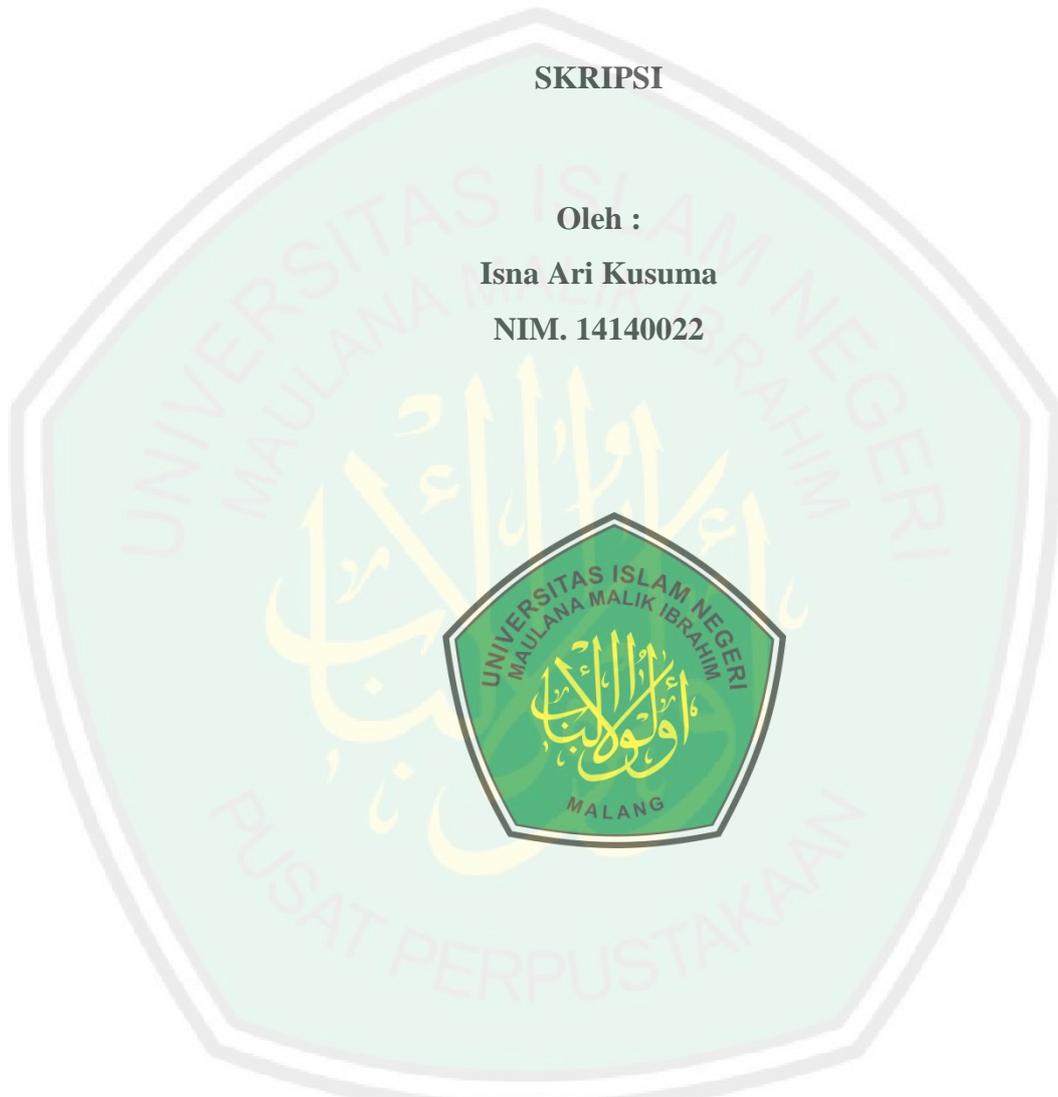
**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN 2
SUKOMULYO PUJON MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

Isna Ari Kusuma

NIM. 14140022



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

OKTOBER, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN 2
SUKOMULYO PUJON MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

Isna Ari Kusuma

NIM. 14140022



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

OKTOBER, 2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN 2
SUKOMULYO PUJON MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

**Isna Ari Kusuma
NIM. 14140022**

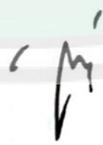
**Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan
Oleh Dosen Pembimbing**

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**H. Ahmad Sholeh, M. Ag
NIP. 19760803 200604 1 001**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN 2
SUKOMULYO PUJON MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Isna Ari Kusuma (14140022)

Telah dipertahankan di depan penguji pada Oktober 2018 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar **Strata Satu**

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang
Abdul Ghofur, M.Ag
NIP. 19730415 200501 1 004

Sekretaris Sidang
Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

Pembimbing
Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

Penguji Utama
Dr. H. Langgeng Budianto, M.Pd
NIP. 19711014 200312 1 001

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Mardiana, M.Pd
NIP. 196500817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji Syukur Alhamdulillah, kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat dan karunianya. Sholawat serta salam yang selalu saya ucapkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tua saya Bapak Priyadi dan Ibu Rini Syat Indrawati yang telah menjadi motivator terhebat dan sumber penyemangat dalam hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan, membimbing, menyayangi, menjaga, dan tak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini.
2. Teruntuk kakak saya Afia Rizki Wulansari serta Suaminya Faisol Fanani, adik saya Kinanti Nila Kusuma, dan kakak sepupu saya Raffelia Sherly yang selalu mendukung untuk selalu belajar dan berjuang demi meraih cita-cita.
3. Teruntuk keluarga, kakek, nenek, pakde, bude, paman, dan bibi yang penulis sayangi, terimakasih atas doa dan motivasi tiada henti yang diberikan kepada penulis.
4. Teruntuk guru-guru, dosen-dosen dan ustadz-ustadzah yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu dan pengalaman serta kasih sayang dengan setulus hari kepada saya.
5. Teruntuk sahabat-sahabat tercinta saya Wahyu Bitasari, Aminatuz Zuhriyyah, Azizatun Nisa, Miftahul Farid, Muhammad Taufik Firma, Silpiana Anggraini, Elsha Aprilia Suryaningtyas dan Vivi Amelia Firdaus karena keceriaan dan canda tawa kalian yang selalu menghiburku dan membuatku semangat, semoga persahabatan kita akan terus terjalin hingga nanti. Aamiin

6. Tak lupa juga untuk teman-teman semua mulai dari kelas PGMI A 2014 tercinta khususnya Farah Fathiniah teman se dosen pembimbing, PGMI 2014, IPS I, ABA 8, PKL SD BSS dan tak lupa organisasi daerah PERMATA RONGGOLawe Tuban yang selalu memberikan bantuan dan doa. Penulis ucapkan terimakasih banyak kalian luar biasa.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini, bisa bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari salah dan dosa, yang masih jauh dari kesempurnaan.

Malang, 5 Oktober 2018

Penulis

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ

الصَّابِرِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar”. (QS. Al-Baqarah [1]:153)¹

¹ Al-Qur'an dan Terjemahannya (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2007), hlm.23.

Dr. Marno, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 5 Oktober 2018

Hal : Skripsi Isna Ari Kusuma

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
Di
Malang

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Isna Ari Kusuma

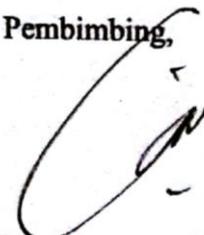
NIM : 14140022

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isna Ari Kusuma

NIM : 14140022

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 5 Oktober 2018

Hormat Saya,




Isna Ari Kusuma
NIM. 14140022

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu meskipun masih terdapat banyak kekurangan yang memerlukan tambahan dan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan pada jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan Syafaat-Nya Kelak. Aamiin

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis yakin tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Marno, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga akhir semester.

6. Ninja Panju Purwita, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator isi materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
7. Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator desain media dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
8. Bapak dan Ibu guru SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
9. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
10. Bapak dan Ibu yang telah memberikan motivasi, doa dan arahan untuk selalu belajar dan berada dalam jalan Allah.
11. Terakhir kalinya pada semua teman-teman PGMI angkatan 2014, khususnya kelas A, semoga kebersamaan kita tetap bisa terjalin di luar sana.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah menjadi motivator demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Malang, 5 Oktober 2018

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُوَّ = û

إِيَّ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1. SK, KD, dan Indikator Materi.....	44
Tabel 3.2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase	54
Tabel 4.1. Kriteria Penskoran Angket Ahli Isi Materi, Ahli Desain Media, dan Ahli Pembelajaran	63
Tabel 4.2. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Isi Materi	64
Tabel 4.3. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Isi Materi	68
Tabel 4.4. Revisi Produk Ahli Isi Materi	69
Tabel 4.5. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media	71
Tabel 4.6. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media	74
Tabel 4.7. Revisi Produk Ahli Desain Media	75
Tabel 4.8. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	76
Tabel 4.9. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	81
Tabel 4.10. Hasil Kemenarikan Media Menurut Siswa	81
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	85
Tabel 4.12. Hasil Statistik pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	88
Tabel 5.1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1. Model Pengembangan Borg and Gall	40
Gambar 3.2. Desain Eksperimen (<i>Before-After</i>)	55
Gambar 4.1. <i>Puzzle</i> Pulau	59
Gambar 4.2. <i>Puzzle</i> Laut	59
Gambar 4.3. <i>Puzzle</i> Sungai	59
Gambar 4.4. <i>Puzzle</i> Danau	59
Gambar 4.5. <i>Puzzle</i> Kepulauan	59
Gambar 4.6. <i>Puzzle</i> Selat	59
Gambar 4.7. <i>Puzzle</i> Rawa	59
Gambar 4.8. <i>Puzzle</i> Pegunungan	59
Gambar 4.9. <i>Puzzle</i> Dataran Tinggi	60
Gambar 4.10. <i>Puzzle</i> Gunung	60
Gambar 4.11. <i>Puzzle</i> Dataran Rendah	60
Gambar 4.12. <i>Puzzle</i> Pantai	60
Gambar 4.13. Tampilan Buku Pendamping	61
Gambar 4.14. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian
Lampiran III	: Angket Penilaian Ahli Isi Materi
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Desain Media
Lampiran V	: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
Lampiran VI	: Angket Hasil Respon Siswa
Lampiran VII	: Identitas Subjek Penelitian
Lampiran VIII	: Soal <i>Pre-Test</i>
Lampiran IX	: Soal <i>Post-Test</i>
Lampiran X	: Lembar Kerja Siswa
Lampiran XI	: Tabel Distribusi-T
Lampiran XII	: Bukti Konsultasi
Lampiran XIII	: Dokumentasi Penelitian
Lampiran XIV	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN NOTA DINAS	viii
HALAMAN PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8

E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
H. Orisinalitas Penelitian	11
I. Definisi Operasional	13
J. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Landasan Teori	17
1. Pengembangan	17
2. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Fungsi Media Pembelajaran	19
c. Manfaat Media Pembelajaran	21
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	22
e. Karakteristik Media Pembelajaran	24
f. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media	26
3. Media <i>Puzzle</i>	28
a. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	28
b. Manfaat Media <i>Puzzle</i>	28
4. Ilmu Pengetahuan Sosial	29
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	29
b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	30
5. Materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan	31
a. Kenampakan Alam Daratan	32
b. Kenampakan Alam Perairan	32

6. Hasil Belajar	32
a. Pengertian Hasil Belajar	32
b. Macam-Macam Hasil Belajar	33
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	35
B. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Model Pengembangan	39
C. Prosedur Pengembangan	43
1. Tahap Pra-Pengembangan Produk	43
2. Tahap Pengembangan Produk	45
3. Tahap Uji Coba Produk	46
4. Tahap Revisi Produk	46
D. Uji Coba	47
1. Desain Uji Coba	47
2. Subyek Uji Coba	48
3. Jenis Data	48
4. Instrumen Pengumpulan Data	50
5. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	58
A. Pembahasan Desain Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	58
1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	58
2. Validasi dan Revisi Produk	62
B. Kemenarikan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	81

C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran	85
BAB V PEMBAHASAN	92
A. Analisis Pengembangan Media <i>Puzzle</i>	92
B. Analisis Hasil Uji Coba Kelayakan Media <i>Puzzle</i>	94
C. Analisis Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media	98
BAB VI PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



ABSTRAK

Kusuma, Isna Ari, 2018. Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Marno, M.Ag

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu sarana media pembelajaran yang mempunyai fungsi untuk membantu memahami siswa dalam pembelajaran, khususnya pada kelas IV SD/MI. Materi pokok yang dibahas adalah kenampakan alam daratan dan perairan. Pada materi ini siswa dituntut untuk dapat mengetahui dan memahami kenampakan alam daratan dan perairan. Untuk mengetahui tentang materi kenampakan alam daratan dan perairan dalam pembelajaran, maka dibuatlah pengembangan media pembelajaran berupa media *puzzle*.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menjelaskan media pembelajaran *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan. (2) Menjelaskan tingkat kelayakan media pembelajaran *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan. (3) Menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dimana metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran berupa media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan. Dari hasil validasi media pembelajaran *puzzle* ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan presentase rata-rata hasil dari validasi ahli isi materi 89% menyatakan sangat valid, hasil dari validasi ahli desain media 89% menyatakan sangat valid, hasil dari validasi ahli pembelajaran 86% menyatakan sangat valid. Hasil presentase tingkat kevalidan pada uji coba kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang menunjukkan 90% menyatakan sangat valid. Dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test menunjukkan t_{hitung} sebesar 4,35 dan t_{tabel} sebesar 2,080. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan ini sudah sesuai dengan kurikulum sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Media *Puzzle*, Perbedaan Hasil Belajar

ABSTRACT

Kusuma, Isna Ari, 2018. The Development of Puzzle Media to Improve Student Learning Outcomes of Social Science Subjects in Grade IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Thesis, Department of Islamic Elementary School Teacher Education Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim of Malang. Advisor, Dr. Marno, M.Ag

The development of instructional media is a instructional media tool that can help the students in learning, especially students in grade IV of primary school (SD / MI). The main material discussed is the appearance of land and waters. In this material, students are required to be able to know and understand the natural and terrestrial appearance material. For those, the development of instructional media is made in the form of a puzzle media.

This research aims to: (1) Explain the puzzle instructional media on the natural and terrestrial appearance material. (2) Explain the level of feasibility of puzzle instructional media on the natural and terrestrial appearance material. (3) Explain the differences in student learning outcomes before and after using the puzzle instructional media for grade IV students of SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

This research used Research and Development method. This research method is to produce certain products and test the effectiveness of these products. This research and development method refers to the development model of Borg and Gall.

This result shows that the product which is produced from this research and development is instructional media products in the form of is instructional media puzzle material about the natural and terrestrial appearance. It also shows that this research is valid. It is proven by the average percentage of results from the validation of the content experts, 89%. The validation from media design experts is 89% and the validation from learning experts is 86%. It has a validity level of 90% that means very valid. From the results of data analysis through the t-test shows that t_{count} is 4.35 and t_{table} is 2.080. It means that there are differences in students before and after using the media. Puzzle instructional media that has been developed is in accordance with the curriculum so that it can improve student learning outcomes.

Keywords: Development, Instructional media, Puzzle Media, Differences in Learning Outcome

مستخلص البحث

كوسوما، إثنى أري، 2018. تطوير الوسائل التعليمية "أحجية" لترقية الحصيلة التعليمية لدى الطلبة في مادة العلوم الإجتماعية للصف الرابع في المدرسة الإبتدائية العامة الحكومية 2 سوكاموليو فوجون - مالانج. البحث الجامعي، قسم تربية معلمي المدرسة الإبتدائية، كلية علوم التربية والتدريس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: د. مارنوه، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التطوير، الوسائل التعليمية، أحجية، فرق الحصيلة التعليمية.

يعتبر تطوير الوسائل التعليمية أداة وسائلية تعليمية لها وظيفة مساعدة الطلبة في فهم الدرس؛ خاصة للصف الرابع الإبتدائي. الموضوع الرئيسي الذي نوقش هي وجه العالم أرضيا ومائيا. في هذا الموضوع، يتطلب من الطلبة أن يكونوا قادرين على معرفة وفهم وجه العالم أرضيا ومائيا. وللتعرف على ذلك الموضوع في الدرس، تم تطوير الوسائل التعليمية على شكل "أحجية".

يهدف هذا البحث الدراسة إلى: (1) شرح الوسائل التعليمية "أحجية" في موضوع وجه العالم أرضيا ومائيا. (2) شرح مدى ملائمة الوسائل التعليمية "أحجية" في موضوع وجه العالم أرضيا ومائيا. (3) شرح فرق الحصيلة التعليمية لدى الطلبة في الصف الرابع قبل استخدام الوسائل التعليمية "أحجية" في موضوع وجه العالم أرضيا ومائيا وبعد استخدامها في المدرسة الإبتدائية العامة الحكومية 2 سوكاموليو فوجون - مالانج.

استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (*Research and Development*)، حيث كان هذا المنهج استخدم لإنتاج منتج معين واختبار فعاليته. أشار هذا منهج البحث والتطوير إلى نموذج تطوير بروج وغال (*Borg and Gall*).

وقد أنتج هذا التطوير منتجا على شكل الوسائل التعليمية "أحجية" في موضوع وجه العالم أرضيا ومائيا. وأشارت نتيجة التحقق منه إلى 89% من الخبر في المحتوى أو يعني ذلك أكثر ملائمة، و 89% من الخبر في تصميم الوسائل التعليمية أو يعني ذلك أكثر ملائمة، و 86% من الخبر في التعليم أو يعني ذلك أكثر ملائمة. وأظهرت نتيجة تجربة المنتج في الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية العامة الحكومية 2 سوكاموليو فوجون - مالانج 90% أو يعني ذلك أكثر ملائمة. ودلت نتيجة تحليل البيانات باستخدام اختبار ت على ت الحساب (4.35) أكبر من ت الجدول (2.080) مما دلت تلك النتائج على وجود الفرق في الحصيلة التعليمية لدى

الطلبة قيل استخدام المنتج وبعد استخدامه. الوسائل التعليمية "أحجية" التي تم تطويرها وافقت بالمناهج الدراسية حتى تتمكن من ترقية الحصيصة التعليمية لدى الطلبة.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak pernah ada habisnya sejak manusia ada dan berkembang di muka bumi sampai akhir zaman nanti. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.² Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan segala sesuatu usaha sadar manusia yang selalu ada melalui berbagai proses yang dilakukan di sekolah maupun luar sekolah di sepanjang hayat untuk masa depan.

Pada era modern seperti saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat sehingga perlahan-lahan menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi sangat berpengaruh untuk kehidupan masyarakat khususnya untuk negara-negara berkembang. Perkembangan teknologi banyak berkembang dalam berbagai banyak bidang, bidang Pendidikan misalnya. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pendidikan menggunakan media pembelajaran dalam rangka menunjang kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran untuk masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

² Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 11.

Perubahan pada bidang pendidikan juga semakin terlihat mengenai sistem pembelajaran, dimana pada sebelumnya sistem pembelajaran dilakukan secara konvensional dan kini sistem pembelajaran sudah dilakukan secara modern sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran pada saat ini sudah tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik yang harus lebih aktif dibandingkan dengan guru. Peserta didik juga sudah bebas untuk memperoleh sumber belajar atau sumber informasi agar pengetahuan siswa menjadi lebih luas. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.⁴ Media tidak hanya berupa bahan ajar cetak, audio, video, radio, televisi, multimedia, dan *website*, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 205.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran non eksak, dimana ilmu pengetahuan sosial ini mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah untuk memberikan wawasan dan pemahaman mendalam bagi peserta didik, khususnya di sekolah dasar dan sekolah menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai aspek kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi.⁵

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman dan kualitas yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Menurut Sapriya, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 137.

masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (2) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.⁶

IPS sebagai salah satu bidang studi yang mempunyai tujuan membekali peserta didik untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Sebagian besar media, metode, strategi, pendekatan serta suasana pengajaran di sekolah-sekolah yang digunakan para guru tampaknya terkesan monoton dan membosankan. Permasalahan ini tampaknya selalu menjadi persoalan yang sering kali terjadi pada pembelajaran.

Pada usia tujuh sampai sebelas tahun anak akan melalui tahap, dimana tahap ini adalah tahap operasional konkret. Pada kurun waktu ini pikiran logis peserta didik mulai berkembang. Dalam usahanya mengerti tentang alam sekelilingnya mereka tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang datang dari panca indera. Peserta didik yang sudah mampu berpikir secara operasi konkret, juga sudah menguasai pembelajaran penting, yaitu bahwa ciri yang ditangkap oleh panca indera seperti besar dan bentuk sesuatu, dapat saja berbeda tanpa harus mempengaruhi, misalnya kuantitas objek yang bersangkutan. Peserta didik seringkali dapat mengikuti logika atau penalaran, tetapi jarang mengetahui

⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 51.

jika membuat kesalahan. Sesungguhnya peserta didik telah dapat melakukan klasifikasi, pengelompokan dan pengaturan masalah (*ordering problems*) tetapi peserta didik belum sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang, beliau menjelaskan permasalahan pada pembelajaran IPS adalah penggunaan media yang sangat kurang sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pembelajaran IPS khususnya dalam materi kenampakan alam daratan dan perairan, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebagian belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan di sekolah. Dari dua puluh dua peserta didik dalam satu kelas seperti kata beliau peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM sebanyak 80% dalam satu kelas. Beliau juga mengakui bahwa media yang disediakan oleh sekolah kurang karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah dan guru juga merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.⁸

Salah satu media pembelajaran konkret dalam mata pelajaran IPS pada materi kenampakan alam daratan dan perairan adalah menggunakan media *puzzle*. *Puzzle* sendiri merupakan satu media permainan yang bisa digunakan peserta

⁷ Piaget dalam Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 84.

⁸ Wawancara dengan Ibu Yeni Asari, S.Pd, guru kelas IV SDN Sukomulyo 2 Pujon Malang, tanggal 2 Agustus 2018 Pukul 10.00 WIB

didik untuk memahamkan suatu materi dalam sebuah konsep pembelajaran. *Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, gambar, warna tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.⁹

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal maka peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan media dan memilih judul **“Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti maka disusunlah rumusan masalah yang terkait dengan judul guna membatasi lingkup penelitian, yaitu:

1. Bagaimana desain produk media *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang?

⁹ Sya'ban Jamil, *56 Games untuk Keluarga* (Jakarta: Republika Penerbit, 2012), hlm. 20-22.

2. Bagaimana tingkat kelayakan media *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang?
3. Adakah perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan desain produk yang dihasilkan yaitu berupa media *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.
3. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat teoritis, untuk menjadi bahan acuan guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran, dan juga menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan penggunaan media *puzzle* dalam pelajaran IPS yang merupakan salah satu alternatif untuk menggunakan media dalam peningkatan hasil belajar materi materi kenampakan alam daratan dan perairan.
2. Manfaat praktis, untuk menghasilkan produk yang menarik sehingga guru dapat mudah dalam mengajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran.
3. Bagi lembaga, untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan mengaktifkan proses belajar dalam pelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle*.
4. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian di sekolah secara langsung, peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan dari teori-teori yang telah dipelajari serta menambah ilmu baru yang diperoleh melalui penelitian ini.
5. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan berhasilnya penelitian ini maka akan menambah produk baru dalam pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah dalam memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang berbentuk media *puzzle*.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasar dari penelitian ini adalah dengan pengembangan media *puzzle* yang didesain semenarik mungkin seperti permainan bongkar pasang *puzzle*, dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan *puzzle* yang sesuai dengan bentuknya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih termotivasi untuk belajar tentang materi kenampakan alam daratan dan perairan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk memberikan gambaran dalam penelitian pengembangan ini, maka peneliti mencantumkan ruang lingkup pengembangan agar lebih mempermudah sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian pengembangan.

Sesuai dengan judul penelitian dan pengembangan diatas yaitu Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang, peneliti ingin menggambarkan tingkat kelayakan produk yang telah dibuat serta dapat mengukur kemampuan peserta didik yang telah menggunakan produk tersebut dengan yang tidak menggunakan produk tersebut.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti memilih SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang dengan alasan sebagai berikut.

1. Di sekolah ini fasilitas sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran kurang memadai seperti tidak tersedianya media

pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah ini khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IV pada materi kenampakan alam daratan dan perairan.

2. Tidak semua guru di sekolah ini menggunakan media karena guru kurang mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk peserta didik.

Dari alasan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa untuk hasil belajar yang baik dalam mencapai nilai KKM dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat media pembelajaran *puzzle*, buku pendamping, dan panduan bermain. *Puzzle* yang dimodifikasi sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya:

1. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Media *puzzle* yang dikembangkan adalah media permainan yang terbuat dari kayu yang dibuat untuk permainan bongkar pasang, dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan *puzzle* yang sesuai dengan bentuknya.
3. *Puzzle* dapat digunakan peserta didik untuk pengenalan terhadap materi, sehingga secara tidak langsung peserta didik diharapkan bisa memahami materi.

4. *Puzzle* ini terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang berukuran 30x20 dan berisi 20 potongan. *Puzzle* berisi gambar yang sesuai dengan tema dan dibuat semenarik mungkin dengan gambar berwarna agar peserta didik tertarik untuk belajar.

H. Orisinalitas Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lain yang memiliki relevansi dalam bentuk skripsi maupun jurnal, antara lain:

1. Aning Masyufatin Furoida. **“Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotul Tholibin Malang”**. Dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media belajar *puzzle* ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.¹⁰
2. Oktarina Afidatul M. **“Penggunaan Media Blank Map Puzzle untuk Meningkatkan hasil belajar IPS tentang Materi Kenampakan Alam Amerika Siswa MI AL Fattah Malang”**. Dalam penelitian ini penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengenal negara-

¹⁰ Aning Masyufatin Furoida, *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotul Tholibin Malang* (Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014), hlm. 1.

negara di benua Amerika dan dari media *puzzle* ini dapat meningkatkan hasil belajar serta prestasi siswa.¹¹

3. Hikmatun Nisa' Enha. **“Pengembangan Media Puzzle pada Konsep Pengukuran Bangun Datar terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi”**.

Pada penelitian ini penggunaan media *puzzle* ini siswa dapat memahami konsep tentang pengukuran bangun datar agar dapat mudah dipahami dan diterima oleh siswa.¹²

Untuk memudahkan memahami orisinalitas penelitian diatas maka disertakan tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas penelitian pada tabel 1.1, dibawah ini:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti. Judul. Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll). Penerbit dan Tahun Penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian ini
1.	Aning Masyufatin Furoida, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotul Tholibin Malang</i> . Skripsi. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2014.	Pengembangan media <i>puzzle</i> , meningkatkan hasil belajar	Mata pelajaran Matematika	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema dalam penelitian ini yaitu IPS, maka penelitian ini

¹¹ Oktarina Afidatul M, *Penggunaan Media Blank Map Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Materi Kenampakan alam Amerika Siswa MI Al Fattah Malang* (Malang:Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015), hlm. 1.

¹² Hikmatun Nisa' Enha, *Pengembangan Media Puzzle pada Konsep Pengukuran Bangun Datar terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi* (Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015), hlm. 1.

2.	Oktarina Afidatul M, <i>Penggunaan Media Blank Map Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Materi Kenampakan Alam Amerika Siswa MI Al Fattah Malang</i> . Skripsi. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2015.	Media <i>Puzzle</i> , mata pelajaran IPS, meningkatkan hasil belajar siswa	Jenis penelitian kualitatif	akan mencoba membuat produk media cetak <i>puzzle</i> pada materi kenampakan alam daratan dan perairan pada tingkat Sekolah Dasar
3.	Hikmatun Nisa' Enha, <i>Pengembangan Media Puzzle pada Konsep Pengukuran Bangun Datar terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi</i> . Skripsi. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2015.	Pengembangan media <i>puzzle</i>	Mata pelajaran matematika, pemahaman siswa	maupun Madrasah Ibtidaiyah yang diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuat agar siswa terkesan dan tertarik untuk belajar.

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan berarti sebagai proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik, atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik, yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

3. Media *Puzzle*

Puzzle merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di Sekolah Dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat

5. Materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan

Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam merupakan segala sesuatu yang ada di alam atau segala sesuatu yang ada di atas bumi yang menampakkan diri atau menunjukkan diri kepada kita. Kenampakan alam terbagi menjadi dua yaitu kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keteampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang uraian-uraian dari pendahuluan yang terdiri dari; (a) Latar Belakang, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Pengembangan, (d) Manfaat Pengembangan, (e) Asumsi Pengembangan, (f) Ruang Lingkup Pengembangan, (g) Spesifikasi Produk, (h) Orisinalitas Penelitian, (i) Definisi Operasional, dan (j) Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini membahas tentang kajian teori penelitian dan kerangka berfikir. Kajian teori yang terdiri dari; (a) Pengembangan, (b) Media Pembelajaran, (c) Media *Puzzle*, (d) Ilmu Pengetahuan Sosial, (e) Materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan, dan (f) Hasil Belajar.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang terdiri dari; (a) Jenis Penelitian, (b) Model Pengembangan, (c) Prosedur Pengembangan, (d) Uji Coba Produk.

BAB IV : Hasil Pengembangan

Pada bab ini membahas tentang hasil pengembangan yang terdiri dari; (a) Pembahasan Desain Media Pembelajaran *Puzzle*, (b) Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran *Puzzle*, dan (c) Analisis Tes Hasil Belajar Siswa.

BAB V : Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang pembahasan dari rumusan masalah yang terdiri dari; (a) Pembahasan Hasil Desain Media Pembelajaran *Puzzle*, (b) Tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Puzzle* Materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan, dan (c) Pembahasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* Materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

BAB VI : Penutup

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Pengembangan berarti sebagai proses menejermahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik, atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.¹³

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.¹⁴

¹³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2010), hlm. 197

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 222-223.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.

Rossi dan Breidle (1966), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.¹⁵

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hala lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Gerlach dan Ely (1980) menyatakan: *“A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude”*.

Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan

¹⁵ Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm. 204- 205.

wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.¹⁶

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan

¹⁶ *Ibid.*,

bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

4. Memiliki nilai praktis

Nilai praktis yang dimiliki yaitu sebagai berikut:

- a.) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b.) Media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta didik.
- c.) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- d.) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e.) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- f.) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.

g.) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.

h.) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.

i.) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.¹⁷

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 207-210.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.¹⁸

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, antara lain:

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsure suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih

¹⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm. 2.

baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a. Media yang diproyeksikan, seperti film *slide*, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film slide, *Over Head Projector (OHP)* untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.¹⁹

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Ada beberapa karakteristik dari media pembelajaran yaitu:

1. Media Grafis (Visual Diam)

Dalam proses pembelajaran, media cetak dan grafis merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Secara sederhana media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti. Media grafis termasuk media visual diam. Macam-macam media grafis adalah: gambar atau foto, diagram, bagan, poster, grafik media cetak, buku.

2. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Oleh sebab

¹⁹ Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm. 211-212.

itu, media ini dapat digunakan apabila tersedia fasilitas yang dibutuhkan untuk itu. Namun demikian, seperti halnya media grafis, media yang tergolong pada kelompok media proyeksi sama-sama mengandalkan rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi yang sering digunakan, di antaranya film bingkai (*slide*), *Over Head Transparansi*, *Opaque Projector*, *Microsofis*, video. Media-media proyeksi semacam itu sekarang sudah jarang digunakan setelah lahirnya computer yang dapat memproyeksikan pesan lebih baik dan lebih bervariasi dengan bantuan alat proyeksi lain.

3. Media Audio

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.

4. Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual yang dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Teknologi komputer pada saat ini digunakan sebagai

sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan.²⁰

f. Prinsip-prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

1. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satupun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 213-218.

- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media, diantaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.

- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.²¹

3. Media *Puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle merupakan bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar. *Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh.²²

b. Manfaat Media *Puzzle*

Manfaat bermain *puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah.²³ *Puzzle* memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.²⁴ Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan

²¹ *Ibid.*, hlm. 224-227.

²² Sya'ban Jamil, *op.cit.*, hlm. 20.

²³ Burhan Elfanany, *Strategi Jitu Meningkatkan Skor Tes IQ Anak Prasekolah (PAUD & TK)* (Jakarta: Republika Penerbit, 2011), hlm. 103.

²⁴ Sya'ban Jamil, *op.cit.*, hlm. 21-22.

lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Zuraik dalam buku Ahmad Susanto (2016), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di Sekolah Dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.²⁵

Jadi, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS

²⁵ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hlm. 137-138.

saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis.

Jadi, hakikat pendidikan IPS itu hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan ini akan dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia.²⁶

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Lebih jauh lagi dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran.

²⁶ *Ibid.*, hlm. 138-139.

Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran suatu disiplin ilmu, sehingga tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan institusional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu nasional.

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.²⁷

5. Materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan

Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam merupakan segala sesuatu yang ada di alam atau segala sesuatu yang ada di atas bumi yang menampakkan diri atau menunjukkan diri kepada kita. Kenampakan alam di setiap wilayah berbeda-beda. Setiap wilayah memiliki ciri khas masing-masing. Hal ini disebabkan bentuk

²⁷ *Ibid.*, hlm. 144-145.

kenampakan alam di muka bumi tidak rata. Kenampakan alam terdiri dari dua bagian pokok yakni kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan.²⁸

a. Kenampakan Alam Daratan

Kenampakan alam daratan adalah bagian dari permukaan bumi yang tidak digenangi air dan berbentuk padat. Kenampakan alam daratan meliputi gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai.²⁹

b. Kenampakan Alam Perairan

Kenampakan alam perairan adalah bagian dari permukaan bumi yang digenangi air. Wilayah perairan di Indonesia lebih luas dibandingkan dengan daratan oleh karena itu Indonesia disebut negara maritim. Kenampakan alam perairan meliputi laut, selat, sungai, danau, pulau, kepulauan, dan rawa.³⁰

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar pasti akan diperoleh suatu hasil belajar. Sehingga hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh individu setelah terjadinya kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari sikap,

²⁸ Sutoyo dan Leo Agung, *IPS 4* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009), hlm. 21.

²⁹ Retno Heny Pujiati dan Umi Yuliati, *Cerdas Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 22.

³⁰ *Ibid.*, hlm. 26.

keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar setelah mengalami proses belajar.³¹

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran, semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.³²

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Usaha tersebut dipengaruhi kondisi dan situasi tertentu, yaitu pendidikan dan latihan dalam suatu jenjang pendidikan.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Selain kata evaluasi ada *assessment* ada pula kata lain yang searti dan relatif lebih dikenal dalam dunia pendidikan kita yakni tes, ujian, dan ulangan.³³

b. Macam-macam Hasil Belajar

Ada beberapa macam-macam dari hasil belajar yang meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek

³¹ Ahmad Rifa'i dan Catharina Anni, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: UPT MKU UNNES, 2012), hlm. 85.

³² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakara, 2011), hlm. 406.

³³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 195.

psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep

Bloom dalam buku Ahmad Susanto (2016) mengartikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.³⁴

2. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati dalam buku Ahmad Susanto (2016) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.³⁵

³⁴ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hlm. 6.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 9.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

3. Sikap

Menurut Lange dalam buku Ahmad Susanto (2016), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.³⁶ Struktur sikap menurut Azwar dalam buku Ahmad Susanto (2016) terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif, merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif, merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.³⁷

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang

³⁶ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hlm. 10.

³⁷ *Ibid.*, hlm. 10.

memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap nilai hasil belajar siswa. Keluarga yang keadaan ekonominya tidak stabil, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.³⁸

Menurut Sudjana, bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama

³⁸ Iim Wasliman, *Problematika Pendidikan Dasar* (Bandung: SPs-UPI, 2007), hlm. 158.

kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Faktor-faktornya adalah sebagai berikut:

1. Kecerdasan anak.
2. Kesiapan atau kematangan.
3. Bakat anak.
4. Kemauan belajar.
5. Minat.
6. Model penyajian materi pelajaran.
7. Pribadi dan sikap guru.
8. Suasana pengajaran.
9. Kompetensi guru.
10. Masyarakat.³⁹

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir yang peneliti buat dapat digambarkan dalam skema berikut ini:

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir



³⁹ Nana Sudjana, *Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 39.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian yang dilaksanakan termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development (R&D)*. Menurut pernyataan Borg & Gall yaitu “*R&D is a process used to develop and validate educational products*”.⁴⁰ Dimana *R&D* adalah sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata *R&D* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.⁴¹

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan yaitu menghasilkan produk tertentu yang harus diuji keefektifan produknya untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dihasilkan tersebut untuk kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan.

Penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini sejalan

⁴⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 127.

⁴¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 164.

dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media *puzzle* yang di khusus kan untuk siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Produk yang dibuat ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk permasalahan yang ada sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat ditempuh oleh peneliti adalah dengan melalui “pengembangan yang berorientasi pada hasil produk” yang berupa pengembangan media *puzzle* untuk kelas IV pada materi kenampakan alam daratan dan perairan.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini model yang dilakukan mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Peneliti mengacu pada model Borg and Gall karena model pengembangan ini dirasa efektif dalam pengembangan media pembelajaran yang sedang di lakukan pada saat penelitian.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Borg and Gall ada sepuluh tahap, adapun langkah-langkah pengembangan media pengembangan sebagai berikut:⁴²

⁴² Punaji Setyosari, *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2010), hlm. 228.

Gambar 3.1

Model Pengembangan Borg and Gall



Berdasarkan model pengembangan yang dijelaskan oleh Borg and Gall, peneliti mengadopsi langkah penelitian pada tahap satu sampai dengan delapan. Berikut langkah penelitian yang diadopsi dari tahapan Borg and Gall, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research and information collecting*)

Penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan.

b. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan dalam penelitian R&D meliputi: (1) merumuskan tujuan penelitian, (2) memperkirakan dana, tenaga, dan waktu dalam penelitian, (3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian. Tujuan dari perencanaan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi materi yang tepat untuk pengembangan produk sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*)

Pengembangan format produk awal dengan menyiapkan bahan-bahan pembelajaran, media yang akan digunakan, dan alat evaluasi.

Pengembangan format produk awal dikembangkan dengan bantuan para ahli atau orang-orang yang punya keterampilan yang dibutuhkan. Sebelum produk diuji cobakan di lapangan di perlukan evaluasi dari para ahli untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan.⁴³

d. Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang yang bertujuan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa di kelas dan menganalisis kebutuhan media pada mata

⁴³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 176.

pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan kelas IV.

e. Revisi produk

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji coba awal. Revisi produk akan dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba awal ini menggunakan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

f. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan ini dilaksanakan dengan menggunakan subjek uji coba di kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Subjek yang digunakan oleh peneliti melibatkan 22 siswa pada kelas IV.

g. Revisi produk

Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok atau subyek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

h. Uji lapangan

Uji lapangan dalam penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai

sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam kegiatan uji lapangan ini diperlukan adanya ahli media untuk pengujian produk yang dihasilkan untuk guru dan siswa.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan menurut Borg and Gall, langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui empat tahap (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan produk (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi produk.

1. Tahap pra-pengembangan produk

Tahap pra-pengembangan produk mempunyai tujuan yaitu mempelajari dan mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam produk yang sedang dikembangkan. Untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media yang dikembangkan perlu adanya kegiatan yang harus dilakukan, yaitu:

a) Mengkaji Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini ditentukan jumlah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan pada media pembelajaran. Adapun kegiatan inti dan kompetensi dasar ini dipilih pada

mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Adapun standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dari mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Tabel 3.1 SK, KD, dan Indikator Materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya.	<ul style="list-style-type: none"> - Mendefinisikan pengertian kenampakan alam. - Menyebutkan ciri-ciri kenampakan alam. - Menyebutkan manfaat kenampakan alam. - Menyebutkan kenampakan alam yang ada di Indonesia.

b) Melakukan studi lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa di kelas dan menganalisis kebutuhan media pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas IV serta mengamati bahan ajar serta media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran.

c) Pengumpulan dan pemilihan bahan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI kelas IV. Hasil dari tahap tersebut terdapat dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan yang akan dijadikan media pembelajaran yang dikembangkan.

d) Menyusun kerangka media pembelajaran

Penyusunan kerangka media pembelajaran untuk mengelompokkan kompetensi dasar, indikator, materi, langkah-langkah pembelajaran, dan evaluasi pada materi kenampakan alam daratan dan perairan.

2. Tahap pengembangan produk

Dalam tahap ini pengembangan media pembelajaran peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas IV dalam mengembangkan materi. Materi yang disajikan merupakan materi yang ada di dalam mata pelajaran IPS. Adapun serangkaian proses dari tahap pengembangan produk yaitu sebagai berikut:

a) Menyiapkan materi yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas.

- b) Melakukan penataan isi dan struktur isi materi dengan cara menentukan alur media pembelajaran sesuai dengan dengan kerangka media pembelajaran yang telah dirancang.
- c) Membuat desain media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan.
- d) Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa.

3. Tahap uji coba produk

Pada tahap ini kegiatan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan maka bisa dilakukan dengan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Validasi produk dilakukan dengan konsultasi pada ahli isi materi, ahli media dan ahli pembelajar (guru kelas IV). Hasil penilaian dari validasi ahli digunakan untuk menyempurnakan produk. Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media yang telah dikembangkan.

4. Tahap revisi produk

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari uji coba awal yang telah dilakukan. Setelah media sudah dikatakan valid, maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan dan produk sudah siap untuk diterapkan, namun apabila media

belum dikatakan valid, maka peneliti perlu melakukan perbaikan sebelum menjadi produk pengembangan.

D. Uji Coba

Tahap uji coba dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kevalidan, keefesienan, keefektifan dari suatu produk yang dikembangkan. Di dalam tahap uji coba ini di dalamnya terdapat desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

a. Desain Uji Coba

Pada tahap ini terdapat beberapa tahap yaitu tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan. Berikut adalah penjelasannya:

1) Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini, peneliti melakukan kegiatan yaitu dengan bimbingan kepada dosen pembimbing dan melakukan pengecekan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media pembelajaran jika ada yang kurang, dan peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan dengan dosen pembimbing.

2) Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli ini terdapat beberapa kegiatan yaitu kegiatan yang dilakukan pada ahli isi materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran dimana pada tahap ini para ahli tersebut memberikan komentar dan saran terhadap media yang sudah dikembangkan.

Hasil dari validasi ahli yang sudah diperoleh melalui tanggapan dan penilaian dengan memberikan komentar dan saran dari para ahli kemudian digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

3) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang yang berjumlah 22 siswa.

b. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media pembelajaran, guru kelas mata pelajaran IPS dan siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

c. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam tahap hasil uji coba ini akan dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan dari ahli isi materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

2) Data Kuantitatif.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran berupa prosentase melalui angket atau lembar validasi penilaian ahli, penilaian guru kelas mata pelajaran IPS, dan hasil tes belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*). Berikut adalah penilaiannya:

- 1) Penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran tentang kesesuaian isi dari media pembelajaran. Kesesuaian isi media pembelajaran ini meliputi ilustrasi pengoperasian media dan kelengkapan komponen yang lain, yang dapat menjadikan suatu media pembelajaran tersebut dapat menjadi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Penilaian guru kelas terhadap pengembangan media pembelajaran.
- 3) Hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

- 4) Angket tanggapan siswa tentang media pembelajaran materi materi kenampakan alam daratan dan perairan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah wawancara, angket dan tes perolehan hasil belajar. Berikut ini adalah penjelasannya:

1) Wawancara

Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian.⁴⁴ Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu kepada Ibu Yeni selaku guru wali kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk menemukan permasalahan yang ada dan harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

2) Angket

Angket adalah alat pengumpul data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan

⁴⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 219

mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada responden untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media, ketepatan penggunaan media pembelajaran sehingga media menarik dan efektif.

Pertanyaan dalam angket digunakan peneliti meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Adapun angket yang dibutuhkan untuk menganalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (a) Angket penelitian atau tanggapan ahli isi atau materi dari media pembelajaran.
- (b) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran.
- (c) Angket penilaian atau tanggapan ahli pembelajaran.

Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban, yaitu sebagai berikut:

- (a) Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- (b) Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- (c) Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- (d) Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- (e) Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

3) Tes Perolehan Hasil Belajar

Tes perolehan hasil belajar merupakan tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan kemampuan proses siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

e. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik, yaitu:

1) Analisis Isi atau Materi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menyampaikan susunan materi yang akan dijadikan media pembelajaran berupa produk yang sudah dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan.

2) Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan media pembelajaran kelas IV. Dalam pengolahan data penilaian menggunakan teknik yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan dari validator sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan prosentase, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:⁴⁵

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah jawaban penilaian

Hasil yang diperoleh dari perhitungan prosentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁴⁶

Tabel 3.2

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Perlu revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, apabila penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 69-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli isi, ahli media, ahli pembelajaran

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2008), hlm. 93.

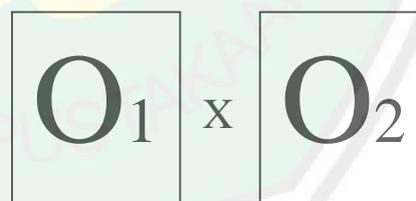
atau guru kelas. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka harus dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

3) Analisis Hasil Tes

Analisis data yang digunakan untuk mengatur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan produk pengembangan (*before-after*). Penggunaan desain eksperimen (*before-after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun desain eksperimen *before-after* sebagai berikut:⁴⁷

Gambar 3.2

Desain Eksperimen (*Before-After*)



Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2008), hlm. 135.

O1 = Tes *before treatment* atau sebelum peserta didik diberi media pembelajaran *puzzle*

O2 = Tes *after treatment* atau sesudah peserta didik diberi media pembelajaran *puzzle*

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar (*achievement test*). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas IV sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *puzzle*. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:⁴⁸

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = Uji t

⁴⁸ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 131-132.

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variasi

n = Jumlah subjek/sampel



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

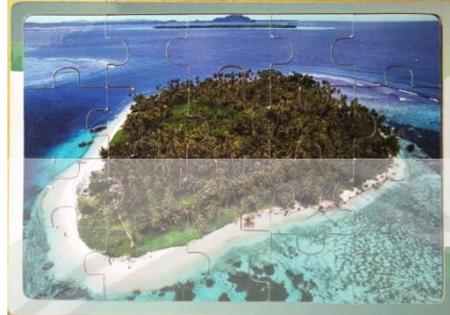
A. Pembahasan Desain Media Pembelajaran *Puzzle*

1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran *Puzzle*

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle* yang berbentuk papan dengan materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Adapun deskripsi dari media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan adalah sebagai berikut:

a. *Puzzle*

Puzzle kenampakan alam daratan dan perairan berjumlah 12 buah. Pada media pembelajaran *puzzle* terbagi atas kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan. Pada media pembelajaran *puzzle* kenampakan alam daratan ada 5 buah *puzzle*, sedangkan pada media pembelajaran *puzzle* kenampakan alam perairan ada 7 buah *puzzle*. Masing-masing *puzzle* memiliki ukuran 30 cm x 20 cm, potongan pada *puzzle* itu sendiri ada 20 potongan. Pada pembuatan desain gambar *puzzle* ini menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Media pembelajaran *puzzle* ini terbuat dari kayu yang aman sehingga aman digunakan untuk siswa.



Gambar 4.1 *Puzzle Pulau*



Gambar 4.2 *Puzzle Laut*



Gambar 4.3 *Puzzle Sungai*



Gambar 4.4 *Puzzle Danau*



Gambar 4.5 *Puzzle Kepulauan*



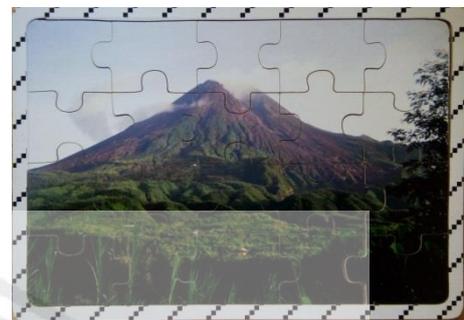
Gambar 4.6 *Puzzle Selat*



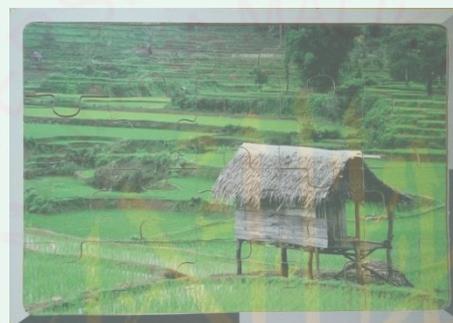
Gambar 4.7 *Puzzle Rawa*



Gambar 4.8 *Puzzle Pegunungan*



Gambar 4.9 *Puzzle Dataran Tinggi* **Gambar 4.10** *Puzzle Gunung*

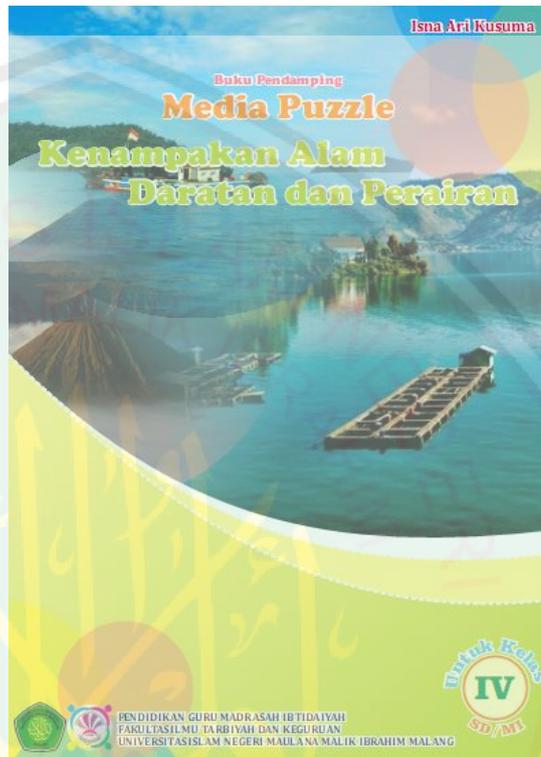


Gambar 4.11 *Puzzle Dataran Rendah* **Gambar 4.12** *Puzzle Pantai*

b. Buku Pendamping Materi Media Pembelajaran *Puzzle*

Buku pendamping materi media pembelajaran *puzzle* merupakan buku yang berisi materi kenampakan alam daratan dan perairan yang memuat pengertian, ciri-ciri, manfaat dari masing-masing kenampakan alam dan penyebaran kenampakan alam di Indonesia. Buku ini juga dilengkapi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, serta peta konsep. Dimana buku ini bisa mendukung dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Buku ini juga membantu siswa dalam mengerjakan. Buku

pendamping ini di cetak pada kertas *Art Paper* 150 ukuran B5 dan di cetak 11 buah.



Gambar 4.13 Tampilan Buku Pendamping

Cover pada buku pendamping disesuaikan dengan materi yang sudah ada, Judul pada buku pendamping disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Buku Pendamping Media *Puzzle* Kenampakan Alam Daratan dan Perairan oleh Isna Ari Kusuma. Fokus buku ini untuk siswa kelas IV SD/MI. Dan dilengkapi juga dengan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan Logo Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

c. Petunjuk Penggunaan

Dalam petunjuk penggunaan media pembelajaran *puzzle* terdapat cara dan langkah untuk memainkan *puzzle* dan mengisi lembar kerja siswa pada materi kenampakan alam daratan dan perairan. Cara dan langkah ini dibuat secara runtut dan dibuat dengan bahasa yang mudah agar dapat mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4.14 Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle

2. Validasi dan Revisi Produk

Setelah pembuatan media pembelajaran *puzzle* selesai, kemudian peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli. Ahli tersebut yaitu ahli isi materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran tujuannya

adalah untuk mengetahui kemenarikan dan kevalidan media. Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif dalam penelitian ini berasal dari saran dan pendapat para validator yang diberikan pada saat memvalidasi media pembelajaran *puzzle* sebagai acuan untuk kelayakan pengembangan yang sedang dilakukan oleh pengembang dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari angket para validator yaitu ahli isi materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang serta penilaian belajar siswa yang akan dipaparkan sebagai berikut. Namun, sebelum membahas hasil validasi dari para validator, berikut ini akan dijelaskan kriteria penskoran nilai dari angket penilaian.

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran Ahli Isi Materi, Ahli Desain Media, dan Ahli Pembelajaran

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah	5

Berikut adalah penyajian data kuantitatif dan data kualitatif oleh ahli isi materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang sebagai pengguna media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan oleh pengembang. Berikut adalah paparan data hasil validasi media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan.

a. Hasil Validasi Ahli Isi Materi

Penilaian uji validasi produk untuk ahli isi materi dilakukan oleh ahli bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Validator isi materi pada media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan adalah Ninja Panju Purwita, M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli isi materi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2

Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Isi Materi

No.	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian isi materi dengan KTSP 2006.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2.	Kesesuaian isi materi dengan standar kompetensi	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Kesesuaian isi materi dengan indikator yang dikembangkan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan konsep materi kenampakan alam daratan dan perairan.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini menggunakan bahasa yang	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

	komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.					
9.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran <i>puzzle</i> tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Kejelasan pernyataan-pernyataan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
11.	Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Kelengkapan materi yang diberikan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Kesesuaian materi dengan aturan permainannya.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
14.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan media <i>puzzle</i> .	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
		67	75	89%	Sangat	Tidak Perlu

JUMLAH				Valid	Revisi
--------	--	--	--	-------	--------

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan, maka dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran *puzzle* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{75} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan data validasi ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-15 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran *puzzle* dengan prosentase kevalidan sebesar 89%. Akan tetapi menurut ahli isi materi peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian media pembelajaran supaya media pembelajaran lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil dari data kualitatif validasi ahli isi materi.

Tabel 4.3

Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Isi Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ninja Panju Purwita, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap gambar harus ada keterangan nama dan lokasinya 2. Penulisan kata, kalimat, spasi, tanda baca diperbaiki 3. Tabel seharusnya ada judulnya, contoh: Tabel 1, Tabel 2, dan seterusnya. 4. Penulisan tabel diusahakan dalam satu halaman, jika tabel tidak cukup, maka tabel selanjutnya diberi judul tabel yang sesuai tabel awalnya.

Semua data hasil kritik dan saran dari ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran *puzzle* dan memperkaya paparan materi kenampakan alam daratan dan perairan.

4) Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli isi materi, pada dasarnya media ini perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan, masukan, kritik, dan saran dari ahli isi materi dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan. Berikut adalah tabel hasil dari revisi produk dari ahli isi materi.

Tabel 4.4
Revisi Produk Ahli isi Materi

No.	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Pada setiap gambar harus ada keterangan nama dan lokasinya.	<p>A. Kenampakan Alam</p> <p>Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam merupakan segala sesuatu yang ada di alam atau segala sesuatu yang ada di atas bumi yang memampakan diri atau menunjukkan diri kepada kita. Kenampakan alam di setiap wilayah berbeda-beda. Setiap wilayah memiliki ciri khas masing-masing. Hal ini disebabkan bentuk kenampakan alam di muka bumi tidak rata. Kenampakan alam terdiri dari dua bagian pokok yakni kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan.</p> <p>1. Kenampakan Alam Daratan</p> <p>Kenampakan alam daratan adalah bagian dari permukaan bumi yang tidak digesangi air dan berbentuk padat. Yang termasuk wilayah dari kenampakan alam daratan antara lain gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai. Berikut adalah penjelasan dari kenampakan alam yang ada di daratan.</p> <p>a. Gunung</p> <p>Gunung adalah suatu bentuk permukaan tanah yang letaknya jauh lebih tinggi dari tanah-tanah disekitarnya. Gunung terlihat menjulang dan dibatasi lereng. Bagian terendah gunung dinamakan kaki gunung. Bagian gunung tertinggi disebut puncak gunung.</p>  <p>Gambar: Gunung sumber: globe.com/massa</p> <p>Gunung dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu gunung berapi dan gunung tidak berapi. Gunung berapi adalah gunung yang masih aktif dan sewaktu-waktu dapat meletus dan mengeluarkan asap.</p>	<p>A. Kenampakan Alam</p> <p>Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam merupakan segala sesuatu yang ada di alam atau segala sesuatu yang ada di atas bumi yang memampakan diri atau menunjukkan diri kepada kita. Kenampakan alam di setiap wilayah berbeda-beda. Setiap wilayah memiliki ciri khas masing-masing. Hal ini disebabkan bentuk kenampakan alam di muka bumi tidak rata. Kenampakan alam terdiri dari dua bagian pokok yakni kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan.</p> <p>1. Kenampakan Alam Daratan</p> <p>Kenampakan alam daratan adalah bagian dari permukaan bumi yang tidak digesangi air dan berbentuk padat. Yang termasuk wilayah dari kenampakan alam daratan antara lain gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai. Berikut adalah penjelasan dari kenampakan alam yang ada di daratan.</p> <p>a. Gunung</p> <p>Gunung adalah suatu bentuk permukaan tanah yang letaknya jauh lebih tinggi dari tanah-tanah disekitarnya. Gunung terlihat menjulang dan dibatasi lereng. Bagian terendah gunung dinamakan kaki gunung. Bagian gunung tertinggi disebut puncak gunung.</p>  <p>Gambar: Gunung Merapi di Mayang Jawa Tengah sumber: globe.com/massa</p> <p>Gunung dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu gunung berapi dan gunung tidak berapi. Gunung berapi adalah gunung yang masih aktif dan sewaktu-waktu dapat meletus dan mengeluarkan asap.</p>

<p>2. Tabel seharusnya ada keterangannya. Contoh: Tabel 1, Tabel 2, dan seterusnya.</p>	<p>Pantai memiliki bermacam-macam manfaat, diantaranya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Untuk usaha pengolahan garam. 2) Sebagai tempat wisata. 3) Untuk mencegah air pasang langsung membahjiri daratan. 4) Sebagai habitat hewan-hewan yang hidup di air. 5) Untuk daerah tempat tinggal para nelayan. <p>Pantai yang ada di Indonesia antara lain sebagai berikut:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Dataran Rendah</th> <th>Letak Provinsi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1.</td><td>Pantai Kasih</td><td>Nangroe Aceh Darussalam</td></tr> <tr><td>2.</td><td>Pantai Cerebin</td><td>Sumatera Utara</td></tr> <tr><td>3.</td><td>Pantai Air Manis</td><td>Sumatera Barat</td></tr> <tr><td>4.</td><td>Pantai Nala dan Panjang</td><td>Bengkala</td></tr> <tr><td>5.</td><td>Pantai Ancol</td><td>Jakarta</td></tr> <tr><td>6.</td><td>Pantai Pelabuhan Ratu</td><td>Jawa Barat</td></tr> <tr><td>7.</td><td>Pantai Carita</td><td>Banten</td></tr> <tr><td>8.</td><td>Pantai Pirangtritis</td><td>Yogyakarta</td></tr> <tr><td>9.</td><td>Pantai Patimbanan</td><td>Kalimantan Barat</td></tr> <tr><td>10.</td><td>Pantai Nirwana</td><td>Sulawesi Tenggara</td></tr> <tr><td>11.</td><td>Pantai Samud dan Kuta</td><td>Bali</td></tr> <tr><td>12.</td><td>Pantai Seragigi</td><td>Nusa Tenggara Barat</td></tr> <tr><td>13.</td><td>Pantai Lokiana</td><td>Nusa Tenggara Timur</td></tr> <tr><td>14.</td><td>Pantai Korem dan Jendi</td><td>Papua</td></tr> <tr><td>15.</td><td>Pantai Tanjung Bira dan Lesari</td><td>Sulawesi Selatan</td></tr> </tbody> </table> <p>7</p>	No	Nama Dataran Rendah	Letak Provinsi	1.	Pantai Kasih	Nangroe Aceh Darussalam	2.	Pantai Cerebin	Sumatera Utara	3.	Pantai Air Manis	Sumatera Barat	4.	Pantai Nala dan Panjang	Bengkala	5.	Pantai Ancol	Jakarta	6.	Pantai Pelabuhan Ratu	Jawa Barat	7.	Pantai Carita	Banten	8.	Pantai Pirangtritis	Yogyakarta	9.	Pantai Patimbanan	Kalimantan Barat	10.	Pantai Nirwana	Sulawesi Tenggara	11.	Pantai Samud dan Kuta	Bali	12.	Pantai Seragigi	Nusa Tenggara Barat	13.	Pantai Lokiana	Nusa Tenggara Timur	14.	Pantai Korem dan Jendi	Papua	15.	Pantai Tanjung Bira dan Lesari	Sulawesi Selatan	<p>Pantai memiliki bermacam-macam manfaat, diantaranya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Untuk usaha pengolahan garam. 2) Sebagai tempat wisata. 3) Untuk mencegah air pasang langsung membahjiri daratan. 4) Sebagai habitat hewan-hewan yang hidup di air. 5) Untuk daerah tempat tinggal para nelayan. <p>Pantai yang ada di Indonesia antara lain sebagai berikut:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Pantai</th> <th>Letak Provinsi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1.</td><td>Pantai Kasih</td><td>Nangroe Aceh Darussalam</td></tr> <tr><td>2.</td><td>Pantai Cerebin</td><td>Sumatera Utara</td></tr> <tr><td>3.</td><td>Pantai Air Manis</td><td>Sumatera Barat</td></tr> <tr><td>4.</td><td>Pantai Nala dan Panjang</td><td>Bengkala</td></tr> <tr><td>5.</td><td>Pantai Ancol</td><td>Jakarta</td></tr> <tr><td>6.</td><td>Pantai Pelabuhan Ratu</td><td>Jawa Barat</td></tr> <tr><td>7.</td><td>Pantai Carita</td><td>Banten</td></tr> <tr><td>8.</td><td>Pantai Pirangtritis</td><td>Yogyakarta</td></tr> <tr><td>9.</td><td>Pantai Patimbanan</td><td>Kalimantan Barat</td></tr> <tr><td>10.</td><td>Pantai Nirwana</td><td>Sulawesi Tenggara</td></tr> <tr><td>11.</td><td>Pantai Samud dan Kuta</td><td>Bali</td></tr> <tr><td>12.</td><td>Pantai Seragigi</td><td>Nusa Tenggara Barat</td></tr> <tr><td>13.</td><td>Pantai Losiana</td><td>Nusa Tenggara Timur</td></tr> <tr><td>14.</td><td>Pantai Korem dan Jendi</td><td>Papua</td></tr> <tr><td>15.</td><td>Pantai Tanjung Bira dan Lesari</td><td>Sulawesi Selatan</td></tr> </tbody> </table> <p>Tabel 5 Nama Pantai di Indonesia</p> <p>8</p>	No	Nama Pantai	Letak Provinsi	1.	Pantai Kasih	Nangroe Aceh Darussalam	2.	Pantai Cerebin	Sumatera Utara	3.	Pantai Air Manis	Sumatera Barat	4.	Pantai Nala dan Panjang	Bengkala	5.	Pantai Ancol	Jakarta	6.	Pantai Pelabuhan Ratu	Jawa Barat	7.	Pantai Carita	Banten	8.	Pantai Pirangtritis	Yogyakarta	9.	Pantai Patimbanan	Kalimantan Barat	10.	Pantai Nirwana	Sulawesi Tenggara	11.	Pantai Samud dan Kuta	Bali	12.	Pantai Seragigi	Nusa Tenggara Barat	13.	Pantai Losiana	Nusa Tenggara Timur	14.	Pantai Korem dan Jendi	Papua	15.	Pantai Tanjung Bira dan Lesari	Sulawesi Selatan
No	Nama Dataran Rendah	Letak Provinsi																																																																																																
1.	Pantai Kasih	Nangroe Aceh Darussalam																																																																																																
2.	Pantai Cerebin	Sumatera Utara																																																																																																
3.	Pantai Air Manis	Sumatera Barat																																																																																																
4.	Pantai Nala dan Panjang	Bengkala																																																																																																
5.	Pantai Ancol	Jakarta																																																																																																
6.	Pantai Pelabuhan Ratu	Jawa Barat																																																																																																
7.	Pantai Carita	Banten																																																																																																
8.	Pantai Pirangtritis	Yogyakarta																																																																																																
9.	Pantai Patimbanan	Kalimantan Barat																																																																																																
10.	Pantai Nirwana	Sulawesi Tenggara																																																																																																
11.	Pantai Samud dan Kuta	Bali																																																																																																
12.	Pantai Seragigi	Nusa Tenggara Barat																																																																																																
13.	Pantai Lokiana	Nusa Tenggara Timur																																																																																																
14.	Pantai Korem dan Jendi	Papua																																																																																																
15.	Pantai Tanjung Bira dan Lesari	Sulawesi Selatan																																																																																																
No	Nama Pantai	Letak Provinsi																																																																																																
1.	Pantai Kasih	Nangroe Aceh Darussalam																																																																																																
2.	Pantai Cerebin	Sumatera Utara																																																																																																
3.	Pantai Air Manis	Sumatera Barat																																																																																																
4.	Pantai Nala dan Panjang	Bengkala																																																																																																
5.	Pantai Ancol	Jakarta																																																																																																
6.	Pantai Pelabuhan Ratu	Jawa Barat																																																																																																
7.	Pantai Carita	Banten																																																																																																
8.	Pantai Pirangtritis	Yogyakarta																																																																																																
9.	Pantai Patimbanan	Kalimantan Barat																																																																																																
10.	Pantai Nirwana	Sulawesi Tenggara																																																																																																
11.	Pantai Samud dan Kuta	Bali																																																																																																
12.	Pantai Seragigi	Nusa Tenggara Barat																																																																																																
13.	Pantai Losiana	Nusa Tenggara Timur																																																																																																
14.	Pantai Korem dan Jendi	Papua																																																																																																
15.	Pantai Tanjung Bira dan Lesari	Sulawesi Selatan																																																																																																

b. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Penilaian uji validasi produk untuk ahli media dilakukan oleh ahli bidang media pembelajaran. Validator desain media pada media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan adalah Ahmad Makki Hasan, M.Pd. adalah dosen Bahasa dan Sastra Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil dari validasi ahli desain media berupa data kuantitatif dan kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli desain media akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5

Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media

No.	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Desain utama media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut..	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Desain pada media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi didalamnya.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Tampilan media <i>puzzle</i> ini menarik dan sesuai dengan materi kenampakan alam daratan dan perairan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Ukuran panjang dan lebar media <i>puuzle</i> sesuai dengan ukuran siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Warna gambar pada media <i>puzzle</i> sangat menarik minat siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Potongan dari media <i>puzzle</i> sudah tepat yaitu 4x5 atau 20 potongan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

7.	Bahan pembuatan media <i>puzzle</i> terbuat dari bahan yang aman.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Gambar-gambar pada media <i>puzzle</i> pada materi kenampakan alam daratan dan perairan terlihat jelas.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Tampilan cara penggunaan sangat menarik minat siswa dan mudah dipahami oleh siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Desain pada buku pendamping media <i>puzzle</i> sudah sesuai dengan materi.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
11.	Tampilan cover dan isi pada buku pendamping media <i>puzzle</i> menarik minat siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Ukuran font dan font tulisan pada buku pendamping media <i>puzzle</i> tepat dan sesuai dengan siswa kelas IV SD/MI.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Gambar yang ada di dalam buku	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

	pendamping media <i>puzzle</i> sudah jelas.					
14.	Tampilan warna pada buku pendamping media <i>puzzle</i> ini tepat dan menarik siswa kelas IV SD/MI.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Ukuran buku pendamping media <i>puzzle</i> ini tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
	JUMLAH	67	75	89%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli desain media terhadap media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan, maka dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran *puzzle* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{75} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli desain media dapat dikatakan bahwa desain media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-15

pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran *puzzle* dengan prosentase kevalidan sebesar 89%. Akan tetapi menurut ahli desain media peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian media pembelajaran supaya media pembelajaran lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli desain media akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil dari data kualitatif validasi ahli desain media.

Tabel 4.6

Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul cover hanya ditulis buku pendamping saja, tidak perlu menggunakan kata materi karena terlalu panjang. 2. Tulisan media <i>puzzle</i> dibesarkan karena terlalu kecil. 3. Tidak ada logo uin maupun logo jurusan PGMI pada petunjuk penggunaan maupun pada buku pendamping.

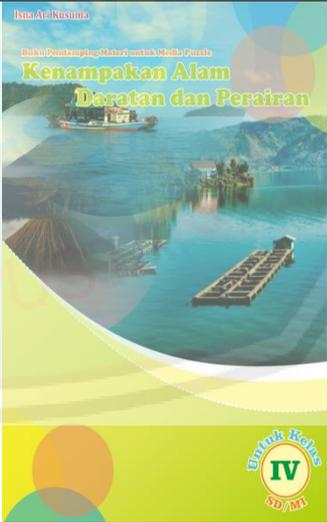
Semua data hasil kritik dan saran ahli desain media pada media pembelajaran *puzzle* dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media

pembelajaran *puzzle* dan memperkaya paparan materi kenampakan alam daratan dan perairan.

4) Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain media, pada dasarnya media ini perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan, masukan, kritik, dan saran dari ahli desain media dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan. Berikut adalah tabel hasil dari revisi produk dari ahli desain media.

Tabel 4.7
Revisi Produk Ahli Desain Media

No.	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Judul cover hanya ditulis buku pendamping saja, tidak perlu menggunakan kata materi karena terlalu panjang. Tulisan media <i>puzzle</i> dibesarkan karena terlalu kecil. Dan diberi logo UIN maupun PGMI.		

2.	<p>Pada petunjuk penggunaan media <i>puzzle</i> diberi logo UIN maupun logo PGMI.</p>	<p>Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum mendapat puzzle berkelompoklah sesuai kelompok yang sudah dibagi 2. Taruhlah puzzle diatas permukaan datar 3. Balik puzzle dan tuangkan isi puzzle ke meja 4. Tunggu perintah dari guru (sebelum siswa mulai merangkai puzzle, guru terlebih dulu berkeliling pada setiap kelompok untuk mengacak puzzle) 5. Setelah mendengar perintah "mulai" dari guru, rangkailah puzzle bersama teman kelompok kalian 6. Setelah kalian sudah merangkai puzzle yang sudah di acak tadi, tebaklah gambar puzzle yang sudah kalian rangkai 7. Setelah mengetahui gambar puzzle, setiap perwakilan kelompok mengisi lembar kerja siswa 8. Pada lembar kerja, kalian harus mengisi secara berkelompok tentang pengertian, ciri-ciri, dan manfaat dari gambar puzzle yang sudah kalian dapat 9. Setelah selesai, coba jelaskan sedikit ke depan kelas bersama kelompok kalian <p>Selamat mencoba</p>	<p>Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum mendapat puzzle berkelompoklah sesuai kelompok yang sudah dibagi 2. Taruhlah puzzle diatas permukaan datar 3. Balik puzzle dan tuangkan isi puzzle ke meja 4. Tunggu perintah dari guru (sebelum siswa mulai merangkai puzzle, guru terlebih dulu berkeliling pada setiap kelompok untuk mengacak puzzle) 5. Setelah mendengar perintah "mulai" dari guru, rangkailah puzzle bersama teman kelompok kalian 6. Setelah kalian sudah merangkai puzzle yang sudah di acak tadi, tebaklah gambar puzzle yang sudah kalian rangkai 7. Setelah mengetahui gambar puzzle, setiap perwakilan kelompok mengisi lembar kerjasiswa 8. Pada lembar kerja, kalian harus mengisi secara berkelompok tentang pengertian, ciri-ciri, dan manfaat dari gambar puzzle yang sudah kalian dapat 9. Setelah selesai, coba jelaskan sedikit ke depan kelas bersama kelompok kalian <p>Selamat mencoba</p>
----	---	---	--

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian uji validasi produk untuk ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang adalah Yeni Asari, S.Pd. Hasil dari validasi ahli pembelajaran berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli pembelajaran akan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8

Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Materi pada media <i>puzzle</i> yang	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

	dikembangkan sesuai dengan SK dan KD KTSP 2006.					
2.	Materi yang ada pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Materi pada media pembelajaran sudah mewakili kompetensi dasar materi kenampakan alam daratan dan perairan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Bahasa yang digunakan dalam buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> komunikatif.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Gaya bahasa yang digunakan pada buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

7.	Materi yang disajikan dalam buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat membuat siswa senang belajar.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat membantu pemahaman siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Konten buku pendamping <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar.	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Konten tampilan <i>puzzle</i> dapat menarik siswa untuk semangat belajar.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
11.	Petunjuk penggunaan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> ini menarik.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> ini menggunakan bahasa yang mudah	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

	dipahami.					
13.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh guru.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
14.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Ukuran media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tepat digunakan oleh siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
16.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mempermudah guru dalam mengajar.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
17.	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi kenampakan alam daratan dan perairan.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
18.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
19.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini cukup meningkatkan antusias siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		82	95	86%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan, maka dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran *puzzle* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{82}{95} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan data validasi ahli pembelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-19 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran *puzzle* dengan prosentase kevalidan sebesar 86%.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli pembelajaran akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil dari data kualitatif validasi ahli pembelajaran.

Tabel 4.9

Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Yeni Asari, M.Pd	Media yang dibuat sudah bagus dan sudah sesuai dengan materi.

B. Kemerarikan Media Pembelajaran Puzzle

Penentuan tingkat kemerarikan pada media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan ditentukan melalui angket yang berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran *puzzle* yang melibatkan 22 siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Data yang diperoleh dari hasil validasi penilaian siswa akan dipaparkan dalam tabel. Berikut adalah tabel hasil dari penilaian siswa.

Tabel 4.10

Hasil Kemerarikan Media Menurut Siswa

Subyek Siswa	Aspek Penilaian										ΣN	x_i	P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	5	4	3	5	4	3	5	5	4	42	50	84
2	5	5	3	4	5	5	4	3	5	5	44	50	88
3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	44	50	88

4	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	43	50	86
5	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	43	50	86
6	5	5	4	4	3	5	5	3	4	3	41	50	82
7	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	45	50	90
8	5	4	5	5	3	3	4	5	5	5	44	50	88
9	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	44	50	88
10	5	5	4	5	3	5	5	3	3	4	42	50	84
11	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	46	50	92
12	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	44	50	88
13	4	3	5	3	4	5	3	4	4	5	40	50	80
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	50	82
15	4	5	5	4	3	5	4	4	5	5	44	50	88
16	5	5	4	5	4	4	5	3	5	4	44	50	88
17	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	46	50	92
18	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	45	50	90
19	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	47	50	94
20	3	4	4	3	3	5	5	5	4	5	41	50	82
21	5	4	5	5	5	3	4	4	5	4	44	50	88
22	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4	42	50	84
$\sum x$	96	95	95	92	92	98	96	95	100	97	956	1100	1982
$\sum x_i$	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	1100	1100	2200
%	87	86	86	84	84	89	87	86	91	88	87	1100	90

Keterangan:

Aspek Penilaian 1 : Tampilan warna pada media *puzzle* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Aspek Penilaian 2 : Tampilan gambar pada media *puzzle* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Aspek Penilaian 3 : Bentuk papan dari media *puzzle* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Aspek Penilaian 4 : Media *puzzle* mudah dioperasikan.

Aspek Penilaian 5 : Senang belajar menggunakan media *puzzle*.

Aspek Penilaian 6 : Media *puzzle* dapat membuat semangat dalam belajar.

Aspek Penilaian 7 : Media *puzzle* dapat membantu dalam pembelajaran.

Aspek Penilaian 8 : Media *puzzle* membantu memahami materi kenampakan alam daratan.

Aspek Penilaian 9 : Media *puzzle* membantu memahami materi kenampakan alam perairan.

Aspek Penilaian 10 : Media *puzzle* membantu dalam membedakan antara kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan.

Subyek Siswa : Responden siswa kelas eksperimen.

x_i : Jumlah skor ideal ideal dalam satu item.

$\sum N$: Jumlah skor tiap responden/siswa.

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban siswa.

$\sum x_i$: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item.

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada tabel 4.10, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah hasil prosentase tingkat kemenarikan pada media pembelajaran.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1982}{2200} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 90%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik terhadap produk pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan. Karena memudahkan siswa

memahami materi, memberi semangat belajar, dan menarik untuk dipelajari oleh siswa.

C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Pada uji coba penggunaan media pembelajaran *puzzle* ini peneliti melakukan tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membedakan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang sebelum menggunakan media pembelajaran maupun sesudah menggunakan media *puzzle*. *Pre-test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan *post-test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang sudah menggunakan media yang dikembangkan. Pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Nama	Nilai	
		Pre-Test (x)	Post-Test (x_i)
1.	Alfian Andika Nur	56	76
2.	Arga Ardiansyah	48	80
3.	Azahra Alvina F	68	80
4.	Chamada Brilianil F	52	80
5.	Deni Saputra	32	72
6.	Dita Maulida	78	96

7.	Eka Saputra Pratama	60	92
8.	Endrik Arya P	36	76
9.	Ferdia Pranata	56	80
10.	Friska Alvi Z	64	84
11.	Huba Najana	44	76
12.	Indra Kurniawan	40	80
13.	Lutfian Fajar Muhammad	52	84
14.	Melfi Ayunda C	48	76
15.	Mufida Hasna Nazifa	68	88
16.	Muhammad Revano L	56	84
17.	Puput Wulandari	76	88
18.	Raihan Surya Jaya	60	76
19.	Rania Putri Pratiwi	64	92
20.	Rendi Aditya	64	88
21.	Ria Eka Sari	56	80
22.	Salma Aulia	72	80
Jumlah		1250	1808
Rata-rata		57	82

Berdasarkan data tabel 4.11 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 57 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 82. Dalam pembelajaran yang dilakukan KKM dalam pembelajaran ini bernilai 75. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus daripada nilai *pre-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Dari nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Langkah 1 Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Langkah 2. Langkah Mencari t_{hitung} dengan Rumus Sebagai Berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = Uji t

D = Different (X2-X1)

d^2 = Variasi

n = Jumlah subjek/sampel

Langkah 3 Menentukan Kriteria Uji t

- Ha diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya Ha diterima dan Ho ditolak.
- Ho diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan artinya Ha ditolak dan Ho diterima.

Langkah 4 Menghitung *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel 4.12 Hasil Statistik pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Nama	Nilai		X1-X2	D	d^2
		Pre-Test (x)	Post-Test (x_i)			
1.	Alfian Andika Nur	56	76	-20	20	400
2.	Arga Ardiansyah	48	80	-32	32	1024
3.	Azahra Alvina F	68	80	-12	12	144
4.	Chamada Brilianil F	52	80	-28	28	784
5.	Deni Saputra	32	72	-40	40	1600
6.	Dita Maulida	78	96	-18	18	324
7.	Eka Saputra Pratama	60	92	-32	32	1024
8.	Endrik Arya P	36	76	-40	40	1600
9.	Ferdia Pranata	56	80	-24	24	576
10.	Friska Alvi Z	64	84	-20	20	400
11.	Huba Najana	44	76	-32	32	1024
12.	Indra Kurniawan	40	80	-40	40	1600
13.	Lutfian Fajar Muhammad	52	84	-32	32	1024
14.	Melfi Ayunda C	48	76	-28	28	784
15.	Mufida Hasna Nazifa	68	88	-20	20	400

16.	Muhammad Revano L	56	84	-28	28	784
17.	Puput Wulandari	76	88	-18	18	324
18.	Raihan Surya Jaya	60	76	-16	16	256
19.	Rania Putri Pratiwi	64	92	-28	28	784
20.	Rendi Aditya	64	88	-24	24	576
21.	Ria Eka Sari	56	80	-24	24	576
22.	Salma Aulia	72	80	-8	8	64
$\sum n = 22$				$\sum d = 564$		$\sum d^2 = 16072$

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

$$D = \frac{\sum d}{n} = \frac{564}{22} = 25,63$$

$$t = \frac{25,63}{\sqrt{\frac{16072}{22(22-1)}}}$$

$$t = \frac{25,63}{\sqrt{\frac{16072}{22(21)}}}$$

$$t = \frac{25,63}{\sqrt{\frac{16072}{462}}}$$

$$t = \frac{25,63}{\sqrt{34,69}}$$

$$t = \frac{25,63}{5,88}$$

$$t = 4,35$$

Langkah 5 Membandingkan $t_{hitung} < t_{tabel}$

$$= t_a : db$$

$$db = N-1$$

$$= 22-1$$

$$= 21$$

$$\text{Pada tabel} = t_{0,05; 21} =$$

$$\text{Jadi, } t_{hitung} > t_{tabel}$$

$$t_{hitung}(4,35) > t_{tabel}(2,080)$$

Langkah 6 Kesimpulan

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka:

H_0 :Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan dan sesudah menggunakan media *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan.
(DITOLAK)

H_a :Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan

perairan dan sesudah menggunakan media *puzzle* materi keampakan alam daratan dan perairan. (DITERIMA)

Berdasarkan dari analisis melalui uji t dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa t_{hitung} (4,35) dan t_{tabel} (2,080). Hal ini menunjukkan bahwa jumlah t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media *Puzzle*

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media *puzzle* dengan materi kenampakan alam daratan dan perairan sebagai media penunjang belajar siswa dan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Produk pengembangan media pembelajaran ini adalah media *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan. Pengembangan media pembelajaran berupa media *puzzle* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan sesuai dengan KTSP 2006. Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisiensi, dan kemenarikan dalam pembelajaran IPS di SD/MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mempererat proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan lingkungannya, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebagaimana hasil pengembangan media *puzzle* ini, desain disesuaikan dengan materi dan konsep yang ingin ditanamkan pada siswa.

Media ini didesain dengan bentuk yang persegi panjang berbahan kayu yang aman untuk siswa dan dilengkapi dengan buku pendamping yang berisi materi sesuai dengan media *puzzle*. Media *puzzle* disertai warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik, yaitu pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁴⁹

Validasi media ini dilakukan sebanyak tiga kali, yakni validasi ahli isi materi, validasi desain media, dan ahli pembelajaran. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah produk divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif dari jumlah skor angket ketiga ahli dan analisis data kualitatif dari saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli. Hasil angket dari ketiga ahli tersebut dijadikan ukuran valid media sehingga tidak diperlukan revisi kembali. Artinya, media *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

⁴⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 15-16.

B. Analisis Hasil Uji Coba Kelayakan Media Puzzle

Validasi dapat dilakukan melalui para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa.

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁵⁰

Tabel 5.1

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi, meliputi:⁵¹

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi Materi

Ahli isi materi merupakan dosen ahli yang menguasai pembelajaran. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menguasai karakteristik pembelajaran.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2008), hlm. 93.

⁵¹ *Ibid.*, hlm. 302.

2. Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan.
3. Bersedia sebagai penguji produk media *puzzle* kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi yang dilakukan oleh Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd selaku ahli isi materi diperoleh hasil prosentase 89%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$). Media *puzzle* kelas IV SD/MI materi kenampakan alam daratan dan perairan menurut ahli isi materi sangat valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dengan materi yang ada pada buku. Begitu juga dengan komponen isi buku berupa kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran, kesesuaian standar kompetensi dengan indikator, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran, kejelasan paparan materi, materi yang disajikan dapat memberi motivasi pada siswa, rangkuman materi sesuai dengan pembahasan, ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dalam bahan ajar.

Menurut validator ahli isi materi, media *puzzle* yang disajikan cukup sederhana, menarik, dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dan juga interaktif. Sedangkan untuk evaluasi yang

digunakan menurut ahli isi materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur peningkatan hasil evaluasi siswa.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Ahli desain media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk bahan ajar pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli isi materi akan tetapi ahli desain media pembelajaran merupakan dosen ahli yang harus menguasai bidang desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku ahli desain media diperoleh hasil prosentase 89%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84% < \text{skor} \leq 100\%$). Penilaian ahli desain tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, bentuk *puzzle*, warna *puzzle*, gambar *puzzle*, buku pendamping, dan petunjuk penggunaan permainan media *puzzle*.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *puzzle* yang berisi macam-macam kenampakan alam daratan dan perairan dan disertai dengan gambar-gambar yang mendukung dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk media *puzzle*. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Guru sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI.
2. Memiliki pengalaman dalam mengajar.
3. Bersedia sebagai penguji serta produk bahan ajar berupa media pembelajaran *puzzle* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Yeni Asari, S.Pd selaku ahli pembelajaran atau guru kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang diperoleh hasil prosentase 86%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan ($84% < \text{skor} \leq 100\%$). Menurut pendapat ahli pembelajaran, media *puzzle* dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan KTSP 2006, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang ada. Keseluruhan media pembelajaran yang digunakan sudah sangat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan kemampuan menalar anak sehingga anak termotivasi untuk mengetahui lebih jauh tentang materi yang telah disajikan.

C. Analisis Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran IPS yang ditujukan untuk kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Media pembelajaran tersebut adalah media *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan terbukti dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan. Dalam kegiatan ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* yaitu 57, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran yaitu 82. Dengan demikian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 dengan menggunakan rumus diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 4,35$ sedangkan $t_{tabel} = 2,080$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa ini berkaitan dengan komposisi dari buku pendamping media *puzzle* yang disesuaikan

dengan kompetensi dasar untuk siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang dan siswa dapat menggunakan media ini secara langsung dan mudah dibawa, selain itu media pembelajaran juga sangat interaktif dan efektif untuk pembelajaran di kelas.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan hasil uji coba terhadap media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan pada siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sebuah media pembelajaran edukatif yang berbentuk persegi panjang berbahan kayu yang aman untuk siswa dan dilengkapi dengan buku pendamping yang berisi materi sesuai dengan media *puzzle*. Media *puzzle* disertai warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna.
2. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran *puzzle* ini memiliki kelayakan atau kevalidan yang cukup tinggi dari ahli isi materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan angket yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Berikut hasil uji coba pengembangan media *puzzle*:
 - a. Penilaian dari ahli isi materi memperoleh prosentase kevalidan mencapai 89%.
 - b. Penilaian dari ahli desain media memperoleh prosentase kevalidan mencapai 89%.

- c. Penilaian dari ahli pembelajaran memperoleh prosentase kevalidan mencapai 86%.
 - d. Tanggapan kevalidan penilaian dari uji lapangan memperoleh prosentase kevalidan mencapai 90%.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan, yaitu ditunjukkan oleh hasil nilai rata-rata *pre-test* yaitu 57, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 82. Maka dapat ditunjukkan bahwa hasil *post-test* mengalami peningkatan sebesar 25. Dibuktikan juga dengan hasil uji t bahwa $t_{hitung} = 4,35$ sedangkan $t_{tabel} = 2,080$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berupa *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang dikatakan mempunyai kualitas baik. Hal ini dikarenakan media *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan dapat memberikan perbedaan hasil belajar siswa menjadi lebih baik antara sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

B. Saran

Berdasarkan hasil media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS kelas IV SD/MI. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa media *puzzle* ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga pemanfaatannya perlu ditunjang dengan fasilitas yang lebih memadai.
- b. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat digunakan secara layak oleh guru karena sudah melalui proses penelitian. Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran secara lebih kreatif. Media pembelajaran ini hanya sebagai alat alternatif dan bukan satu-satunya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran sehingga guru disarankan dapat memadukan dengan strategi yang lebih menarik sehingga siswa dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Produk pengembangan media pembelajaran ini dapat ditambah lagi jumlahnya. Dan perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidatul M, Oktarina. 2015. *Penggunaan Media Blank Map Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Materi Kenampakan alam Amerika Siswa MI Al Fattah Malang*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2007. Surabaya: Halim Publishing & Distributing.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bambang, dkk. 2010. *IPS untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Enha, Hikmatun Nisa'. 2015. *Pengembangan Media Puzzle pada Konsep Pengukuran Bangun Datar terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Furoida, Aning Masyufatin. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotul Tholibin Malang*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit.

- Mudyahardjo, Redja. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Piaget dalam Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pujiati, Retno Heny dan Umi Yuliati. 2008. *Cerdas Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MKU UNNES.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutoyo dan Leo Agung. 2009. *IPS 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Wasliman, Iim. 2007. *Problematika Pendidikan Dasar*. Bandung: SPS-UPI.
- Wawancara dengan Ibu Yeni Asari, S.Pd, guru kelas IV SDN Sukomulyo 02 Pujon Malang, tanggal 2 Agustus 2018 Pukul 10.00 WIB.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 246/Un.03.1/TL.00.1/08/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

07 Agustus 2018

Kepada
Yth. Kepala SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Isna Ari Kusuma
NIM : 14140022
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2018/2019
Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang
Lama Penelitian : Agustus 2018 sampai dengan Oktober 2018 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran II : Surat Bukti Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 2 SUKOMULYO

KECAMATAN PUJON
ALAMAT : Bakir, Desa Sukomulyo - Pujon 65391
Email : sdn.sukomulyodua@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 800/12/35.07/01.421.24/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SITI SUPRIHATIN, S.Pd**
NIP. : 19610713 198112 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Bakir, Desa Sukomulyo Kec. Pujon Kab. Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ISNA ARI KUSUMA
NIM : 14140022
Fakultas : ILMU TARBIYAH Dan KEGURUAN
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Semester / Jenjang : IX (Sembilan)

Benar-benar telah mengadakan penelitian Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV di SD NEGERI 2 SUKOMULYO dalam rangka menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian Surat Keterangan ini Kami buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Sukomulyo, 4 September 2018



SITI SUPRIHATIN, S.Pd
NIP. 19610713 198112 2 002

Lampiran III : Angket Penilaian Ahli Isi Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE MATERI KENAMPAKAN ALAM DARATAN DAN PERAIRAN UNTUK AHLI ISI MATERI

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan bagi siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran *puzzle* yang akan di produksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/ Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli isi materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran materi kenampakan alam daratan dan perairan pada kelas IV semester 1. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media *puzzle* sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/ Ibu sebagai validator ahli isi materi.

Nama : NINJA PANJU PURWITA M.Pd
NIP :
Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Pendidikan : S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI UM
Alamat : VILA BUKIT SENGKALING BLOK AE NO.3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu buku ajar yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang

terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.

3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.	5

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan KTSP 2008.					✓
2.	Kesesuaian isi materi dengan standar kompetensi.				✓	
3.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.					✓
4.	Kesesuaian isi materi dengan indikator yang dikembangkan.					✓
5.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan konsep materi kenampakan alam daratan dan perairan.				✓	
6.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat				✓	

	menambah pengetahuan dan wawasan siswa.					
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa.					✓
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.				✓	
9.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran <i>puzzle</i> tepat.				✓	
10.	Kejelasan pernyataan-pernyataan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> tepat.				✓	
11.	Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> tepat.				✓	
12.	Kelengkapan materi yang diberikan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> tepat.					✓
13.	Kesesuaian materi dengan aturan permainannya.				✓	
14.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi.					✓
15.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan media <i>puzzle</i> .					✓

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

Penulisan tabel, diusahakan dalam satu halaman. Jika tabel tidak cukup, maka tabel lanjutannya diberi judul tabel yg sesuai tabel awalnya!

2. Saran

1. Lanjutkan penulisan skripsi dengan baik
2. Semoga sukses!

Malang, 13 Juli 2018

NINJA RANJUF PURWITA, M.Pd
NIP.

Lampiran IV : Angket Penilaian Ahli Desain Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE MATERI KENAMPAKAN ALAM DARATAN DAN PERAIRAN UNTUK AHLI DESAIN

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran puzzle materi kenampakan alam daratan dan perairan bagi siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan di produksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/ Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli desain. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran pada materi kenampakan alam daratan dan perairan terutama pada kelas IV semester 1. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesedian Bapak/ Ibu sebagai validator ahli desain.

Nama : Ahmad Makki Hasan
NIP : -
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S3
Alamat : Singosari Kab. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media puzzle yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.	5

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain utama media puzzle sesuai dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut					✓
2.	Desain pada media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi didalamnya.				✓	
3.	Tampilan media <i>puzzle</i> ini menarik dan sesuai					✓

	dengan materi “kenampakan alam daratan dan perairan”.						
4.	Ukuran panjang dan lebar media <i>puzzle</i> sesuai dengan ukuran siswa.					✓	
5.	Warna gambar pada media <i>puzzle</i> sangat menarik minat siswa.						✓
6.	Potongan dari media <i>puzzle</i> sudah tepat yaitu 4x5 atau 20 potongan.						✓
7.	Bahan pembuatan media <i>puzzle</i> terbuat dari bahan yang aman.						✓
8.	Gambar-gambar pada media <i>puzzle</i> pada materi “kenampakan alam daratan dan perairan” terlihat jelas.					✓	
9.	Tampilan cara penggunaan sangat menarik minat siswa dan mudah dipahami oleh siswa.					✓	
10.	Desain pada buku pendamping media <i>puzzle</i> sudah sesuai dengan materi.						✓
11.	Tampilan cover dan isi pada buku pendamping media <i>puzzle</i> menarik minat siswa.						✓
12.	Ukuran font dan font tulisan pada buku pendamping media <i>puzzle</i> tepat dan sesuai dengan siswa kelas IV SD/MI.					✓	
13.	Gambar yang ada di dalam buku pendamping media <i>puzzle</i> sudah jelas.					✓	
14.	Tampilan warna pada buku pendamping media <i>puzzle</i> ini tepat dan menarik belajar siswa kelas IV SD/MI.					✓	
15.	Ukuran buku pendamping media <i>puzzle</i> ini tepat.					✓	

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

1. Desain media puzzle dan buku pendamping sudah tepat.
2. Semoga media pembelajaran yang dikembangkan dapat bermanfaat. Semoga sukses!

Malang, 19 Agustus 2018



Ahmad Makki Hasan
NIP.

Lampiran V : Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE MATERI KENAMPAKAN ALAM DARATAN DAN PERAIRAN UNTUK AHLI PEMBELAJARAN GURU KELAS IV SDN 2 SUKOMULYO PUJON MALANG

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran *puzzle* yang akan diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media *puzzle* yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran terutama pada materi kenampakan alam daratan dan perairan. Hasil yang di dapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran *puzzle* sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran.

Nama : YENI ASARI
NIP : 19810122 201001 2 011
Instansi : SDN 2 SUKOMULYO
Pendidikan : SI PGSD
Alamat : Kedung Rejo RT. 44 RW. 11 Sukomulyo - Pujon

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.	5

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pada media <i>puzzle</i> yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD KTSP 2006.				✓	
2.	Materi yang ada pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan.				✓	
3.	Materi yang disajikan dalam media				✓	

	pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan kebutuhan siswa.					
4.	Materi pada media pembelajaran sudah mewakili kompetensi dasar materi kenampakan alam daratan dan perairan.					✓
5	Bahasa yang digunakan dalam buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> komunikatif.				✓	
6	Gaya bahasa yang digunakan pada buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					✓
7	Materi yang disajikan dalam buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat membuat siswa senang belajar.				✓	
8	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat membantu pemahaman siswa.				✓	
9	Konten buku pendamping <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar.					✓
10	Konten tampilan <i>puzzle</i> dapat menarik siswa untuk semangat belajar.				✓	
11	Petunjuk penggunaan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> ini menarik.				✓	
12	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				✓	
13	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh guru.					✓

14	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh siswa.					✓
15	Ukuran media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tepat digunakan oleh siswa.				✓	
16	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mempermudah guru dalam mengajar.					✓
17	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi kenampakan alam daratan dan perairan.				✓	
18	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif.				✓	
19	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini cukup meningkatkan antusias siswa.				✓	

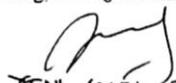
D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Media yang dibuat sudah bagus dan sudah sesuai dengan materi.

Malang, 24 Agustus 2018


 TENI ASARI, S.Pd
 NIP. 1981021 20100 2 011

Lampiran VI : Angket Hasil Respon Siswa

INSTRUMEN VALIDASI KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK SISWA

Nama : Eka Saptra Pratama

Kelas : 4

Sekolah : SDN 2 Sukomulyo

➤ Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran *Puzzle Kenampakan Alam Daratan dan Perairan* yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat
3. ~~Kecermatan~~ Kecepatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

➤ Pertanyaan-Pertanyaan angket

1. Apakah tampilan warna pada media *Puzzle* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar materi kenampakan alam daratan dan perairan?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Menarik
 - Sangat menarik
2. Apakah tampilan gambar pada media *Puzzle* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar kenampakan alam daratan dan perairan?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup Menarik
 - Menarik
 - e. Sangat menarik

3. Apakah bentuk papan dari media *Puzzle* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar kenampakan alam daratan dan perairan?

- a. Sangat tidak menarik
- b. Tidak menarik
- c. Cukup Menarik
- Menarik
- e. Sangat menarik

4. Apakah media *Puzzle* mudah untuk dioperasikan ?

- a. Sangat tidak mudah
- b. Tidak mudah
- c. Cukup Mudah
- Mudah
- e. Sangat mudah

5. Apakah adik senang belajar menggunakan media *Puzzle*?

- a. Sangat tidak senang
- b. Tidak senang
- c. Cukup Senang
- d. Senang
- Sangat senang

6. Apakah dengan menggunakan media *Puzzle* dapat membuat adik semangat dalam belajar ?

- a. Sangat tidak semangat
- b. Tidak semangat
- c. Cukup semangat
- Semangat
- e. Sangat semangat

7. Apakah media *Puzzle* membantu adik dalam pembelajaran ?

- a. Sangat tidak membantu
- b. Tidak membantu
- c. Cukup membantu
- d. Membantu

Sangat membantu

8. Apakah media *Puzzle* membantu adik dalam memahami kenampakan alam daratan?

- a. Sangat tidak membantu
- b. Tidak membantu
- c. Cukup membantu
- d. Membantu

Sangat membantu

9. Apakah media *Puzzle* membantu adik dalam memahami kenampakan alam perairan?

- a. Sangat tidak membantu
- b. Tidak membantu
- c. Cukup membantu
- d. Membantu

Sangat membantu

10. Apakah media *Puzzle* membantu adik dalam membedakan antara kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan?

- a. Sangat tidak membantu
- b. Tidak membantu
- c. Cukup membantu
- Membantu
- e. Sangat membantu

Lampiran VII : Identitas Subjek Penelitian

No.	Nama
23.	Alfian Andika Nur
24.	Arga Ardiansyah
25.	Azahra Alvina F
26.	Chamada Brilianil F
27.	Deni Saputra
28.	Dita Maulida
29.	Eka Saputra Pratama
30.	Endrik Arya P
31.	Ferdia Pranata
32.	Friska Alvi Z
33.	Huba Najana
34.	Indra Kurniawan
35.	Lutfian Fajar Muhammad
36.	Melfi Ayunda C
37.	Mufida Hasna Nazifa
38.	Muhammad Revano L
39.	Puput Wulandari
40.	Raihan Surya Jaya
41.	Rania Putri Pratiwi
42.	Rendi Aditya
43.	Ria Eka Sari
44.	Salma Aulia

Lampiran VIII : Soal Pre-Test

Nama : Dita Maulida
Kelas : 4 (Empat)
No. Absen : 06

B. $17 \times 4 = 78$

SOAL PRE TEST

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV (Empat) / I (Ganjil)

Materi : Kenampakan alam

A. Pilihlah jawaban berikut yang paling tepat!

1. Kenampakan alam dapat dibedakan menjadi dua yaitu.....
 - a. Kenampakan alam wilayah udara dan perairan
 - b. Kenampakan alam wilayah perairan dan lautan
 - c. Kenampakan alam wilayah daratan dan perairan
 - d. Kenampakan alam wilayah daratan dan pegunungan
2. Bagian dari permukaan bumi yang tidak digenangi air dan berbentuk padat disebut.....
 - a. Wilayah perairan
 - b. Wilayah daratan
 - c. Wilayah pedesaan
 - d. Wilayah perbukitan
3. Berikut yang termasuk kenampakan alam wilayah daratan adalah.....
 - a. Sungai
 - b. Danau
 - c. Gunung
 - d. Laut
4. Gunung Bromo terdapat di provinsi.....
 - a. Jawa Timur
 - b. Sumatera Barat
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Papua
5. Penduduk yang berada di daerah pesisir laut sebagian besar bekerja sebagai.....
 - a. Petani
 - b. Tukang kebun
 - c. Tukang kayu
 - d. Nelayan
6. Terdapat ekosistem mangrove/bakau di sekitar, merupakan ciri-ciri dari.....
 - a. Gunung
 - b. Pantai
 - c. Danau
 - d. Sungai
7. Penduduk di daerah gunung berapi banyak yang berocok tanam karena.....
 - a. Udaranya sejuk sepanjang hari
 - b. Tanah vulkanik yang sangat subur
 - c. Gunung berapi sangat indah
 - d. Tidak ada pekerjaan lain

8.



Gambar disamping merupakan kenampakan alam wilayah daratan.....

- a. Gunung Pantai
b. Dataran rendah d. Dataran tinggi

9. Daerah yang mempunyai ketinggian relatif rendah kurang dari 200 meter di atas permukaan laut yaitu.....

- a. Dataran rendah c. Jurang
b. Dataran tinggi d. Lereng

10. Tanaman yang tidak cocok dibudidayakan di daerah dataran tinggi adalah.....

- a. Kopi c. Sayuran
b. Teh d. Padi

11. Daratan bergunduk-gunduk besar, luas, memanjang dan tinggi dinamakan.....

- a. Dataran tinggi c. Dataran rendah
b. Pegunungan d. Bukit

12. Dibawah ini adalah ciri-ciri dari dataran tinggi adalah, kecuali.....

- a. Beriklim sejuk
b. Area pertanian dibuat terasiring
c. Memiliki ketinggian diatas 700 meter dari permukaan laut
 d. Untuk usaha pengolahan garam

13. Yang umumnya banyak dimanfaatkan sebagai lahan pertanian adalah.....

- a. Dataran rendah c. Gunung
b. Pantai d. Pegunungan

14. Kelompok yang termasuk dalam kenampakan alam perairan adalah.....

- a. Danau, laut, sungai
b. Pegunungan, pantai, dataran rendah
c. Dataran tinggi, rawa, gunung
d. Pantai, pulau, pegunungan

15. Sungai mengalir dari.....

- a. Hulu ke tebing Hulu ke hilir
b. Hilir ke muara d. Hilir ke hulu

16. Danau yang terletak di provinsi Sumatera Utara adalah.....

- a. Danau Batur c. Danau Singkarak
 d. Danau Toba d. Danau Sentanu

17. Air laut memiliki rasa asin, karena air laut banyak mengandung....

- a. Garam
- b. Rumput laut
- c. Pasir
- d. Batu karang

18. Kenampakan alam perairan yang dimanfaatkan untuk pembangkit listrik adalah....

- a. Laut
- b. Rawa
- c. Sungai
- d. Danau

19. Kenampakan alam perairan yang menjadi penghubung antar pulau adalah....

- a. Laut
- b. Pantai
- c. Selat
- d. Danau

20. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak pulau, oleh karena itu Indonesia merupakan negara....

- a. Pegunungan
- b. Kepulauan
- c. Pesisir
- d. Perbukitan

21. Provinsi yang menghubungkan selat Bali adalah....

- a. Bali dan Lombok
- b. Sumatera dan Jawa
- c. Bangka dan Sumatera
- d. Kalimantan dan Sulawesi

22.



Gambar disamping merupakan kenampakan alam wilayah perairan....

- a. Sungai
- b. Laut
- c. Pulau
- d. Rawa

23. Yang tidak termasuk kenampakan alam adalah....

- a. Gunung
- b. Jembatan
- c. Laut
- d. Sungai

24. Berikut ini adalah manfaat sungai, kecuali....

- a. Sarana irigasi
- b. Sarana perumahan
- c. Sarana transportasi
- d. Sarana perikanan

25. Air rawa memiliki warna air yang berwarna....

- a. Putih
- b. Merah
- c. Coklat
- d. Biru

Lampiran IX : Soal Post-Test

Nama : Difa Maulida
Kelas : 4 (Empat)
No. Absen : 06

B = 24 x 4 = 96

SOAL POST TEST

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV (Empat) / I (Ganjil)

Materi : Kenampakan alam

A. Pilihlah jawaban berikut yang paling tepat!

- Kenampakan alam dapat dibedakan menjadi dua yaitu.....
 - Kenampakan alam wilayah udara dan perairan
 - Kenampakan alam wilayah perairan dan lautan
 - Kenampakan alam wilayah daratan dan perairan
 - Kenampakan alam wilayah daratan dan pegunungan
- Bagian dari permukaan bumi yang tidak digenangi air dan berbentuk padat disebut.....
 - Wilayah perairan
 - Wilayah daratan
 - Wilayah pedesaan
 - Wilayah perbukitan
- Berikut yang termasuk kenampakan alam wilayah daratan adalah.....
 - Sungai
 - Danau
 - Gunung
 - Laut
- Gunung Bromo terdapat di provinsi.....
 - Jawa Timur
 - Sumatera Barat
 - Kalimantan Timur
 - Papua
- Penduduk yang berada di daerah pesisir laut sebagian besar bekerja sebagai.....
 - Petani
 - Tukang kebun
 - Tukang kayu
 - Nelayan
- Terdapat ekosistem mangrove/bakau di sekitar, merupakan ciri-ciri dari.....
 - Gunung
 - Pantai
 - Danau
 - Sungai
- Penduduk di daerah gunung berapi banyak yang bercocok tanam karena.....
 - Udaranya sejuk sepanjang hari
 - Tanah vulkanik yang sangat subur
 - Gunung berapi sangat indah
 - Tidak ada pekerjaan lain

8.



Gambar disamping merupakan kenampakan alam wilayah daratan.....

- a. Gunung Pantai
b. Dataran rendah d. Dataran tinggi
9. Daerah yang mempunyai ketinggian relatif rendah kurang dari 200 meter di atas permukaan laut yaitu.....
 Dataran rendah c. Jurang
b. Dataran tinggi d. Lereng
10. Tanaman yang tidak cocok dibudidayakan di daerah dataran tinggi adalah.....
a. Kopi c. Sayuran
b. Teh Padi
11. Dataran bergunduk-gunduk besar, luas, memanjang dan tinggi dinamakan.....
a. Dataran tinggi c. Dataran rendah
 Pegunungan d. Bukit
12. Dibawah ini adalah ciri-ciri dari dataran tinggi adalah, kecuali.....
a. Beriklim sejuk
b. Area pertanian dibuat terasiring
c. Memiliki ketinggian diatas 700 meter dari permukaan laut
 Untuk usaha pengolahan garam
13. Yang umumnya banyak dimanfaatkan sebagai lahan pertanian adalah.....
 Dataran rendah c. Gunung
b. Pantai d. Pegunungan
14. Kelompok yang termasuk dalam kenampakan alam perairan adalah.....
 Danau, laut, sungai
b. Pegunungan, pantai, dataran rendah
c. Dataran tinggi, rawa, gunung
d. Pantai, pulau, pegunungan
15. Sungai mengalir dari.....
a. Hulu ke tebing Hulu ke hilir
b. Hilir ke muara d. Hilir ke hulu
16. Danau yang terletak di provinsi Sumatera Utara adalah.....
a. Danau Batur c. Danau Singkarak
 Danau Toba d. Danau Sentanu

17. Air laut memiliki rasa asin, karena air laut banyak mengandung.....

- a. Garam
- b. Rumput laut
- c. Pasir
- d. Batu karang

18. Kenampakan alam perairan yang dimanfaatkan untuk pembangkit listrik adalah.....

- a. Laut
- b. Rawa
- c. Sungai
- d. Danau

19. Kenampakan alam perairan yang menjadi penghubung antar pulau adalah.....

- a. Laut
- b. Pantai
- c. Selat
- d. Danau

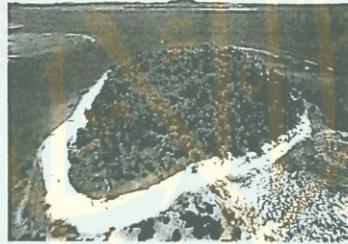
20. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak pulau, oleh karena itu Indonesia merupakan negara.....

- a. Pegunungan
- b. Kepulauan
- c. Pesisir
- d. Perbukitan

21. Provinsi yang menghubungkan selat Bali adalah.....

- a. Bali dan Lombok
- b. Sumatera dan Jawa
- c. Bangka dan Sumatera
- d. Kalimantan dan Sulawesi

22.



Gambar disamping merupakan kenampakan alam wilayah perairan.....

- a. Sungai
- b. Laut
- c. Pulau
- d. Rawa

23. Yang tidak termasuk kenampakan alam adalah.....

- a. Gunung
- b. Jembatan
- c. Laut
- d. Sungai

24. Berikut ini adalah manfaat sungai, kecuali.....

- a. Sarana irigasi
- b. Sarana transportasi
- c. Sarana perumahan
- d. Sarana perikanan

25. Air rawa memiliki warna air yang berwarna.....

- a. Putih
- b. Merah
- c. Coklat
- d. Biru

Lampiran X : Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok : melvi & Friska

Nama Kenampakan Alam : Pantai

Pengertian Pantai adalah daerah perbatasan antara laut dengan daratan

- Ciri-ciri
- (1) memiliki garis pantai yang permanen dan juga terjaga dengan baik
 - (2) memiliki air tanah yang dangkal
 - (3) Tanah yang berpasir
 - (4) Terdapat ekosistem mangrove di sekitar pantai yang mempunyai fungsi sebagai penahan ombak laut yang bisa mengiris pesisir dari pantai
 - (5) Memiliki muara
 - (6) Sebagai besar masyarakat bermata pencarian sebagai nelayan

Manfaat

- (1) Untuk usaha pengolahan garam
- (2) Sebagai tempat wisata
- (3) Untuk mencegah air pasang langsung membantiri daratan
- (4) Sebagai habitat hewan-hewan yang hidup di air
- (5) Untuk daerah tempat tinggal nelayan

Lampiran XI : Tabel Distribusi-T

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran XII : Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http:// fitk.uin-malang.ac.id/ email :fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Isna Ari Kusuma
 NIM : 14140022
 Judul : Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV
di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang
 Dosen Pembimbing : Dr. Marno, M.Ag

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	2 Juli 2018	Konsultasi BAB 1,2,3	
2.	6 Juli 2018	Revisi BAB 1,2,3	
3.	10 Juli 2018	Konsultasi Media	
4.	31 Agustus 2018	Konsultasi BAB 4	
5.	3 September 2018	Revisi BAB 4	
6.	6 September 2018	Konsultasi BAB 5,6 dan Abstrak	
7.	12 September 2018	Revisi BAB 5,6 dan Abstrak	
8.	19 September 2018	ACC	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, ..19.. September..... 2018..

Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001

Lampiran XIII : Dokumentasi Penelitian





Lampiran XIV : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama : Isna Ari Kusuma

NIM : 14140022

TTL : Tuban, 26 April 1996

Alamat Asal : Perumahan Mondokan Santoso Blok. C.23 Kecamatan Tuban,
Kabupaten Tuban, Jawa Timur

Email : ariisnakusuma@gmail.com

No. Hp : 085745231195

Jenjang Pendidikan:

1. TK Semen Gresik Tuban 2000 s/d 2002
2. SDN Mondokan Tuban 2002 s/d 2008
3. SMPN 6 Tuban 2008 s/d 2011
4. MAN Tuban 2011 s/d 2014
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2014 s/d 2018