

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
***BLANK MAP PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS**
MATERI BENUA AMERIKA SISWA KELAS VI MI PLUS
BUSTANUL ULUM TUNGLUR KEDIRI

SKRIPSI

Oleh:

HASINA FAIZATUL UMAMI

NIM. 14140050



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BLANK MAP PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
MATERI BENUA AMERIKA SISWA KELAS VI MI PLUS
BUSTANUL ULUM TUNGLUR KEDIRI

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)*

Diajukan oleh:

HASINA FAIZATUL UMAMI

NIM. 14140050



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

2019

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BLANK MAP PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
MATERI BENUA AMERIKA SISWA KELAS VI MI PLUS
BUSTANUL ULUM TUNGLUR KEDIRI

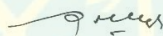
SKRIPSI

Oleh:

Hasina Faizatul Umami

NIM. 14140050

Telah Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing



Drs. A. Zuhdi, MA

NIP. 196902111995031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholch, M.Ag

NIP. 197608032006041001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BLANK MAP PUZZLE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA AMERIKA
SISWA KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULUM TUNGLUR KEDIRI

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Hasina Faizatul Umami (14140050)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 10 Mei 2019 dan dinyatakan
LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

Sekretaris Sidang

Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 196902111995031002

Pembimbing

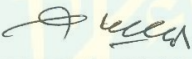
Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 196902111995031002

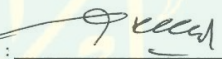
Penguji Utama

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 196511121994032002

Tanda Tangan


: _____


: _____


: _____


: _____

Mengesahkan

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



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Hanya kepada Allah aku mengadukan kesusahan dan kesedihanku”

-QS. Yusuf: 86

“Jangan pernah berhenti untuk bermimpi, karena impianlah yang bisa mengetuk pintu hati kita untuk selalu berusaha mencapainya”

-Merry Riana

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillahirobbil’alamin, segala puji hanya kupanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi kesempatan menorehkan tinta hitam tuk sebuah karya sederhana sebagai bukti kesungguhan dalam menuntut ilmu dan bukti kesungguhan dalam menggapai cita-cita. Sholawat serta salam yang senantiasa terlantunkan kepada tauladan seluruh alam Muhammad Rasulullah SAW, hingga saya mampu mempersembahkan karya kecil ini teruntung orang-orang tersayang:

Ibunda (Mun Hidlatul Umah, S.Pd) sebagai motivator terbesar dalam hidup saya yang tak pernah jemu mendoa’akan dan menyayangi saya. Rangkaian terima kasih yang tak berujung atas perjuangan dan semangat beliau kepada penulis selama studi ini. Dan persembahan termanis untuk yang senantiasa dirindukan, Ayahanda tercinta (Imam Sabarudin). Semoga karya ini mampu membentuk senyum bahagia untuk beliau.

Kedua saudaraku (Fitria Cholifatul Umami,S.Pd & Zakiya Salsabila Umami) yang tak pernah lelah memberikan semangat untuk belajar, berjuang hingga terselesainya karya kecil ini.

Guru-guru dan dosen-dosen yang telah mendidik penulis dengan hati dan cita. Mengajarkan hal-hal baru dalam setiap hembusan nafas kehidupan serta pelajaran berharga bagi masa depan yang akan penulis tapaki.

HALAMAN MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.

Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.”¹

(Q.S. Al-Mujadilah 58:11)



¹ Mushaf Famy bi Syaunin “Al-Qur’an dan Terjemah”, 2012, (Banten: Forum Pelayan Al-Qur’an), hlm. 543

Drs. A. Zuhdi, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 9 Januari 2019

Hal : Skripsi Hasina Faizatul Umami
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

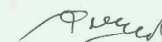
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Hasina Faizatul Umami
NIM : 14140050
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Blank Map Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Benua Amerika Siswa Kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri*

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Drs. A. Zuhdi, MA

NIP. 196902111995031002

HALAMAN PERNYATAAN

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



Hasina Faizatul Umami

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Blank Map Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Benua Amerika Siswa Kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri” dapat terselesaikan dengan baik.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang telah diutus membawa risalah dan membebaskan umat Islam dari kebodohan.

Merupakan kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Dalam penelitian ini, penulis sangat menyadari kekurangan dan keterbatasan untuk mencapai kesempurnaan, sehingga keberhasilan akan sulit tercapai tanpa adanya bimbingan, bantuan serta motivasi dari beberapa pihak. Karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat serta dengan ketulusan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibunda dan Ayahanda yang selalu memanjatkan do'a kepada penulis, memberikan semangat, motivasi dan kesempatan terbesar untuk merasakan kehidupan dengan penuh kasih sayang.
2. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Drs. A. Zuhdi, MA, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ninja Panju Purwita, M.Pd, Yuniar Setyo Marandy, S.Sn, Enggar Niyatul Balligh, S.Pd yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan Media Pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan Media Pembelajaran.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman dalam proses perkuliahan.
8. Djamilah, S.Pd.I, selaku kepala MI Plus Bustanul Ulum Tunglur beserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
9. Enggar Niyatul Balligh, S.Pd selaku guru kelas di MI Plus Bustanul Ulum Tunglur, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir pelaksanaan.
10. Seluruh siswa/i kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur yang turut membantu jalannya penelitian ini.

11. Sahabat-sahabat penulis, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan memotivasi penulis.

12. Semua teman-teman PGMI angkatan 2014 yang telah berjuang bersama meraih cita.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna Fiddun ya Wal Akhirat.

Penulis menyadari sepenuhnya keberadaan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan tangan terbuka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga para pembaca dapat memperbaiki dan melanjutkan sebagai pengembangan dan perbaikan lebih lanjut. Penulis berharap apa yang penulis persembahkan dalam bentuk skripsi ini dapat bermanfaat. Amiiin Amiiin Amiiin Ya Rabbal'amin.

Malang, 10 Mei 2019

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 besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ث	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	<u>kh</u>	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vocal (a) long	=	â
Vocal (i) long	=	î
Vocal (u) long	=	û

C. Vokal Diftong

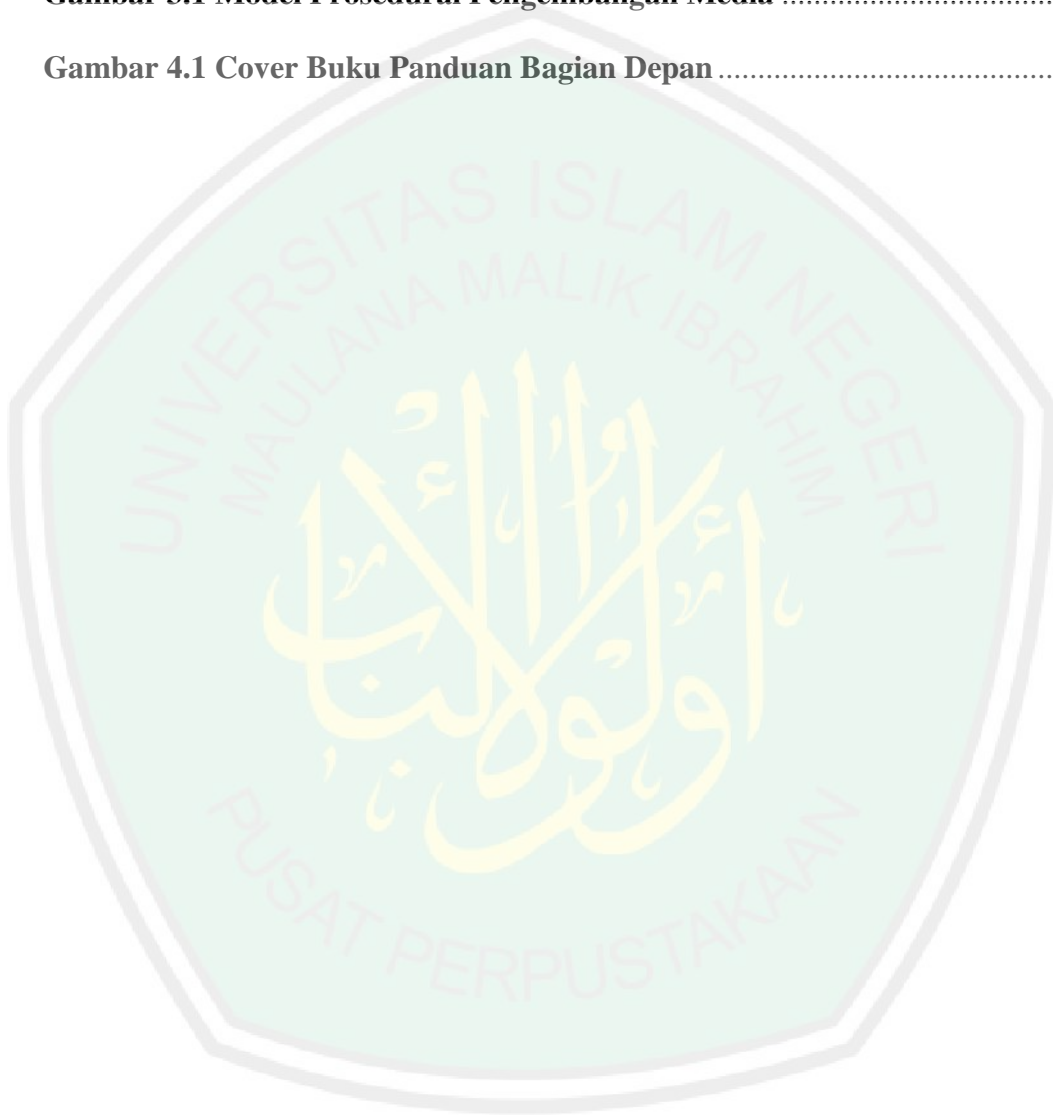
أُو	=	aw
أَي	=	ay
أُو	=	û
إِي	=	î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	21
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan.....	60
Tabel 4.1 Hasil Validasi Isi Materi Pelajaran IPS Pertama.....	65
Tabel 4.2 Hasil Validasi Isi Materi Pelajaran IPS Kedua.....	67
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	69
Tabel 4.4 Hasil Guru Mata Pelajaran IPS	71
Tabel 4.5 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen.....	74
Tabel 4.6 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol.....	75
Tabel 4.7 Perhitungan untuk Memperoleh Mean dan Deviasi Uji-<i>F</i>.....	78
Tabel 4.8 Perhitungan untuk Memperoleh Mean dan Deviasi.....	81
Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Prosedural Pengembangan Media	51
Gambar 4.1 Cover Buku Panduan Bagian Depan	64



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas
- LAMPIRAN II : Surat Keterangan Bukti Penelitian
- LAMPIRAN III : Bukti Konsultasi Skripsi
- LAMPIRAN IV : Identitas Subyek Validator Ahli
- LAMPIRAN V : Identitas Subyek Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- LAMPIRAN VI : Instrumen Validasi Ahli Isi/Materi
- LAMPIRAN VII : Instrumen Validasi Ahli Desain Media
- LAMPIRAN VIII : Instrumen Validasi Ahli Praktisi
- LAMPIRAN IX : Angket Penilaian Hasil Uji Coba Lapangan
- LAMPIRAN X : Soal *Pre-Test*
- LAMPIRAN XI : Soal *Post-Test*
- LAMPIRAN XII : Gambar Media Puzzle
- LAMPIRAN XIII : Dokumentasi
- LAMPIRAN XIV : Biodata Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
المستخلص	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Pengembangan	14

D. Manfaat Pengembangan	14
1. Manfaat Teroritis	14
2. Manfaat Praktis	14
E. Asumsi Pengembangan	16
F. Ruang Lingkup Pengembangan	16
G. Spesifikasi Produk	17
H. Originalitan Penelitian	17
I. Definisi Operasional	23
J. Sistematika Pembahasan	26
BAB II KAJIAN PUSTAKA	28
A. Landasan Teori	28
1. Pengertian Media Pembelajaran	28
2. Pengembangan Media Pembelajaran	30
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	31
4. Ragam Media Pembelajaran	35
5. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	37
6. Prinsip Pemilihan Media	37
7. Karakteristik Pemilihan Media	39
8. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran	42
9. Blank Map Puzzle	44
10. Pembelajaran IPS	45
11. Hasil Belajar	46
B. Kerangka Berfikir	48

BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Model Pengembangan.....	50
C. Prosedur Pengembangan.....	52
D. Uji Coba.....	55
1. Desain Uji Coba.....	55
2. Subjek Uji Coba.....	55
3. Jenis Data.....	56
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	57
5. Teknik Analisis Data.....	59
BAB PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	62
A. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan	62
1. Deskripsi Media Pembelajaran <i>Blank Map Puzzle</i>	62
2. Deskripsi Buku Panduan	63
B. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli	64
1. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi	65
2. Hasil Validasi Ahli Desain.....	68
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	70
4. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran <i>Blank Map Puzzle</i>	73
BAB V PEMBAHASAN	84
A. Analisis Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	
<i>Blank Map Puzzle</i>	84

B. Analisis Hasil Uji Coba Kelayakan Media Pembelajaran	
<i>Blank Map Puzzle</i>	86
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran	
<i>Blank Map Puzzle</i>	87
2. Analisis Uji Coba Ahli Desain Media Pembelajaran	88
3. Analisis Uji Coba Guru Mata Pelajaran IPS	90
C. Analisis Hasil Uji Coba	92
BAB VI PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103

ABSTRAK

Umami, Hasina Faizatul. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Blank Map Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Benua Amerika Siswa Kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Drs. A. Zuhdi, MA.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bersifat terpadu atau *integrated* dari sejumlah mata pelajaran yang membahas kondisi sosial di lingkungan sekitar siswa dimana nantinya mampu mengaplikasikan konsep-konsep keilmuan tersebut di lingkungan dan masyarakat sekitar secara sistematis. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan dapat digunakan untuk memperlancar jalannya komunikasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang lebih baik dan sempurna.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk : (1) Mendeskripsikan media *blank map puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi benua Amerika siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri, (2) Mengetahui kelayakan media *blank map puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi benua Amerika siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri, (3) Mengetahui bahwa media *blank map puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi benua Amerika siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model desain Arief S. Sadiman dengan memberikan urutan 6 (enam) langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu memiliki kriteria valid dengan hasil validasi ahli materi pelajaran sebesar 76%, hasil validasi ahli desain media sebesar 82,85%, dan hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 83%. Sedangkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 90,21 dan kelas control 66,58. Pada hasil uji t manual dengan taraf signifikan 5% diperoleh hasil $t_o > t_t$ yaitu $6,675 > 2,012$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *blank map puzzle* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada pokok bahasan benua Amerika pada siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri.

Kata Kunci: *IPS, Media Pembelajaran, Blank Map Puzzle, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Umami, Hasina Faizatul. 2018. Development of Learning Media *Blank Map Puzzle* to improve Students' achievement of Social Science on (IPS) America Continental materials in Grade VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Badas Kediri. Thesis, PGMI, Faculty of Education and Teaching, Islamic State University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Drs.A.Zuhdi, MA.

Social Sciences (IPS) is an integrated or integrated subject from a number of subjects discussing the social conditions in the environment around students where they are later able to systematically convey these scientific concepts in the surrounding environment and society. The use of learning media as a tool or material that contains information or messages can be used to facilitate the course of communication in the learning process so that it can achieve better and perfect goals.

The objectives of this research development are to: (1) Describe *blank map puzzle* media to improve students' achievement of social science on American continental material in grade VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Badas Kediri, (2) Know the feasibility of blank map puzzle media to improve students' achievement of social science on American continental material in grade VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Badas Kediri, (3) Know that *blank map puzzle* media can improve students' achievement of social science on American continental material in class VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri.

The research is research and development (Research and Development) that uses Arief S. Sadiman's design model by giving a sequence of 6 (six) steps in developing media programs to produce certain products and test the effectiveness of these products.

The results of this research and development are valid 76% of validation results of the subject matter expert, 82.85% of the media design expert validation, and 83% of the learning expert validation results. While the achievement average of the experimental class 90.21 and the control class 66.58. The results of the manual t test with a significant level of 5% was got results $t_o > t_t$ are $6,675 > 2.012$, it means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, it can be said that blank map puzzle learning media is significantly effective to improve students' achievement of social science on American continental material in grade VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Badas Kediri.

Keywords: Social Science (IPS), Learning Media, Blank Map Puzzle, Achievement

مستخلص البحث

المامي, هاسينا فائزة, ٢٠١٨. تطوير وسيلة التعلم لغز الخريطة الفارغة لترقية نتيجة التعلم العلوم الاجتماعية المعلومات الأمريكتين للطلاب في الصف السادس للمدرسة الابتدائية بلوس بستان العلوم توعولور كاديري. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق. المشرف : دوكتورندوس زهدي الماجستير.

الكلمات المفتاحية: العلوم الاجتماعية، وسيلة التعلم، لغز الخريطة الفارغة، نتيجة التعلم

العلوم الاجتماعية هي موضوع متكامل من عدد من الموضوعات التي تبحث في الظروف الاجتماعية والبيئية حول الطلاب حتى يتمكنوا لاحقاً من تطبيق هذه المفاهيم العلمية بشكل منهجي في البيئة والمجتمع. يمكن استخدام وسيلة التعلم كأداة أو مادة تحتوي على معلومات لتسهيل الاتصال في عملية التعلم حتى يتمكن المعلمون من تحقيق أهداف أفضل ومثالية. وأما أهداف هذا البحث فهي : (١) صفها وسيلة التعلم لغز الخريطة الفارغة لترقية نتيجة التعلم العلوم الاجتماعية المعلومات الأمريكتين للطلاب في الصف السادس للمدرسة الابتدائية بلوس بستان العلوم توعولور كاديري (٢) لمعرفة جدوي وسيلة التعلم لغز الخريطة الفارغة لترقية نتيجة التعلم العلوم الاجتماعية المعلومات الأمريكتين للطلاب في الصف السادس للمدرسة الابتدائية بلوس بستان العلوم توعولور كاديري (٣) لمعرفة وسيلة التعلم لغز الخريطة الفارغة يمكن ترقية نتيجة التعلم العلوم الاجتماعية المعلومات الأمريكتين للطلاب في الصف السادس للمدرسة الابتدائية بلوس بستان العلوم توعولور كاديري. هذا البحث هو بحث وتطوير استخدم نموذج التصميم لعارف س. ساديمان عن طريق اعطاء سلسلة من الخطوات الستة التي اتخذها في تطوير البرامج الإعلامية لإنتاج المنتجات المعينة واختبار فعاليتها. نتائج هذا البحث والتطوير هي معايير صالحة مع ٧٦٪ من نتائج التحقق من خبير المادة ، ٨٥,٨٢٪ من التحقق من خبير تصميم الوسائل ، و ٨٣٪ من نتائج التحقق من خبير التعلم. في حين أن متوسط النتائج للتعلم للفئة التجريبية ٩٠.٢١ والفئة المراقبة ٥٨,٦٦. في نتائج الاختبار في اليدوي بمستوى كبير من ٥٪ ، هناك نتائج $t_0 > t_1$ ، $٦,٦٧٥ > ٢,٠١$ ، مما يعني أ أن H_0 مرفوض و H_1 مقبول ، يمكن القول أن وسيلة التعلم لغز الخريطة الفارغة فعالة بشكل كبير في ترقية نتائج تعلم العلوم الاجتماعية، المعلومات عن القارات في العالم، وخاصة الأمريكتين، للطلاب في الصف السادس للمدرسة الابتدائية بلوس بستان العلوم توعولور كاديري.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh masa depan Bangsa adalah terkait dengan pendidikan, karena pendidikan yang memegang kunci dalam penyediaan sumber daya manusia yang berkualitas. Masalah kualitas sumber daya alam akan dapat teratasi jika dikelola secara professional. Pembangunan pendidikan dilakukan untuk memacu peningkatan mutu pendidikan, hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan serangkaian pembenahan terhadap persoalan yang terjadi. Maka dari itu, pendidikan merupakan faktor prioritas yang perlu dibangun dengan upaya membuat perubahan dari jelek atau kurang baik ke arah yang lebih baik. Peningkatan mutu pendidikan harus menjadi visi, misi, dan aksi prioritas yang dilaksanakan secara total, serius, terus menerus dan juga dinamis. Sementara itu meningkatnya mutu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Semua orang berhak memperoleh pendidikan, karena pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan manusia sebagai *khalifatullah fil ardhi* untuk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai sehingga mampu menyesuaikan dengan lingkungannya yang berlangsung seumur hidup dengan kesadaran dan penuh tanggung jawab.

Proses pendidikan tidak bisa lepas dari lingkungan sebagai wadah suatu aktivitas pendidikan terjadi, oleh karena itu pendidikan merupakan kebutuhan

sepanjang hayat yang terjadi dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat atau biasa disebut dengan Tri Pusat Pendidikan. Oleh karena itu beban pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, masyarakat dan pemerintah.

Selain itu pendidikan merupakan upaya mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif kepada peserta didik. Pendidikan dikatakan sebagai usaha membina dan mengembangkan aspek-aspek rohaniah dan jasmaniah yang berlangsung secara bertahap yang memiliki arah dan tujuan, yaitu mengarahkan anak didik (manusia) kepada titik optimal kemampuannya. Pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspeknya. Pendidikan sebagai aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dan lainnya sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi.²

Dalam kegiatan sistem pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling mempengaruhi dan menentukan, yang meliputi tujuan, peserta didik, media, dan juga lingkungan. Ketika salah satu komponen tersebut hilang, maka sebuah sistem tidak akan berfungsi dengan baik.

Tujuan pendidikan merupakan sebuah komponen yang sangat penting dan juga sangat menentukan, karena apabila tujuan yang ingin dicapai tidak jelas, maka prosesnya akan menjadi rumit dan juga kabur. Pada dasarnya

² Tedi Priatna, *Reaktualisasi Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004, hlm. 27.

tujuan pendidikan ingin mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.³

Tujuan institusional yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran tidak lain adalah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, yang artinya bahwa kegiatan pembelajaran harus mencerminkan usaha yang dikehendaki dalam tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam Pasal 33 UU Nomor 20 Tahun 2003 adalah:

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴

Selain itu kegiatan pembelajaran yang mendidik memiliki peranan penting bagi proses pencapaian tujuan pendidikan nasional, yang pada hakikatnya adalah kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan guru haruslah mencerminkan tujuan pendidikan. guru harus mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan efisien dan optimal. Untuk itu guru juga dituntut untuk memiliki, menghayati dan juga menguasai berbagai kompetensi, seperti kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Keempat kompetensi ini wajib ditingkatkan secara terus menerus dan dinamis oleh guru.

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hlm. 1.

⁴ Wahid Murni, *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi di Sekolah Dasar Madrasah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hal. 17.

Guru merupakan sosok idola bagi peserta didik, keberadaannya sebagai jantung pendidikan tidak bisa dipungkiri. Guru merupakan sumber utama dalam proses pemberian informasi kepada murid pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk membimbing, mendorong, serta memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan, untuk itu guru membutuhkan berbagai pengetahuan, metode, serta keterampilan yang diperlukan peserta didik sebagai penunjang dalam melaksanakan tugasnya, karena pendidik (guru) sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Menurut E. Mulyasa,

...”Fungsi guru itu bersifat multifungsi. Ia tidak hanya sebagai pendidik, tapi juga sebagai pengajar, pembimbing, pelatih, penasihat, pembaru, model & teladan, pribadi, peneliti, pendorong kreatifitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa cerita, aktor, emansipator, pengawet & kulminator”.⁵

Sebagai pendidik, guru harus lebih berperan dalam mendidik dan mengembangkan kepribadian siswa, karena merupakan sosok yang paing tahu kondisi dan perkembangan anak didik. Menurut Nur Afifah D.

“Guru merupakan teladan bagi siswa dan memiliki peran yang sangat besar dalam pembentukan karakter siswa”.

Selain itu peran guru yang lain adaah sebagai sosok keteladanan, inspirator, motivator, dinamisator serta evaluator. Kelima peran guru ini menjadi *starting point* dalam membumikan pendidikan.

⁵ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Rosda Karya, 2005), hlm. 37-64

Pada dasarnya kunci pokok pembelajaran ada pada guru, bukan berarti guru yang aktif, sedangkan peserta didik yang pasif, akan tetapi keduanya juga dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain tujuan pembelajaran, beberapa komponen pembelajaran yang lain juga harus dipenuhi, seperti materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran serta evaluasi.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasa disebut materi pelajaran. Seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, dengan kata lain tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, bahkan lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari itu semua, maka guru harus dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media (alat peraga) dan sumber belajar dengan baik.

Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan terendah dalam sistem pendidikan di Indonesia, sementara itu siswa diharapkan dapat menguasai semua mata pelajaran dengan baik dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Fenomena anak-anak dalam sudut pandang sosial bisa dibilang sangatlah kompleks. Anak sangat memerlukan bimbingan untuk

mengenal dunia sekitarnya secara padu dalam arti luas, dari berbagai segi: geografis, ekonomis, historis, sosiologis, antropologis, dan sebaiknya secara interdisipliner. Permasalahan tersebut dipecahkan dalam dunia yang bermula pada tingkat Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial atau lebih dikenal dengan IPS dimana siswa diperkenalkan tentang kehidupan sosial dalam lingkungan mereka. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial seperti sosial, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial. Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pendidikan dasar adalah bersifat terpadu atau *integrated* dari sejumlah mata pelajaran, dengan tujuan agar pembelajaran lebih bermakna.⁶ Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang holistik.⁷

Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi, yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.⁸ Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya sebatas membaca materi, mendengarkan, atau menghafal, tetapi juga memahami dan berfikir logis apa yang telah dibaca, sehingga pemahaman fakta dan konsep

⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2006), hlm. 07-08.

⁷ Ibid., hlm. 20.

⁸ Permendiknas Nomor 22 tahun 2006

dapat dikembangkan. Pemahaman konsep yang diperlukan siswa adalah pemahaman yang saling berhubungan secara bermakna bukan hafalan.

Prestasi belajar siswa sering diidentifikasi dengan permasalahan proses pembelajaran di sekolah. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor pembelajaran yang kurang efektif, sehingga siswa merasa bosan atau bahkan tidak merasa termotivasi, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru. Seringkali pembelajaran IPS khususnya mengalami berbagai hambatan. Berbagai permasalahan yang terjadi di lapangan, banyak siswa yang kurang termotivasi karena dirasa pembelajaran IPS sangat membosankan, karena kebanyakan guru hanya menggunakan strategi ceramah, ini menunjukkan bahwa dorongan siswa untuk belajar sangat rendah.

Seharusnya guru dapat menggunakan media yang murah dan efisien, meskipun murah dan sederhana, karena media merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan. Media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pembelajaran juga berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dari berfikir konkrit ke berfikir abstrak, dimulai dari berfikir sederhana menuju berfikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut,

sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.⁹

Hal ini menjelaskan bahwa ketersediaan media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta guru wajib dan berhak untuk menggunakan media yang disediakan. Media merupakan komponen yang sangat penting pada proses pembelajaran yaitu membantu guru agar proses belajar lebih efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan yang ditentukan dan mempercepat pemahaman siswa. Media berfungsi bukan hanya untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran akan tetapi juga untuk mempermudah siswa menangkap yang disampaikan guru. Artinya media difungsikan bukan hanya untuk guru akan tetapi juga untuk siswa. Selain itu media pembelajaran juga harus meningkatkan motivasi siswa, merangsang siswa terhadap apa yang sudah dipelajari maupun hal yang baru. Media yang baik akan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan yang benar serta membuat siswa aktif.

Sebagai seorang pendidik, harus lebih menguasai *atmosphere* siswa, terutama untuk anak Sekolah Dasar. Pada dasarnya mereka mudah sekali untuk menerima ilmu yang diberikan. Seperti yang dihadapi pada salah satu sekolah yaitu MI Plus Bustanul Ulum, dimana minimnya nilai siswa dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti,

⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1990), hlm. 2-

ditemukan permasalahan menurunnya nilai siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS di MI Plus Bustanul Ulum Tunlur Kediri yaitu ibu Enggar Niyatul Balligh, S.Pd, guru harus pandai-pandai menggunakan media maupun metode yang tepat dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, kurangnya antusias siswa ketika proses kegiatan belajar mengajar menjadi tugas agar guru memiliki banyak kreativitas.

Selama ini pembelajaran IPS di Indonesia dan berbagai negara lain masih kurang menarik. Salah satu penyebab utamanya adalah faktor guru. Kemampuan guru membelajarkan IPS secara bermakna, sehingga IPS menjadi mata pelajaran yang menarik dan menantang masih kurang.¹¹ Selain masalah guru, menurut Zamroni, masalah lain pendidikan IPS adalah kurang tegasnya *body of knwoledge* IPS di Indonesia. Meskipun didukung oleh berbagai sumber belajar, seperti guru, rencana kreatif pelajaran, pelatihan intern, dukungan orangtua dan dukungan sekolah tetap saja siswa sering memiliki sikap negarif terhadap IPS.¹²

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MI Plus Bustanul Ulum, diketahui bahwa metode pengajaran yang sering digunakan oleh guru IPS di MI Plus Bustanul Ulum adaah ceramah, dan pemberian tugas. Sistem pengajarannya masih *teacher oriented*, belum menjadi *student oriented*.

¹⁰ Observasi kelas VI, MI Plus Bustanul Ulum, Hari Kamis, 9 Agustus 2018, Pukul 09.05.

¹¹ Rini Setyowati dan Wira Firmansyah, "Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia", Jurnal, PIPSI.

¹² Zamroni. (n.d.). Rekonstruksi konsep IPS di Indonesia. Retrieved January 29, 2014, from <http://www.uny.ac.id/berita/rekonstruksi-konsep-ips-di-indonesia.html>

Cara pengajaran ini ternyata masih belum memberikan hasil yang maksimal. Siswa cenderung pasif dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, akibatnya prestasi belajar siswa menjadi rendah. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari. Untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa, perlu diterapkan variasi metode maupun media pembelajaran dalam proses pembelajaran.¹³

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran IPS tentang benua Amerika adalah berupa peta, yang dapat membantu siswa untuk mengetahui letak serta nama-nama negara di Amerika, fakta di lapangan membuktikan bahwa sebagian siswa kurang begitu antusias saat membaca dan mempelajari peta. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran *blank map puzzle*, atau peta buta bongkar pasang. Game *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam, dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah,

¹³ Observasi kelas VI, MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri, Hari Kamis, 16 Agustus 2018, pukul 09.15

namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.¹⁴

Banyak sekali permainan *puzzle* dengan berbagai model serta gambar, namun belum ada *puzzle* khusus yang menjelaskan letak serta nama-nama negara di Amerika. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mengembangkan media *blank map puzzle* sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya mempelajari letak dan nama-nama negara benua Amerika. Pengembangan media ini dirangkai dengan warna yang menarik sehingga akan membuat siswa lebih semangat dan lebih teliti karena siswa dapat belajar sekaligus melakukan permainan yang menantang dan mengasyikkan.

Uji coba penggunaan media akan dilakukan di kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri dengan menggunakan media *Blank Map Puzzle* pada pembelajaran IPS materi Benua Amerika. Media *puzzle* pada pembelajaran IPS dapat membantu siswa untuk lebih mendapatkan pemahaman pada materi IPS yang sedang dipelajari pada saat pembelajaran berlangsung.

Fungsi media *puzzle* adalah untuk memperlancar tujuan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Media *puzzle* bersifat permainan yang merangsang siswa berpikir kreatif, dan menyenangkan.

¹⁴ <http://Syukronsahara.blogspot.com>

Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya.

Media *puzzle* yang digunakan sangat sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media *puzzle* memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media *puzzle* juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *puzzle* yang semula acak menjadi utuh kembali.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diperlukan penyelesaian dengan jalan pengembangan suatu produk berupa media pembelajaran *blank map puzzle* sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLANK MAP PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA AMERIKA SISWA KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULUM TUNGLUR KEDIRI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka disusunlah rumusan masalah yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media *blank map puzzle* pada pelajaran IPS materi benua Amerika siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri?
2. Bagaimanakah kelayakan media *blank map puzzle* pada pelajaran IPS materi benua Amerika siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri?
3. Apakah produk pengembangan media *blank map puzzle* pada pelajaran IPS materi benua Amerika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan produk yang dihasilkan yaitu berupa media *blank map puzzle* pada pelajaran IPS materi benua Amerika siswa kelas VI MI Plus Bustnaul Ulum Tuglur Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media media *blank map puzzle* pada pelajaran IPS materi benua Amerika siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri.

3. Untuk mengetahui bahwa media *blank map puzzle* pada pelajaran IPS materi benua Amerika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberi masukan dan kontribusi pada bidang ilmu pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah secara umum dalam meningkatkan hasil belajar IPS, dan secara khusus dapat memberikan inovasi baru pada pengembangan media pembelajaran dari prodi PGMI itu sendiri.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Memberikan sumbangan media pembelajaran *blank map puzzle* pada materi benua Amerika pada pelajaran IPS dan buku panduan baik bagi lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah yakni dalam hal ini MI Plus Bustanu Ulum Tunglur Kediri khususnya yang terkait dengan mata pelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

b. Guru

Memperkaya referensi media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik sebagai perbaikan media pembelajaran sebelumnya dalam proses pembelajaran, khususnya yang terkait dengan mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lain.

c. Siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga dapat membantu mereka untuk belajar aktif,¹⁵ meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS, serta juga mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar IPS.

d. Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merencanakan, membuat, dan mengevaluasi pengembangan media pembelajaran *bank map puzzle* benua Amerika dan buku panduan *blank map puzzle* sehingga dapat mengukur tingkat keberhasilan terhadap media pembelajaran ini.

e. Pembaca

Diharapkan menambah pengetahuan yang dimiliki pembaca khususnya dalam bidang ilmu pendidikan, menyumbang pemikiran dalam upaya peningkatan kualitas, serta dapat menambah wawasan dan sarana yang bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan pedoman dalam kegiatan pendidikan, terutama mata pelajaran IPS materi benua Amerika.

¹⁵Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), hlm. 24.

E. Asumsi Pengembangan

Hasil yang ingin dicapai akan optimal jika proposal ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam proposal skripsi ini adalah :

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berbentuk *blank map puzzle* bagi siswa MI kelas VI Tahun Ajaran 2018-2019 pada materi pokok benua Amerika. Pengembangan media ini diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam membaca peta benua Amerika melalui *blank map puzzle*.
2. Penelitian dilakukan di MI Plus Bustanul Ulum Tunlur Kabupaten Kediri.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran blank map puzzle hanya pada materi benua Amerika.
2. Pengembangan media pembelajaran berkisar pada penerapan media *blank map puzzle*. Dalam artian bagaimana spesifikasi media, kelayan media serta apakah mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS pada materi benua Amerika.
3. Media pembelajaran ini hanya diujicobakan untuk MI yaitu kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunlur Kediri.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat media pembelajaran *Blank Map Puzzle* dan buku panduan *Blank Map Puzzle* yang dimodifikasi sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya:

1. *Blank Map Puzzle*

Merupakan peta buta yang berbentuk potongan-potongan berpola khusus untuk dirangkai sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah peta yang teridentifikasi bentuknya. *Blank map puzzle* yang dikembangkan berupa *puzzle* dengan bentuk bingkai persegi. Sementara itu kepingan-kepingan *puzzle* berbentuk pola khusus yang berbeda berupa peta buta.

2. Buku panduan

Buku panduan yang dikembangkan adalah buku panduan yang hanya digunakan oleh guru. Buku panduan ini berisi tentang cara menggunakan *blank map puzzle* disertai langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan media *blank map puzzle*. Buku panduan ini juga dilengkapi dengan soal-soal latihan beserta kunci jawaban.

H. Originalitas Penelitian

Media *puzzle* bukanlah hal baru dalam penelitian dan pengembangan. Banyak penulis yang menjadikan *puzzle* sebagai media penelitian dan pengembangan. Untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama, maka berikut ini adalah paparan persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

1. Antari Ayuning Arsi, dkk, “Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran IPS Bagi Guru-Guru SD/MI Di Kebumen”. Jurnal. Kebumen: Fakultas Ilmu Sosial UNNES. 2015. Jurnal ini berbicara tentang pelatihan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS di SDN Tambakrejo Kebumen, hadir 35 peserta dari 40 peserta yang mendaftar. Peserta meyakini bahwa media puzzle bersifat sederhana, mudah dibuat dan digunakan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar IPS.¹⁶
2. Diah Nurita Siatan, “Pengaruh pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD (Kuasi Eksperimen Di SDN Poris Gaga 3 Kota Tangerang)”. Dari penelitian ni dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari aspek kognitif, pembelajaran dengan media puzzle lebih efektif dibandingkan dengan media karton. Dari aspek afektif, dengan menggunakan media puzzle sikap siswa lebih tertib, dan dari aspek psikomotorik dengan menggunakan media puzzle siswa lebih terampil dalam pembelajaran.¹⁷

¹⁶ Ayuning Arsi, Antari dkk. *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran IPS Bagi Guru-Guru SD/MI Di Kebumen*. (Kebumen: Fakultas Ilmu Sosial UNNES. 2015) hlm. 1

¹⁷ Diah Nurita Siatan. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD (Kuasi Eksperimen Di SDN Poris Gaga 3 Kota Tangerang)* (Jakarta: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. 2013) hlm. 2.

3. Aning Masyrufatin Furoida. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan Pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotut Thlibin”. Dari penelitian ini dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan prestasi belajar.¹⁸
4. Nikmatun Nisa’ Enha. “Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi”. Hasil dari penelitian ini adalah secara menyeluruh dapat diketahui bahwa pengembangan dan penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman siswa, hal itu dapat dilihat dari adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* yaitu $45,56 < 73,70$.¹⁹
5. Nidho Fuadiyah. “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajar 2012/2013”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa melalui permainan puzzle dapat meningkatkan pengenalan Geometri anak usia dini di TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang pada kelompok B.²⁰

¹⁸ Aning Masyrufatin. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan Pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotut Tholibin Malang* (Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014) hlm. 1.

¹⁹Nikmatun 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. 2.

²⁰ Nidho Fuadiyah. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajar 2012/2013* (Semarang: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. IKIP PGRI Semarang, 2013) hlm. 1.

6. Hana Rosita. “Pengembangan Media *Fraction Puzzle* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Senilai Untuk Siswa Kelas IV SDN Ampeldento 1 Malang”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa hasil kevalidan dari ahli materi mencapai persentase 85,23% valid, dari ahli media hasil evaluasi tingkat keefektifan oleh pengguna guru mencapai persentase 93,18% dengan kategori efektif. sedangkan oleh siswa mencapai persentase 87,61% dengan kategori efektif. Maka disimpulkan bahwa media *fraction puzzle* valid dan efektif, sehingga layak digunakan pada pembelajaran materi pecahan senilai di kelas IV Sekolah Dasar.²¹
7. Mauidhatul Khasanah. “Peningkatan Agama Islam Melalui Media *Puzzle* Huruf Hijaiyah di Kelompok B RA Hidayatul Mubtadiin Warong Dowo Pasuruan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* huruf Hijaiyah sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan Agama Islam anak didik. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar anak dari sebelum pelaksanaan penggunaan *puzzle* huruf Hijaiyah dengan nilai rata-rata 50 (25%). Siklus I dan siklus II. Dari pelaksanaan dua siklus didapatkan hasil peningkatan nilai rata-rata anak dari 69 (80%) pada siklus I menjadi 80,25% (90%) pada siklus II.²²

Untuk mudah memahaminya, berikut tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas penelitian dibawah ini :

²¹Hana Rosita. *Pengembangan Media Fraction Puzzle Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Senilai Untuk Siswa Kelas IV SDN Ampeldento 1 Malang* (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang, 2016) hlm. 1

²² Mauidhatul Khasanah. *Peningkatan Agama Islam Melalui Media Puzzle Huruf Hijaiyah di Kelompok B RA Hidayatul Mubtadiin Warong Dowo Pasuruan* (Malang: Program Studi PAUD Universitas Negeri Malang, 2010) hlm. 2

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Antari Ayuning Arsi, dkk, “ Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran IPS Bagi Guru-Guru SD/MI Di Kebumen”. Jurnal. Kebumen: Fakultas Ilmu Sosial UNNES. 2015.	<ul style="list-style-type: none"> • Media <i>Puzzle</i> • Mata pelajaran IPS 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian • Materi pelajaran • Subjek penelitian • Lokasi 	Terletak pada jenis penelitian
2.	Diah Nurita Siatan, “Pengaruh pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD (Kuasi Eksperimen Di SDN Poris Gaga 3 Kota Tangerang). Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. 2013.	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan Media Puzzle • Meningkatkan hasil belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian • Mata pelajaran • Lokasi 	Terletak pada jenis jenis penelitian dan mata pelajaran.
3.	Aning Masyrufatin Furoida, “ Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan Pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotut Thlibin”. Skripsi. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2014.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media <i>puzzle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pelajaran • Subjek penelitian • Lokasi 	Terletak pada materi pelajaran
4.	Nikmatun Nisa' Enha, “Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi”. Skripsi. Malang:	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media <i>puzzle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian • Materi pelajaran • Subjek penelitian • Lokasi 	Terletak pada jenis penelitian

	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2015			
5.	Nidho Fuadiyah. “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajar 2012/2013”. Skripsi. Semarang: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. IKIP PGRI Semarang. 2013.	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan hasil belajar siswa • Media Puzzle 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian PTK • Jenjang pendidikan • Lokasi penelitian 	Terletak pada jenis penelitian
6.	Hana Rosita. “Pengembangan Media Fraction Puzzle Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Senilai Untuk Siswa Kelas IV SDN Ampeldento 1 Malang”. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Malang. 2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media Puzzle 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pelajaran • Subjek penelitian • Lokasi 	Terletak pada materi pelajaran
7.	Mauidhatul Khasanah. “Peningkatan Agama Islam Melalui Media Puzzle Huruf Hijaiyah di Kelompok B RA Hidayatul Mubtadiin Warong Dowo Pasuruan”. Skripsi. Malang: Program Studi PAUD. Universitas Negeri Malang. 2010	<ul style="list-style-type: none"> • Media Puzzle 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Penelitian PTK • Materi pelajaran • Subjek penelitian • Lokasi 	Terletak pada jenis Penelitian

Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema dalam penelitian ini, yakni IPS materi benua Amerika, peneliti mengembangkan media *blank map puzzle*, yaitu sebuah media permainan edukatif berupa peta buta bongkar pasang. Media ini merupakan pengembangan media belajar yang menggabungkan antara peta buta dan permainan *puzzle*, yang diharapkan untuk membantu siswa dalam mempelajari benua Amerika secara menantang dan berkesan. Sementara itu, dalam penelitian ini terdapat perbedaan antara peneliti sebelumnya yaitu mengenai jenis penelitian, materi pelajaran, serta subjek penelitian.

I. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan pandangan dan kesalah pahaman dalam memahami permasalahan yang akan dibahas, maka penulis memberikan penegasan istilah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke daalm bentuk fiksi²³ Dalam penelitian ini, pengembangan adalah suatu proses yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran untuk penerapan konsep dan permainan, untuk mata pelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah kelas VI materi benua Amerika.

²³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 197.

2. Media Pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran dan digunakan untuk memperlancar jalannya komunikasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Dalam penelitian ini, media yang dimaksud adalah media pembelajaran *Blank Map Puzzle*.

3. Media *Blank Map Puzzle*

Merupakan alat bantu dalam suatu pembelajaran berupa peta buta yang berbentuk potongan-potongan berpola kusus untuk dirangkai sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah peta teridentifikasi bentuknya.²⁴

4. Puzzle

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Permainan puzzle membutuhkan ketelitian karena siswa akan dilatih memusatkan pikiran dan berkonsentrasi menyusun kepingan-kepingan tersebut menjadi satu gambar yang utuh dan lengkap.²⁵

²⁴ Awidyarso, *Peta Buta Sebagai Alat/Media Beajar IPS* (<http://awidyarso65.wordpress.com>, diakses 17 Apri 2017 jam 18.30 WIB)

²⁵ Hani Epeni, *Pengertian Media Puzzle* (<http://kuliah.ac.id>, diakses 17 April 2017 jam 18.38 WIB)

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang membahas kondisi sosial secara sistematis untuk menguasai pengetahuan.

Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistik.²⁶

Pelajaran IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosilogi, Antropologi, dan Ekonomi. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.²⁷

6. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor.

²⁶ Hetty Rusyanti, *Pengertian IPS: Hakikat Pembelajaran IPS*, (<http://www.kajianteor.com>, diakses 16 April 2017 jam 09.15 WIB)

²⁷ Ibid..

Berdasarkan definisi operasional tersebut, maka penulis simpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran *blank map puzzle* pada penelitian ini adalah pengembangan penulis tentang bagaimana media *blank map puzzle* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS khususnya materi benua Amerika pada siswa kelas VI agar dapat dipahami oleh siswa dengan mudah dan tanpa menimbulkan rasa jenuh.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri.

BAB I yaitu pendahuluan, memuat (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional, (j) sistematika pembahasan.

BAB II yaitu kajian pustaka, memuat (A) landasan teori yang berisi, (a) (b) (c) (d) (e), (B) kerangka berfikir

BAB III yaitu metode penelitian, memuat (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) uji coba, (e) prosedur penelitian.

BAB IV yaitu paparan data dan hasil penelitian, memuat (A) deskripsi media pembelajaran hasil pengembangan, berisi (1) (2), (B) penyajian data hasil validasi ahli, berisi (1) (2) (3) (4).

BAB V yaitu pembahasan, memuat (A) analisis hasil pengembangan media pembelajaran blank map puzzle, (B) analisis hasil uji coba kelayakan media pembelajaran blank map puzzle, berisi (1) (2) (3), (C) analisis hasil uji coba.

BAB VI yaitu penutup, memuat (A) kesimpulan, (B) Saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Gagne dan Briggs, merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²⁸ Gerlach & Ely mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.²⁹ Dari penjelasan diatas maka media dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami pembelajaran agar lebih efektif dan efisien supaya cepat diterima oleh siswa serta menarik minat siswa agar tidak mengalami kejenuhan.

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*(Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka, 2014), hlm. 5.

²⁹ Ibid..

Karena, pada dasarnya materi pelajaran akan lebih jelas dan mudah diterima oleh siswa jika proses pembelajaran menggunakan media. Untuk itu guru harus memiliki pemahaman dan pengetahuan yang cukup untuk media pembelajaran, yaitu meliputi :

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mngefektifkan proses belajar mengajar
- 2) Fungsi media, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- 3) Seluk beluk proses belajar
- 4) Hubungan antara metode pembelajaran dengan media pendidikan
- 5) Pemilihan penggunaan media pendidikan
- 6) Berbagai jenis dan teknik media pendidikan
- 7) Media pendidikan dalam setiap pelajaran
- 8) Usaha inovasi dalam media pendidikan³⁰

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti buku, majalah, Koran, radio, televisi dan sebagainya.³¹Media dan media pembelajaran sebenarnya memiliki perbedaan, yakni terletak pada pesan atau isi yang disampaikan. Setidaknya ada dua yang harus dipahami. *Pertama*, media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja seperti TV, radio, CD dan lain sebagainya. *Kedua*, media pembelajaran digunakan

³⁰ Ibid., hlm. 2.

³¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 58.

untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau digunakan untuk menanamkan keterampilan tertentu.³²

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Sedangkan dalam bidang teknologi pembelajaran (instructional technology), pengembangan memiliki arti yang khusus. Menurut Seels & Richey, pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau, dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.³³

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.³⁴ pengembangan suatu produk pembelajaran khususnya media pembelajaran berupa *blank map puzzle* benua Amerika diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.

³²Ibid., hlm. 61

³³Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 197.

³⁴ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 135.

Melalui pengembangan media ini diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar aktif serta bersemangat dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran disusun dengan konsep belajar sambil bermain.

Selain itu, ada beberapa yang harus diketahui mengenai media pembelajaran, seperti fungsi dan manfaat media pembelajaran, ragam media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, dan fungsi media pembelajaran.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena proses pembelajaran adalah komunikasi antara penyampai pesan dengan penerima pesan. Ketika proses komunikasi berlangsung tentu saja penyampai pesan membutuhkan alat/media yang digunakan sebagai penghantar pesan yang ingin disampaikan, agar si penerima pesan dapat dengan mudah menerima pesan tanpa ada kebingungan. Selain itu dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media juga memiliki andil untuk menjelaskan hal yang abstrak dan menunjukkan hal yang tersembunyi. Akan tetapi media tidak dapat menggeser posisi guru dalam pembelajaran, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi agar guru dapat dengan mudah menyampaikan proses pembelajaran.

Selain itu penggunaan media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi, diantaranya :³⁵

1. Fungsi komunikatif. Berfungsi memudahkan komunikasi antara penyampai dan penerima pesan. Karena terkadang juga mengalami hambatan dalam proses komunikasi ketika hanya mengandalkan verbal saja.
2. Fungsi motivasi. Media diharapkan mampu menumbuhkan gairah serta semangat agar siswa dengan mempelajari materi.
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif, tetapi juga sikap dan keterampilan.
4. Fungsi penyamaan. Walaupun proses pembelajaran terjadi secara individual, tapi diharapkan pemanfaatan media dapat menyamakan persepsi siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap pengetahuan yang diberikan.
5. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk melayani serta memfasilitasi kebutuhan setiap individu.

Maka dari itu media pembelajaran harus memiliki landasan bahwa media tersebut cocok digunakan dalam suatu pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Ibrahim yang menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira

³⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 73-75.

bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.³⁶ Begitu pentingnya media pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk dapat menggunakan media yang ada, bahkan lingkungan sekitar dapat dijadikan media pembelajaran jika masih efektif untuk dimanfaatkan. Sebab penggunaan media pembelajaran tidak harus dengan mengeluarkan biaya, namun guru dapat selektif dan kreatif dalam mengembangkan media sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Selain itu menurut Hamalik yang dikutip³⁷ mengemukakan bahwa:

“pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Pendapat para ahli semakin menunjukkan bahwa media pembelajaran memberi pengaruh positif terhadap tujuan pembelajaran. Adanya media dalam proses pembelajaran tidak hanya memudahkan siswa dalam belajar, namun guru juga menjadi lebih mudah untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan disampaikan. Tidak berarti guru harus menggunakan media canggih, melainkan nilai efektivitas selama media tersebut dapat membantu proses belajar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media tidak harus mahal, melainkan semakin guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada, nilai efektivitas media pembelajaran akan semakin tinggi.

³⁶ Ibid., hlm. 20.

³⁷ Rohman, 2013.hlm. 156.

Begitu pentingnya media dalam proses pembelajaran, sekolah selalu berupaya untuk memiliki media pembelajaran untuk menunjang proses belajar.

Menurut Levie, Lentz mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa model/metode yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih bermakna dan juga bermanfaat apabila guru dapat menggunakan media dengan sebaik mungkin, sehingga pembelajaran yang berlangsung akan lebih efektif apabila menggunakan media yang berbeda secara berkelanjutan.

Yang dimaksud adalah pembelajaran akan lebih efektif jika penggunaan media pembelajaran tersebut tidak monoton, yaitu dibuat dengan lebih bervariasi dan inovatif sesuai kebutuhan siswa berdasarkan tuntutan zaman. Sesuai dengan fungsi dan manfaat media pembelajaran, maka media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media peta *puzzle*. Media peta *puzzle* diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan siswa dapat lebih mudah menerima materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai yang dibuktikan hasil belajar yang meningkat.

Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa yang menjadi alasan mengapa media dapat mempertinggi proses belajar siswa, diantaranya :³⁸

³⁸ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 2.

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran 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 mata pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

4. Ragam Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis dan bentuk media, dari yang sederhana hingga yang berteknologi tinggi. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, media yang beraneka ragam itu hampir semua bermanfaat. Menurut Rohman terdapat macam-macam media pembelajaran yaitu: a) media visual, b) media audio, c) media proyeksi diam, d) media audio visual, dan e) media cetakan. Bertitik tolak pada pembagian macam-macam media pembelajaran tersebut, maka peneliti mengelompokkan media peta *puzzle* ini pada media visual.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad yang menerangkan media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar”. Media Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Biasanya agar lebih efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan tampaknya suatu benda, diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, serta grafik seperti tabel dan *chart* atau bagan. Khusus pengertian peta yang akan diuraikan lebih utama dalam penelitian ini, pengertian peta³⁹ adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu”. Banyak hal yang menuntut seseorang untuk menggunakan peta sebagai media/alat bantu menyelesaikan pekerjaannya.

Berdasarkan macam-macam media tersebut dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* tergolong media visual yang memuat gambar/foto dan unsur-unsur yang ada di dalamnya, atau potongan-potongan peta yang nantinya akan disusun menjadi gambar permukaan bumi sebagai media pembelajaran inovatif dan edukatif.

³⁹Hisnu, 2008.hlm. 3.

5. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media, yaitu:⁴⁰

1. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini merupakan ciri yang sangat penting bagi guru, karena ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri manipulasi (*manipulative property*)

Media harus mampu memanipulasi atau mengubah objek. Suatu kejadian dapat ditayangkan dengan cara dipercepat atau diperlambat. Selain itu media juga dapat diedit sesuai keinginan agar dapat menghemat waktu.

3. Ciri distributif (*distributive property*)

Objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan, kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa. Selain itu juga dapat direproduksi beberapa kali dan digunakan secara bersamaan di berbagai tempat.

6. Prinsip Pemilihan Media

Pemilihan media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang mudah, selain mempertimbangkan kebutuhan siswa,

⁴⁰ Gendler, Marganet E., *Learning & Instruction; Theory Into Practice*, (New York: MCMillan Publishing, 1992) hlm. 215.

juga diperlukan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media dapat dilakukan dengan tepat supaya proses pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Ada tiga prinsip utama dalam pemilihan media yang dapat digunakan sebagai rujukan, yaitu:⁴¹

1. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Yang dimaksud dengan efektifitas dalam konsep pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sedangkan efisiensi ialah menggunakan biaya dan waktu dengan seminimal mungkin dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk itu, prinsip ini sangat penting ketika guru memilih dan menggunakan media. Guru harus pandai-pandai memperhatikan prinsip efektifitas dan efisiensi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan siswa juga merasa tertarik serta bersemangat dalam proses pembelajaran.

2. Prinsip relevansi

Pertimbangan kesesuaian media dengan materi yang akan disampaikan menjadi pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran. Guru dituntut bisa memilih media dengan melihat kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Selain itu pemilihan media juga disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat, artinya media yang digunakan

⁴¹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011), hlm. 116-118

sesuai dengan konteks kehidupan anak didik dalam kehidupan sehari-hari mengenai apa yang dilihat, didengar, dan dialami. Media yang relevan akan meningkatkan fungsi dan manfaat media itu sendiri sehingga akan mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Prinsip produktifitas

Selain kedua prinsip diatas, guru juga dituntut memperhatikan prinsip produktifitas dalam memilih media pembelajaran. Guru harus bisa menganalisis apakah media tersebut dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau belum. Apabila media yang dipilih dan digunakan dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa atau mencapai target, maka media tersebut dapat dikatakan sebagai media yang produktif. Semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

7. Karakteristik Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dari berbagai macam dan bentuk media, masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setelah prinsip pemilihan media dapat tercapai, guru perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Para pakar media pembelajaran telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan media yang didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Beberapa kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan, yaitu:⁴²

⁴² Ibid, hlm. 118-125

1. Kesesuaian dengan tujuan

Pemilihan media hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sementara itu media pembelajaran juga dihadirkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, sehingga media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat berfungsi secara optimal.

2. Ketepatangunaan

Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting, sesuai atau tidaknya materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil belajar siswa.⁴³ Jika media itu dirasa belum tepat, maka tidak perlu dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Keadaan peserta didik

Kriteria pemilihan media harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak. Sebab media yang tidak sesuai dengan kondisi siswa tidak dapat membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran. Agar media itu bermakna, maka sesuaikanlah dengan apa yang telah dipahami anak serta jenjang perkembangan psikologis anak.

4. Ketersediaan

Ketersediaan media di sekolah atau hasil keterampilan guru dalam membuat media menjadi prioritas penting dalam pemilihan media, jangan sampai guru menentukan dan memilih media yang tidak

⁴³ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 15.

tersedia di sekolah atau guru tidak mampu untuk membuat dan memproduksi media tersebut.

5. Biaya kecil

Faktor biaya seringkali menjadi penghambat bagi guru untuk menggunakan media. Biaya yang dikeluarkan dalam pemanfaatan media haruslah seimbang dengan hasil belajar yang dicapai. Guru tidak diperkenankan memilih media yang biayanya mahal tapi hasil pembelajaran tidak seimbang dengan biaya yang dikeluarkan untuk memproduksi media tersebut. Pemanfaatan media yang murah dan sederhana tidak menjadi masalah bilamana dapat meningkatkan hasil belajar.

6. Keterampilan guru

Selain biaya, aspek keterampilan guru seringkali menjadi kendala dalam pemilihan media pembelajaran. Banyak guru yang memilih menggunakan media yang sederhana dengan alasan tidak bisa mengoperasikan media yang canggih dan modern. Apapun yang dipilih, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, jangan sampai guru memilih media yang dia sendiri tidak dapat mengoperasionalkannya dengan baik.

7. Mutu teknis

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Untuk itu, media yang dipilih dan digunakan hendaklah memiliki mutu teknis dan bagus dan baik.

8. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Seperti langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu peta *puzzle*. Pengembangan media peta *puzzle* adalah pengembangan media atlas untuk dijadikan media yang lebih inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tidak serta merta meninggalkan peta dan atlas dalam pembelajaran, peneliti berusaha memberi kontribusi kepada sekolah untuk meningkatkan hasil belajar melalui media peta *puzzle*.

Terdapat langkah-langkah pengembangan media mulai dari perencanaan pembuatan media peta *puzzle*, hingga penerapannya di sekolah untuk menunjang proses belajar. Menurut Sadiman dalam rangka melakukan desain atau rancangan terdapat langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media yaitu sebagai berikut.

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakter siswa.
- b. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional yang khas.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
- e. Menulis naskah media.

f. Mengadakan tes dan revisi. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran tersebut sesuai dengan langkah-langkah pengembangan media *petapuzzle* yang peneliti lakukan. Berikut langkah-langkah pengembangan media peta *puzzle*. (a) Persiapan Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat peta *puzzle*. Bahan yang digunakan adalah lem dan kertas karton untuk membuat *puzzle*, yang menjadi potongan-potongan homogen atau acak.

Alat yang digunakan untuk membuat peta *puzzle* diantaranya adalah kardus untuk alas *puzzle* supaya tidak terlalu tipis (bingkai *puzzle*), gunting, pensil dan pengaris. (b) Proses Langkah awal dalam proses pembuatan peta *puzzle* adalah dengan menggunting kertas karton yang membentuk pola-pola Negara benua Amerika dan pola tidak terlalu tipis sehingga ketika *puzzle* siap disusun menyerupai peta asli. (c) Mengadakan tes dan revisi Kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektivitas dan kesesuaian media peta *puzzle* yang sudah dirancang dengan tujuan yang diharapkan dapat dikatakan bagian dari tes. Suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap lebih baik, tetapi apabila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik. Tes tersebut dilakukan dengan baik melalui perseorangan atau kelompok kecil melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media peta *puzzle* yang dikembangkan.

Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes. Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media peta *puzzle* tersebut siap untuk digunakan di dalam kelas. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan tes dalam pembelajaran ternyata setelah disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya, maka dalam hal ini perlu adanya revisi atau perbaikan terhadap aspek yang dianggap kurang untuk digunakan lagi dalam proses pembelajaran.

9. *Blank Map Puzzle*

Menurut Soebachman, *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi.⁴⁴ Dengan demikian ada empat komponen utama dalam permainan *puzzle*, yang meliputi:

- 1) Permainan yang digunakan yaitu kepingan-kepingan gambar.
- 2) Aturan yang harus diikuti yaitu menyusun kepingan-kepingan gambar.
- 3) Tujuan yang harus dicapai yaitu membentuk satu kesatuan utuh gambar yang bermakna.
- 4) Interaksi yang ditimbulkan yaitu interaksi logika berfikir antara para pemain.

⁴⁴ Agustina Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: IN AzNa Books, 2012), hlm. 48.

Sedangkan *blank map puzzle* merupakan alat bantu dalam suatu pembelajaran berupa peta buta yang berbentuk potongan-potongan berpola khusus untuk dirangkai sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah peta teridentifikasi bentuknya.⁴⁵

Mainan *puzzle* adalah salah satu alat permainan yang sangat menarik untuk anak-anak yang bisa merangsang kemampuan motorik, sensorik, kordinasi dalam berinteraksi, membangun kemampuan kognitif dan kreatif. Hasilnya adalah anak-anak yang terlibat dan tertarik dalam belajar, dan bersemangat untuk maju.

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-diulang. Tantangan daam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.⁴⁶

10. Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Madrasah Ibtidaiyah yang membahas kondisi sosial secara sistematis untuk menguasai pengetahuan.

⁴⁵ Awidyarso, *Peta Buta Sebagai Alat/Media Beajar IPS* (<http://awidyarso65.wordpress.com>, diakses 17 Apri 2017 jam 18.30)

⁴⁶Muh. Syukron, *Upaya Penggunaan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa* (<http://pembelajaran-IPS.html>, diakses 17 April 2017 jam 16.00 WIB)

Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistik.⁴⁷

Pelajaran IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosilogi, Antropologi, dan Ekonomi. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.⁴⁸

Tujuan pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah adalah untuk memberikan siswa pemahaman tentang konsep konsep dasar ilmu sosial dilingkungan sekitar siswa, dimana nantinya diharapkan mampu mengaplikasikan konsep-konsep keillmuan tersebut di lingkungan dan masyarakat sekitar siswa.

11. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yaitu sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Sedangkan evaluasi merupakan prose untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian, pengukuran,

⁴⁷ Hetty Rusyanti, *Pengertian IPS: Hakikat Pembelajaran IPS* (<http://www.kajianteori.com>, diakses 16 April 2017 jam 09.15 WIB)

⁴⁸ Ibid..

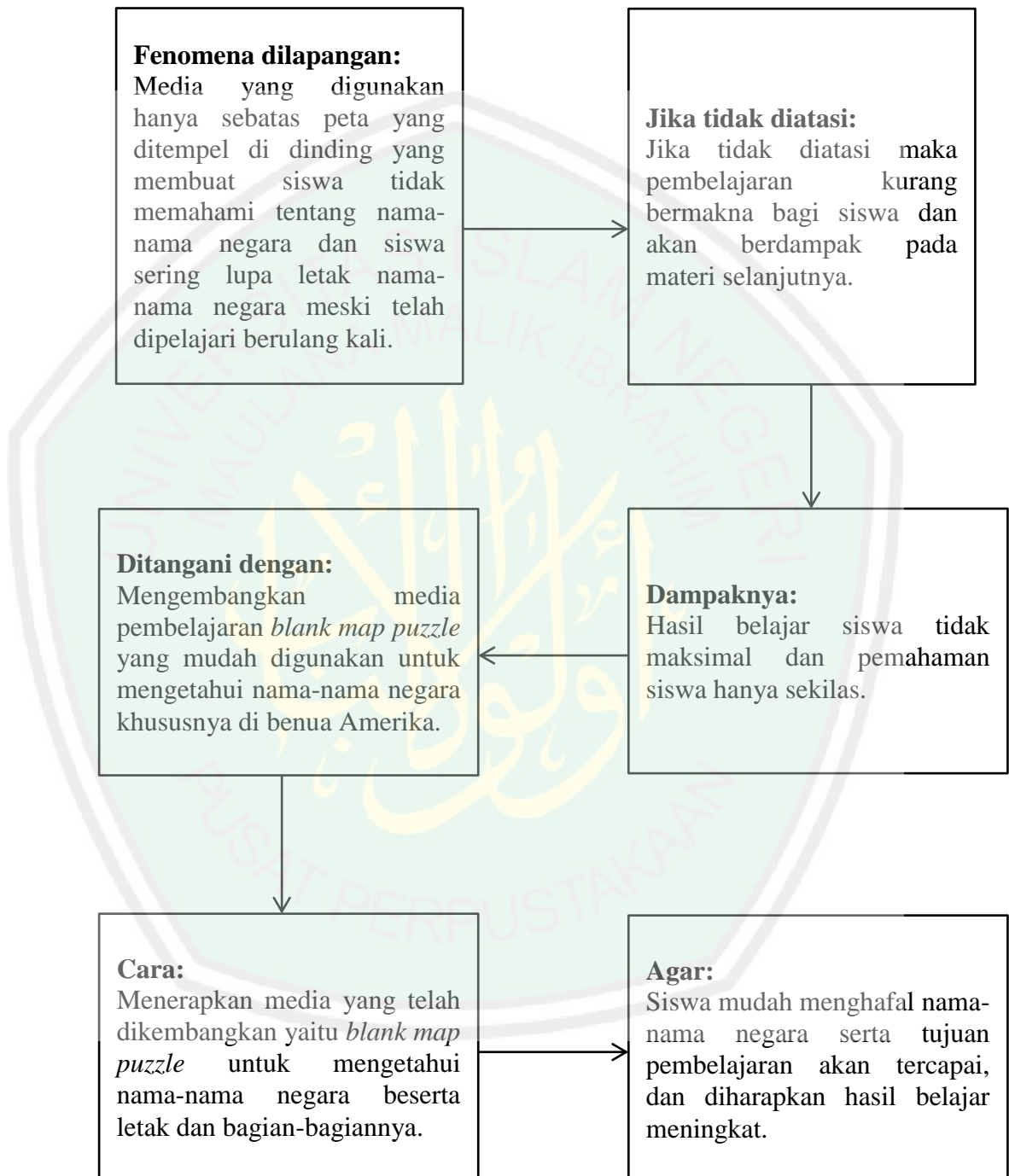
dan perbandingan hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama evaluasi selain untuk mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan juga symbol. Apabila tujuan utama dari evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasikan, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditujukan untuk berbagai keperluan.⁴⁹

Hasil belajar disebut juga dengan prestasi belajar. Prestasi belajar berasal dari dua kalimat, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Pengertian prestasi menurut Nasrun Harahap adalah penilaian guru tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penugasan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat kurikulum.⁵⁰

⁴⁹ Dimiyati dan Mudjino, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 200.

⁵⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20-22.

B. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pada skripsi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang berorientasi pada permainan, sehingga menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat. Oleh karena itu penelitian ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan.

Sugiyono mendefinisikan *Research and Development* sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).⁵¹

Sedangkan penelitian pengembangan menurut Seels & Richey, didefinisikan sebagai berikut:

“penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.”⁵²

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297.

⁵² *Ibid.*, hlm. 195

Penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Penelitian dan pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi criteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.⁵³

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model procedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian ini menggunakan model procedural. Model procedural menurut Arifin yaitu model yang bersifat deskripif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.⁵⁴

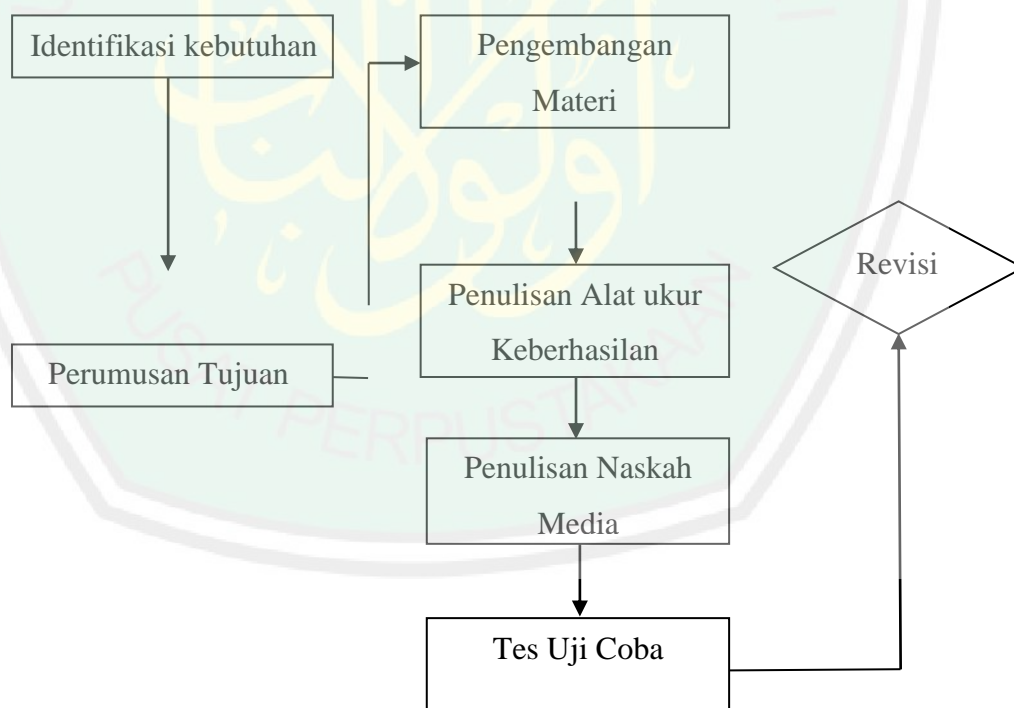
Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, peneliti mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Arif S. Sadiman dkk. Dengan urutan penelitian sebagai berikut :

⁵³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*(Jakarta: Kencana, 2012), hlm.215-216.

⁵⁴ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigama Baru*(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 128.

1. Menganalisis kebutuhan karakteristik siswa
2. Merumuskan tujuan instruksional dan operasional khas
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Menuliskan naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

Berikut ini peta konsep langkah-langkah pengembangan menurut Arif S. Sadiman dkk :⁵⁵



Gambar 3.1 Model Prosedural Pengembangan Media

⁵⁵ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014), hlm. 101.

C. Prosedur Pengembangan

1. Menganalisis Kebutuhan Karakteristik Siswa

Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan atas apa yang mereka miliki. Sebagai perancang program media kita harus dapat mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal siswa. Suatu program media akan dianggap terlalu mudah bagi siswa bila siswa tersebut telah memiliki sebagian besar pengetahuan/keterampilan yang disajikan oleh program media itu. Sebaliknya program akan dipandang terlalu sulit bagi siswa bila siswa belum memiliki pengetahuan/keterampilan prasyarat yang diperlukan siswa sebelum menggunakan program media itu.⁵⁶ Sebelum program itu dibuat kita harus meneliti dengan baik pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki.

2. Merumuskan Tujuan Instruksional dan Operasional Siswa

Tujuan dapat dijadikan acuan ketika mengukur apakah tindakan tersebut benar atau salah, ataukah tindakan tersebut berhasil atau gagal. Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses intruksional tertentu. Dengan tujuan itu, baik guru maupun siswa dapat mengetahui dengan pasti perilaku apa yang harus dapat dilakukan siswa setelah proses instruksional selesai.

⁵⁶ Ibid., hlm. 103

Dengan tujuan itu pula guru dapat menentukan alat pengukur yang tepat untuk menilai apakah siswa telah berhasil mencapai tujuan atau belum.

3. Merumuskan Butir-Butir Materi Secara Terperinci

Setelah tujuan instruksional jelas, setelah mengetahui kemampuan dan keterampilan apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa, kita harus memikirkan bagaimana supaya siswa memiliki kemampuan dan keterampilan tersebut. Untuk dapat mengembangkan bahan instruksional, tujuan yang telah dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut. Dengan cara ini, maka kita akan mendapatkan sub kemampuan dan sub keterampilan yang telah teridentifikasi yang nantinya akan digunakan untuk memperoleh bahan instruksional terperinci guna mendukung tercapainya tujuan yang diinginkan. Setelah pokok-pokok bahan pembelajaran diperoleh, maka selanjutnya ialah mengorganisasikan urutan penyajian yang logis.

4. Mengembangkan Alat Ukur Keberhasilan

Dalam setiap kegiatan instruksional, kita perlu mengkaji apakah tujuan instruksional dapat dicapai atau tidak pada akhir kegiatan. Untuk itu perlu digunakan alat untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Alat pengukur keberhasilan siswa perlu dirancang dengan seksama sebelum program media ditulis atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Alat ini dapat berupa tes, penugasan, ataupun daftar cek perilaku.

5. Menulis Naskah Media

Beragam-macam naskah program media yang masing-masing memiliki perbedaan. Akan tetapi pada dasarnya naskah tersebut sama, yakni sebagai penuntun ketika memproduksi program media tersebut. Sebelum naskah itu ditulis, maka hal yang perlu dilakukan adalah menuliskan treatmentnya terlebih dahulu. Treatment adalah uraian berbentuk esel yang menggambarkan alur penyajian program kita.⁵⁷

6. Mengadakan Tes/Uji Coba dan revisi

Dengan naskah kita dipandu untuk melakukan kegiatan produksi yang dapat menarik dan mudah diterima oleh peserta didik Menjelaskan maksud dari uji coba lapangan dan apa yang diharapkan pada akhir kegiatan kepada siswa. Berusaha untuk membuat siswa rileks dan berani mengemukakan pendapat. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tes awal untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap topik yang dimediasi kemudian sajikan media tersebut kepada siswa. Selanjtnya berikan tes untuk mengukur seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa setelah media tersebut disajikan. Hasil tes ini (*post test*) dibandingkan dengan hasil tes pertama (*pre test*) yang akan menunjukkan seberapa efektif dan efisien media dibuat.

⁵⁷ Ibid, hlm. 117.

D. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk pengembangan ini dilakukan dalam rangka mengumpulkan data sebagai dasar penetapan kelayakan, kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan produk pengembangan media sebelum digunakan siswa. Kegiatan uji coba ini dilakukan pada uji coba ahli isi materi pelajaran, uji coba ahli desain media pembelajaran, dan uji coba ahli pembelajaran. Adapun perolehan tes hasil belajar melalui pre-test dan post-test digunakan untuk tingkat keefektifan media pembelajaran, hasil pre-test dan post-test dianalisis memakai uji-t dengan perhitungan manual.

2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran *blank map puzzle* antara lain:

a. Ahli isi mata pelajaran

Ahli isi mata pelajaran IPS yang ditunjuk sebagai validator atau subjek uji coba mata pelajaran adalah Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd. Hal ini berdasarkan kualifikasi sebagai berikut :

- 1) Dosen PGMI yang ahli di bidang IPS Madrasah Ibtidaiyah
- 2) Menguasai materi IPS
- 3) Memahami kurikulum IPS SD/MI

b. Ahli desain media pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran yang ditunjuk sebagai validator atau subjek uji coba media pengembangan adalah Bapak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn. Hal ini berdasarkan kualifikasi sebagai berikut :

- 1) Dosen PGMI yang berpengalaman dalam pengembangan media.
- 2) Memiliki sertifikat asesor buku Nasional BNSP buku tes dan nomor tes.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yang ditunjuk sebagai validator atau subjek uji coba pembelajaran adalah Ibu Enggar Niyatul Balligh, S.Pd. hal ini berdasarkan kualifikasi sebagai berikut :

- 1) Guru MI kelas VI
- 2) Memahami kurikulum IPS SD/MI

d. Subyek sasaran uji coba

Subyek sasaran uji coba produk media pembelajaran *blank map puzzle* adalah siswa kelas VI MI Plus Bustnanul Ulum Tunglur Kediri.

3. Jenis Data

Data didefinisikan sebagai keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau kesimpulan).⁵⁸Jenis data dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data kuantitatif berupa angket dan hasil pre-test dan post-test pada materi benua Amerika. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan

⁵⁸ Wahid Murni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Thesis, Disertasi)* (Malang: UM Press, 2008), hlm. 41

guru kelas VI MI Plus Bustanul Ulum serta masukan, tanggapan, atau saran dari ahli isi, ahli media, dan pembelajaran guna perbaikan media yang dibuat melalui wawancara dan konsultasi.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui instrument angket adalah sebagai berikut :

- a. Penilaian ahli isi mata pelajaran IPS tentang ketepatan media pembelajaran dan buku panduan. Ketepatan media dan buku panduan dilihat dari kesesuaian dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas VI SD/MI dan ketepatan dengan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *blank map puzzle* benua Amerika.
 - b. Penilaian ahli desain media pembelajaran tentang desain *blank map puzzle* benua Amerika dan buku panduan meliputi pengemasan, kemenarikan warna, dan kelengkapan syarat lainnya yang bisa menjadikan efektif.
 - c. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa terhadap keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran.
4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain :

1) Observasi

Peneliti sebagai pengamat melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar dalam artian memperhatikan segala sesuatu dengan menggunakan alat indra. Observasi dilakukan selama penelitian

berlangsung untuk mencermati beragam fenomena sejak tahap pre-research, uji coba pengembangan produk, sampai tahap akhir.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru bidang studi bersifat terbuka dan tidak terstruktur.

3) Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis untuk mempermudah informasi dari responden tentang apa yang ia alami.⁵⁹ Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data yang lebih lengkap tentang validasi ahli materi, ahli media, dan guru kelas, serta pendapat dan pengalaman siswa selama menggunakan media pembelajaran *blank map puzzle* tersebut.

Angket yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

- a) Angket penelitian ahli isi mata pelajaran
- b) Angket penelitian ahli desain media pembelajaran
- c) Angket penilaian guru mata pelajaran
- d) Angket penilaian dan tanggapan siswa

4) Tes

Tes dalam penelitian ini berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk

⁵⁹Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010), hlm. 265

pengembangan media *blank map puzzle* benua Amerika, data yang dikumpulkan berupa hasil nilai pre-test dan post-test.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan ada dua macam yaitu analisa non statistik dan analisa statistik. Analisa nonstatistik digunakan untuk menjelaskan data yang diperoleh dari data kualitatif. Data kualitatif yang berasal dari saran, komentar, observasi, maupun wawancara akan diolah menjadi kalimat-kalimat yang logis dan bermakna, sedangkan untuk menganalisa data kuantitatif berupa hasil validasi angket *blank map puzzle* benua Amerika maupun hasil pre-test dan post-test menggunakan teknik analisa statistic baik untuk menghitung prosentase kelayakan, rata-rata, maupun uji T.

a. Rumus perhitungan prosentase kelayakan media sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Kelayakan

$\sum X$: Jumlah jawaban penilaian validator

$\sum Xi$: Jumlah jawaban tertinggi⁶⁰

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi), (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 112

Tabel 3.1 Kriteria kelayakan⁶¹

Persentase	Kriteria Kelayakan
80-100	Sangat layak, tidak revisi
66-79	Layak, tidak revisi
55-65	Cukup layak, tidak revisi
40-55	Kurang layak, revisi
30-39	Tidak layak, revisi

- b. Data kuantitatif lain yang diambil dari pre test maupun post test yang digunakan untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata akan dianalisis menggunakan uji *t*. adapun uji *t* dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% adalah:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{x_1^2 + x_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{N_1 + N_2}{N_1 \cdot N_2}\right)}}$$

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan hipotesis sebagai berikut :

⁶¹ Ibid, hlm. 245

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 ditolak.



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Bab IV ini memaparkan tentang hasil penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini. Bagian bab ini meliputi; A) Deskripsi media pembelajaran hasil pengembangan, B) Penyajian data hasil validasi ahli, C) Penyajian data hasil uji coba. Paparan selengkapnya adalah sebagai berikut.

A. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Penelitian ini dilakukan karena belum adanya media pembelajaran yang ada dalam pembelajaran IPS Kelas VI di MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri. Maka dari itu peneliti mengadakan pengembangan media pembelajaran dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI.

Media pembelajaran IPS yang dihasilkan pada pengembangan ini meliputi media *Blank Map Puzzle* dan buku panduan untuk guru. Berikut adalah penjelasan hasil pengembangan media beserta sajian data hasil penelitiannya.

1. Deskripsi Media Pembelajaran *Blank Map Puzzle*

a. Identitas produk

Bentuk fisik : Media terbuat dari kayu triplek yang terdiri dari bingkai berbentuk persegi panjang serta kepingan-kepingan puzzle berbentuk negara-negara yang terdapat di Benua Amerika yang berwarna-warni.

Sasaran : Siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri

b. *Blank Map Puzzle* Benua Amerika

Puzzle terdiri dari bingkai puzzle berbentuk persegi panjang dan kepingan puzzle berbentuk pola yang berbeda pada masing-masing negara. Desain puzzle dibuat warna-warni dengan tujuan memudahkan siswa untuk memahami serta membedakan nama-nama negara pada benua Amerika.

2. Deskripsi Buku Panduan

a. Identitas Produk

Bentuk fisik : Buku Cetak

Judul : Panduan Pembelajaran Perkembangan Negara di
Benua Amerika Melalui *Blank Map Puzzle*
Untuk SD/MI Kelas VI

Sasaran : Siswa Kelas VI SD/MI

Nama Pengarang : Hasina Faizatul Umami

Tebal Halaman : 31 Halaman

Cetakan : Pertama

Ukuran Kertas : A4

b. Cover



Gambar 4.1

Cover Buku Panduan Bagian Depan

Desain cover buku panduan (sampul depan) bertemakan puzzle dengan tambahan bola dunia. Warna sampul buku yang berwarna warni yang kontras dengan warna huruf, sehingga tidak menyulitkan pembaca. Pada bagian sampul depan bagian pojok kiri atas juga diberi keterangan bahwa buku ini dikhususkan bagi guru saja.

c. Uraian Isi Buku Panduan

Buku panduan penggunaan media *blank map puzzle* ini terbagi menjadi beberapa bagian inti, yakni:

- a) Daftar isi
- b) Penjelasan tentang *Blank Map Puzzle*
- c) Uraian materi tentang Benua Amerika yang akan dipelajari dengan *Blank Map Puzzle*
- d) Cara penggunaan media *Blank Map Puzzle*
- e) Kelebihan dan kekurangan media *Blank Map Puzzle*
- f) Evaluasi
- g) Daftar pustaka

B. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli

Validasi terhadap media pembelajaran *Blank Map Puzzle* dilakukan oleh beberapa ahli sesuai dengan aspek yang divalidasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan tingkat validitas produk yang dikembangkan.

1. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi

Validasi ahli isi/materi dilakukan oleh seorang ahli pada bidang isi mata pelajaran IPS, beliau adalah Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd sebagai dosen pengampu IPS di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau menempuh pendidikan S1 dan S2 di Universitas Negeri Malang jurusan Pendidikan Geografi. Saat ini beliau tinggal di Vila Bukit Sengkaling Blok AE no.3. Paparan hasil penelitian dari ahli mata pelajaran yang diajukan melalui instrument angket terhadap media Puzzle dan buku panduan akan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1

Hasil Validasi Isi Materi Pelajaran IPS Pertama

No.	Pertanyaan	Konversi Skala	Skor
1	Apakah buku panduan yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat SD/MI?	Cukup Baik	3
2	Bagaimana relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku?	Sangat Baik	5
3	Bagaimana kesesuaian buku panduan dengan SK, KD IPS kelas VI SD/MI?	Baik	4
4	Bagaimana ketepatan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran puzzle?	Kurang Baik	2

5	Bagaimana keluasan dan kedalaman dalam komponen isi sudah memadai.	Cukup Baik	3
6	Bagaimana kemudahan bahasa untuk dipahami dalam buku panduan untuk guru?	Baik	4
7	Bagaimana keruntutan penyajian materi pada buku panduan?	Cukup Baik	3
8	Apakah didalam buku panduan sudah terpeduhi gambar-gambar yang mendukung pembelajaran?	Cukup Baik	3
9	Apakah soal-soal latihan pada buku panduan mudah dipahami?	Cukup Baik	3
10	Apakah soal-soal pada buku panduan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?	Baik	4

Skor yang diperoleh dari uji validasi tersebut selanjutnya dihitung prosentase kelayakan media, adapun nilai yang diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{50} \times 100\% = 68\%
 \end{aligned}$$

Persentase kelayakan media yang diperoleh sebesar 68% yang berarti bahwa media sudah layak, namun masih perlu direvisi. Revisi tersebut didasarkan pada saran dan komentar yang diberikan oleh ahli isi materi. Saran dan komentar tersebut antara lain:

- a. Berikan ciri khusus pada masing-masing negara di benua Amerika.
- b. Kelebihan dan kekurangan media *Blank Map Puzzle* pada buku panduan diperbaiki.
- c. Media *Puzzle* perlu diperbaiki untuk warna masing-masing negara.

Setelah direvisi, baik media puzzle maupun buku panduan divalidasi kembali agar menjadi layak dan tidak memerlukan revisi kembali. Hasil validasi kedua yang diberikan oleh ahli isi materi pelajaran disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran IPS Kedua

No.	Pertanyaan	Konversi Skala	Skor
1	Apakah buku panduan yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat SD/MI?	Cukup Baik	3
2	Bagaimana relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku?	Sangat Baik	5
3	Bagaimana kesesuaian buku panduan dengan SK, KD IPS kelas VI SD/MI?	Sangat Baik	5
4	Bagaimana ketepatan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran puzzle?	Cukup Baik	3
5	Bagaimana keluasan dan kedalaman dalam komponen isi sudah memadai.	Cukup Baik	3
6	Bagaimana kemudahan bahasa untuk dipahami dalam buku panduan untuk guru?	Baik	4
7	Bagaimana keruntutan penyajian materi pada buku panduan?	Cukup Baik	3
8	Apakah didalam buku panduan sudah terpeduhi gambar-gambar yang mendukung pembelajaran?	Cukup Baik	3
9	Apakah soal-soal latihan pada buku panduan mudah dipahami?	Baik	3
10	Apakah soal-soal pada buku panduan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?	Sangat Baik	5

Skor yang diperoleh dari uji validitas tersebut selanjutnya dihitung prosentase kelayakan media, adapun nilai yang diperoleh sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

Berdasarkan kriteria kelayakan, prosentase 76% berarti media sudah layak dan tidak perlu direvisi. Adapun saran maupun komentar yang diberikan oleh ahli isi materi adalah mengenai penulisan spasi dan juga tanda baca.

2. Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh seorang ahli pada bidang desain, beliau adalah Bapak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn sebagai kepala Laboratorium Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau merupakan Sarjana Desain Komunikasi Visual, untuk saat ini beliau tinggal di daerah Sengkaling Malang.

Produk pengembangan media yang diajukan kepada ahli desain media pembelajaran adalah media *Blank Map Puzzle* dan buku panduan. Paparan hasil penelitian dari ahli mata pelajaran yang diajukan melalui instrumen angket terhadap media *Blank Map Puzzle* dan buku panduan akan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Konversi Skala	Skor
1	Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan media puzzle?	Baik	4
2	Bagaimana tingkat kemenarikan media puzzle?	Baik	4
3	Bagaimana keterpaduan bentuk puzzle dengan informasi yang ingin disampaikan?	Baik	4
4	Bagaimana kesesuaian ukuran media puzzle dengan ukuran fisik peserta didik?	Baik	4
5	Bagaimana pemilihan bahan yang digunakan untuk media puzzle?	Sangat Baik	5
6	Bagaimana desain pewarnaan yang digunakan pada media puzzle?	Baik	4
7	Bagaimanakah tingkat kerapihan bentuk puzzle?	Baik	4
8	Bagaimanakah tingkat kerapihan tekstur media puzzle?	Baik	4
Kuesioner untuk Buku Panduan			
9	Bagaimanakah desain cover buku panduan?	Baik	5
10	Bagaimanakah desain latar belakang halaman pada buku panduan?	Baik	4
11	Bagaimanakah pemilihan huruf yang digunakan pada buku panduan?	Baik	4
12	Bagaimanakah penggunaan warna pada buku panduan?	Baik	4
13	Bagaimanakah tata letak gambar pada buku panduan?	Baik	4
14	Bagaimanakah tampilan buku panduan secara keseluruhan?	Sangat Baik	5

Skor yang diperoleh dari uji validitas tersebut selanjutnya dihitung prosentase kelayakan media, adapun nilai yang diperoleh sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{58}{70} \times 100\% = 82,85\%$$

Berdasarkan kriteria kelayakan, prosentase 82,85% berarti media sudah layak dan tidak perlu direvisi. Adapun saran maupun komentar yang diberikan oleh ahli desain media pembelajaran adalah:

1. Mencoba membuat produk berbahan dasar kertas karton dan triplek kemudian melakukan uji coba menggunakan beberapa sample.
2. Merubah desain dari cover buku panduan, memperbaiki ukuran font yang terlalu banyak dan juga warna akan membuat buku terkesan tidak rapi dan konsisten, sehingga perlu diperbaiki agar terkesan rapi dan konsisten.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh seorang ahli pada bidang pembelajaran, beliau adalah Ibu Enggar Niyatul Balligh, S.Pd seorang guru mata pelajaran Tematik kelas VI di MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri. Beliau menempuh pendidikan sarjana di Universitas Nusantara PGRI Kediri jurusan Pendidikan Matematika. Saat ini beliau tinggal di Jl. Mayor Tulip RT 013 RW 009 Tulungrejo Pare Kediri.

Produk pengembangan media yang diajukan kepada guru mata pelajaran IPS adalah media *Blank Map Puzzle* dan buku panduan. Paparan hasil penelitian dari guru mata pelajaran IPS yang diajukan melalui instrument angket terhadap media *Blank Map Puzzle* dan buku panduan akan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4
Hasil validasi Guru Mata Pelajaran IPS

No.	Pertanyaan	Konversi Skala	Skor
1	Apakah media ini dapat membantu memudahkan anda dalam menetapkan pemahaman kepada siswa?	Sangat Baik	5
2	Apakah media pembelajaran <i>Blank Map Puzzle</i> dan buku panduan untuk guru relevan dengan kurikulum yang berlaku?	Baik	4
3	Bagaimana kesesuaian media pembelajaran dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS kelas VI SD/MI?	Baik	4
4	Bagaimana tingkat relevansi media dengan pembelajaran yang menyenangkan?	Baik	4
5	Bagaimana motivasi siswa pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan puzzle?	Cukup Baik	3
6	Bagaimana ketepatan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran puzzle?	Baik	4
7	Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan media puzzle?	Baik	4
8	Apakah materi yang disajikan dalam buku panduan dapat membantu memberikan pemahaman kepada siswa?	Sangat Baik	5
9	Bagaimana dengan kemudahan Bahasa yang digunakan pada buku panduan?	Baik	4

10	Bagaimana ketepatan pemilihan huruf yang digunakan pada buku panduan?	Baik	4
11	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?	Cukup Baik	3
12	Bagaimana tingkat kemenarikan media <i>puzzle</i> ?	Sangat Baik	5
13	Bagaimana kedalaman dan keluasan isi pada buku panduan?	Baik	4
14	Bagaimana kesesuaian media dengan materi?	Baik	4
15	Bagaimana kejelasan soal-soal pada buku panduan?	Baik	4
16	Apakah kontribusi soal-soal dalam buku panduan untuk guru sudah membantu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran?	Baik	4
17	Bagaimana pemilihan bahan yang digunakan pada media <i>puzzle</i> ?	Sangat Baik	5
18	Bagaimana tingkat kerapihan bentuk media <i>puzzle</i> ?	Baik	4
19	Bagaimana tingkat kerapihan tekstur media <i>puzzle</i> ?	Baik	4
20	Bagaimana tampilan buku panduan secara keseluruhan?	Sangat Baik	5

Skor yang diperoleh dari uji validitas tersebut selanjutnya dihitung prosentae kelayakan media, adapun nilai yang diperoleh sebagai berikut:

Hasil penghitungan angket validasi ahli pembelajaran IPS pengembangan media pembelajaran *Blank Map Puzzle* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{83}{100} \times 100\% = 83\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria kelayakan, prosentase 83%. Berarti media sudah layak dan tidak perlu direvisi. Adapun saran maupun komentar yang diberikan oleh guru mata pelajaran IPS adalah media yang digunakan sudah sangat bagus merangsang minat belajar siswa, akan lebih maksimal bila kemudian hari materi yang dibahas lebih meluas lagi, tidak hanya satu benua.

C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran *Blank Map Puzzle*

Penelitian produk pengembangan ini diujikan kepada siswa kelas VI di MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri, dimana kelas VI A sebagai kelas eksperimen yakni kelas yang menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Blank Map Puzzle* Benua Amerika dan kelas VI B sebagai kelas kontrol yakni kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang mengarah pada prestasi akademik, karena penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar siswa dari kemampuan siswa terhadap materi tertentu, dan materi tertentu tersebut tidak berhubungan dengan kegiatan sekolah sehingga berpengaruh terhadap prestasi non akademik.

Perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas kontrol dan eksperimen, kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri.

Tabel 4.5

Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen			
No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-Test</i> (x)	<i>Post-Test</i> (x_i)
1.	Ahmad Al Ghaitis	60	98
2.	Ahmad Al Ghauts	62	94
3.	Aril Fila Sofa	58	96
4.	Azril Mumtaz Arifin	70	100
5.	Badi'atul Laili	62	64
6.	Diah Nurazizah	62	96
7.	Farhan Fimauidissyahara	88	100
8.	Fikri Haikal Yunanto	70	82
9.	Fina Nihayatul Muna	58	96
10.	Fina Rohmatul Maula Nuroniyah	66	92
11.	Habib Anwar Mubarak	58	87
12.	Lailatul Muarofah	64	84
13.	Misbachul Munir	66	89
14.	M. Bayu Dewa Subastian	58	79
15.	Muhammad Agung Saputro	66	66
16.	Muhammad Fathur Rohman	58	93

17.	Muhammad Reza Irvansyah	76	100
18.	Ningtyas Lutfiyah	66	90
19.	Nuha Nufidatul Husna	62	88
20.	Prazoga Arga Dinata	72	100
21.	Rohmat Naufal Ilhamsyah	78	95
22.	Sausan Sheva Nabitha	74	96
23.	Sony Hardi Azhari	62	90
24.	Syarif Hidayatullah	68	90
	Jumlah	1584	2165
	Rata-rata	66	90,21

Tabel 4.6

Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol			
No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-Test</i> (x)	<i>Post-Test</i> (x_i)
1.	Ahmad Bagus Sajiwo Mukti	62	84
2.	Ahmad Muzakki Aqrobarruhma	48	52
3.	Ahmad Rijal Hasanul Kholqi	43	44
4.	Anisatu Khoirum Muazaroh	54	65
5.	Binti Karimah Zainul Ma'wa	62	88
6.	Khaila Salwa Putri Wulandari	50	78
7.	Khanza Husnudziru	53	73

8.	Laella Hartikasari	54	82
9.	M. Agus Setiawan	60	66
10.	Mohammad Adam Andika	54	88
11.	Muhammad Akhbal Ma'arif	45	48
12.	Muhammad Dwi Saputro	49	52
13.	Muhammad Faris Sya'bana	49	78
14.	Muhammad Khoirul Nizar	49	64
15.	Muhammad Zulfa Alfatih	54	74
16.	Mutohharul Janaani	44	50
17.	Najma Isnaini Ikhtiyati	66	84
18.	Nurus Syabana Azmi	56	70
19.	Rangga Rahmadhany	31	42
20.	Rike Eka Lestari	54	64
21.	Siti Rahayu Dewi Lestari	48	65
22.	Sayyidah Nailul Muna	61	76
23.	Viona Nur Anggraini	44	47
24.	Yunan Firmansyah	44	64
	Jumlah	1234	1598
	Rata-rata	51,42	66,58

Berdasarkan data tabel 4.5 bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 66% dan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 90,21%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari *pre-test*. Selisih rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen dan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 24,21% dari data yang diperoleh menunjukkan ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri.

Sebelum dilakukan pembelajaran dan *post-test* terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas atau uji-F untuk mengetahui tingkat kesamaan kemampuan kelas eksperimen dan kelas control. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri.

Uji Homogenitas

a. Menentukan Hipotesis

H_0 : Varian kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol atau homogen.

H_1 : Varian kelas eksperimen tidak sama dengan varian kelas control atau tidak homogen.

b. Menghitung rata-rata (mean) dan varian dari data kedua kelompok.

Tabel 4.7

Perhitungan untuk memperoleh mean dan deviasi uji- F

X_1 (Kelas Eksperimen)	X_2 (Kelas Kontrol)	$(X_1 - X_2)^2$	$(X_2 - X_2)^2$
60	62	36	111.94
62	48	16	11.70
58	43	64	70.90
70	54	16	6.66
62	62	16	111.94
62	50	16	2.02
88	53	484	2.50
70	54	16	6.66
58	60	64	73,62
66	54	0	6.66
58	45	64	41.22
64	49	4	5.86
66	49	0	5.86
58	49	64	5.86
66	54	0	6.66
58	44	64	55.06
76	66	100	212.58
66	56	0	20.98
62	31	16	416.98

X ₁ (Kelas Eksperimen)	X ₂ (Kelas Kontrol)	(X ₁ -X ₂) ²	(X ₂ -X ₂) ²
72	54	36	6.66
78	48	144	11.70
74	61	64	91.78
62	44	16	55.06
68	44	4	55.06
$\Sigma = 1584$	$\Sigma = 1234$	$\Sigma = 820$	$\Sigma = 1395.92$

Berdasarkan data di atas maka:

$$\text{Rata-rata (mean) kelas eksperimen} = X_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{1584}{24} = 66$$

$$\text{Rata-rata (mean) kelas kontrol} = X_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{1234}{24} = 51,42$$

$$\text{Varian kelas eksperimen} = S_1^2 = \frac{\sum x_1}{n_1 - 1} = \frac{820}{23} = 35,65$$

$$\text{Varian kelas kontrol} = S_2^2 = \frac{\sum x_2}{n_2 - 1} = \frac{1395,92}{23} = 60,70$$

c. Menghitung nilai F_0 atau F_{hitung} .

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}} = \frac{60,70}{35,65} = 1,70$$

d. Menentukan F_{tabel}

Untuk mencari F_{tabel} menggunakan rumus: $df_1 = k - 1$ dan $df_2 = n - k$, dimana k adalah jumlah variabel yaitu 24 dan n adalah jumlah sampel yang digunakan yaitu 48.

Maka diperoleh data:

- $df_1 = k - 1 = 24 - 1 = 23$
- $df_2 = n - k = 48 - 24 = 24$, dengan menggunakan taraf signifikan $(\alpha) = 0,05$ maka diperoleh F_{tabel}

e. Membandingkan F_{hitung} dan F_{tabel}

Hasil dari perbandingan antara F_{hitung} dan F_{tabel} menunjukkan: “ $F_{hitung} = 1,70 < F_{tabel} = 1,98$ ” Maka H_0 dapat diterima pada kedua kelompok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena memiliki varian yang sama atau homogen.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis nilai *post test* dengan menggunakan uji t manual.

Uji T

a) Menentukan hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan nilai hasil belajar IPS siswa kelas VI A sebelum dan sesudah menggunakan media *blank map puzzle* pada materi benua Amerika.

H_1 : Ada perbedaan signifikan nilai hasil belajar IPS siswa kelas VI A sebelum dan sesudah menggunakan media *blank map puzzle* pada materi benua Amerika.

b) Tabel perhitungan

Tabel 4.8
Perhitungan untuk Memperoleh Mean dan Deviasi

Nilai Post-test											
X ₁ (Eksperime)	X ₂ (Kontrol)	x ₁	x ₂	x ₁ ²	x ₂ ²						
98	84	7.79	17.42	60.71	303.34						
94	52	3.79	-14.58	14.38	212.67						
96	44	5.79	-22.58	33.54	510.01						
100	65	9.79	-1.58	95.88	2.51						
64	88	-26.21	21.42	686.88	458.67						
96	78	5.79	11.42	33.54	130.34						
100	73	9.79	6.42	95.88	41.17						
82	82	-8.21	15.42	67.38	237.67						
96	66	5.79	-0.58	33.54	0.34						
92	88	1.79	21.42	3.21	458.67						
87	48	-3.21	-18.58	10.29	345.34						
84	52	-6.21	-14.58	38.54	212.67						
89	78	-1.21	11.42	1.46	130.34						
79	64	-11.21	-2.58	125.63	6.67						
66	74	-24.21	7.42	586.04	55.01						
93	50	2.79	-16.58	7.79	275.01						
100	84	9.79	17.42	95.88	303.34						
90	70	-0.21	3.42	0.04	11.67						
88	42	-2.21	-24.58	4.88	604.34						
100	64	9.79	-2.58	95.88	6.67						
95	65	4.79	-1.58	22.96	2.51						
96	76	5.79	9.42	33.54	88.67						
90	47	-0.21	-19.58	0.04	383.51						
90	64	-0.21	-2.58	0.04	6.67						
∑	2165	∑	1598								
\bar{X}_1	90.21	\bar{X}_2	66.58	∑x ₁	0.00	∑x ₂	0.00	∑x ₁ ²	2147.96	∑x ₂ ²	4787.83

Berdasarkan tabel di atas diperoleh:

$$\sum X_1 = 2165, \sum X_2 = 1598, \sum X_1^2 = 2147,96, \sum X_2^2 = 4787,83$$

c) Mencari M₁ dan M₂

- $M_1 = \frac{\sum x_1}{N} = \frac{2165}{24} = 90,21$

- $M_2 = \frac{\sum x_2}{N} = \frac{1598}{24} = 66,58$

d) Menghitung nilai t_0

$$\begin{aligned}
 t_0 &= \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{x_1^2 + x_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{N_1 + N_2}{N_1 \cdot N_2}\right)}} \\
 &= \frac{90,21 - 66,58}{\sqrt{\left(\frac{2147,96}{24 + 24 - 2}\right) \left(\frac{24 + 24}{24 \cdot 24}\right)}} \\
 &= \frac{23,63}{\sqrt{\left(\frac{6935,79}{46}\right) \left(\frac{48}{576}\right)}} \\
 &= \frac{23,63}{\sqrt{\left(\frac{332917,92}{26496}\right)}} \\
 &= \frac{23,63}{\sqrt{12,56}} \\
 &= \frac{23,63}{3,54} \\
 &= 6,675
 \end{aligned}$$

e) Independen terhadap t_0

$$\begin{aligned}
 Df &= (N_1 + N_2) - 2 \\
 &= (24 + 24) - 2 \\
 &= 46
 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai df sebesar 46 kemudian di konsultasi dengan “t” pada taraf signifikansi 5% maka diketahui bahwa:

Pada taraf signifikansi 5% t_{tabel} atau $t_t = 2,012$

Karena $t_0 = 6,675$ lebih besar dari pada $t_t = 2,012$ maka H_0 yang diajukan ditolak dan H_1 diterima, dengan begitu berarti adanya

perbedaan yang signifikan bahwa media *blank map puzzle* meningkatkan hasil belajar IPS materi benua Amerika pada siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *blank map puzzle* ini layak dijadikan sebagai salah satu sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran pada kelas VI SD/MI mata pelajaran IPS materi benua-benua di dunia khususnya benua Amerika.



BAB V

PEMBAHASAN

Bab V ini memaparkan 3 pokok pikiran, yaitu (A) Analisis hasil pengembangan media pembelajaran, (B) Analisis hasil uji kelayakan media pembelajaran, (C) Analisis hasil uji coba. Paparan selengkapnya sebagai berikut.

A. Analisis Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Blank Map Puzzle*

Media dalam proses pembelajaran sudah menjadi bahan pokok dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pada pembelajaran di tingkat SD/MI atau sederajat menjadi bagian penting yang harus mendapatkan perhatian dari sekolah khususnya guru sebagai pengajar, dikarenakan input siswa pada tingkatan ini memiliki kemampuan terbatas sehingga menjadi penting diperhatikan.⁶² Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa⁶³. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman,

⁶² <http://sasyi.blogspot.com/2011/03/peranan-dan-pentingnya-media.html> (diakses pada 5 November 2018, 12.46 WIB)

⁶³ Oemar Hamalik. Psikologi Belajar dan Mengajar (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1994), hlm. 15

menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁶⁴

Pengembangan media pembelajaran *Blank Map Puzzle* pada pembelajaran tematik khusus mata pelajaran IPS kelas VI didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran IPS dalam bentuk *Blank Map Puzzle* yang menarik dengan penuh warna yang berbeda-beda. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang lebih dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa khususnya mata pelajaran IPS materi benua-benua di Dunia pada siswa kelas VI SD/MI.

Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan langkah-langkah pengembangan media menurut Arief S. Sadiman antara lain menganalisis kebutuhan karakteristik siswa, merumuskan tujuan instruksional dan operasional khas, merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, menuliskan naskah media, mengadakan tes dan revisi.⁶⁵ Validasi media ini dilakukan sebanyak tiga kali, yakni validasi ahli materi IPS, validasi ahli media pembelajaran, dan validasi guru mata pelajaran. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah produk divalidasi, kemudian dilakukan data kuantitatif dari jumlah skor angket ketiga ahli dan analisis data kualitatif dari saran dan komentar

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007). Hlm. 15-16

⁶⁵ Arief F. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2004), hlm. 100

yang diberikan oleh para ahli. Hasil angket dari ketiga tersebut dijadikan ukuran valid media sehingga tidak diperlukan revisi kembali. Artinya, media *Blank Map Puzzle* pada materi negara-negara di benua Amerika sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

B. Analisis Hasil Uji Coba Kelayakan Media Pembelajaran *Blank Map Puzzle*

Uji coba media hasil pengembangan dilakukan sebanyak tiga kali untuk menilai tingkat kelayakan media hasil pengembangan. Uji coba suatu instrumen atau media menunjukkan tingkat kelayakan suatu instrument atau media. Suatu media dikatakan layak apabila masuk dalam kategori layak untuk digunakan dan memperoleh nilai yang sudah dikategorikan layak tanpa revisi.

Hasil validasi dari beberapa subjek telah diperlihatkan pada skala persentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 5.1
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase	Kriteria Kelayakan
80-100	Sangat layak, tidak revisi
66-79	Layak, tidak revisi
55-65	Cukup layak, tidak revisi
40-55	Kurang layak, revisi
30-39	Tidak layak, revisi

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran *Blank Map Puzzle*

Uji coba pertama dilakukan pada ahli materi pelajaran IPS, yakni Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd. Dari hasil uji coba pertama mendapat prosentase kelayakan sebesar 68%. Nilai tersebut sudah dikatakan layak untuk suatu pengembangan media namun masih memerlukan revisi. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari Bu Ninja antara lain:

- a. Perbaikan tentang kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Blank Map Puzzle*
- b. Perlu ditambah dengan ciri-ciri khusus pada masing-masing negara di benua Amerika
- c. Pewarnaan pada masing-masing negara.
- d. Perbaikan tanda baca dan juga spasi

Berdasarkan saran di atas peneliti melakukan revisi kembali pada media *Blank Map Puzzle* dan prosentase kelayakan yang diperoleh setelah revisi menjadi 76%. Hal ini berarti media sudah layak tanpa revisi. Hal ini berdasarkan pada kriteria yang dijadikan kuesioner pada angket ahli isi materi pelajaran, antara lain:

- a. Kesesuaian buku panduan untuk tingkat SD/MI kelas VI sudah cukup baik dan sesuai.
- b. Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku sudah sangat baik dan sesuai.

- c. Kesesuaian buku panduan dengan Standar Kompetensi, Kompetensi dasar kelas VI SD/MI sudah sangat baik dan benar.
- d. Ketepatan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran *puzzle* sudah cukup baik dan benar.
- e. Keluasan dan kedalaman isi sudah cukup baik dan sesuai.
- f. Kemudahan bahasa untuk dipahami dalam buku panduan untuk guru sudah baik dan sesuai.
- g. Keruntutan materi dpada buku panduan sudah cukup baik dan benar.
- h. Terpenuhinya gambar-gambar dalam buku panduan sudah cukup mendukung.
- i. Kejelasan soal-soal pada buku panduan sudah baik dan benar.
- j. Soal-soal dalam buku panduan membantu dalam meningkatkan hasil belajar sudah sangat baik dan benar.

2. Analisis Uji Coba Ahli Desain Media Pembelajaran

Uji coba kedua dilakukan pada ahli desain media pembelajaran, yakni bapak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, desain media pembelajaran memperoleh tingkat kelayakan 82,86%. Hal ini berdasarkan pada kriteria yang dijadikan kuesioner pada angket ahli desain media pembelajaran, antara lain:

- a. Tingkat kemudahan penggunaan media *puzzle* sudah baik dan sesuai.
- b. Tingkat kemenarikan media *puzzle* sudah baik dan sesuai.
- c. Keterpaduan bentuk *puzzle* dengan informasi yang ingin disampaikan sudah baik dan sesuai.

- d. Kesesuaian ukuran media *puzzle* dengan ukuran fisik peserta didik sudah baik dan sesuai.
- e. Pemilihan bahan yang digunakan untuk media *puzzle* sudah sangat baik dan sesuai.
- f. Ketepatan desain warna yang digunakan pada media *puzzle* sudah baik dan sesuai.
- g. Tingkat kerapihan bentuk media *puzzle* sudah baik dan rapi.
- h. Tingkat kerapihan tekstur media *puzzle* sudah baik dan rapi.
- i. Desain cover buku panduan sudah baik dan sesuai.
- j. Desain latar belakang halaman pada buku panduan sudah baik dan sesuai.
- k. Pemilihan huruf yang digunakan pada buku panduan sudah baik dan sesuai.
- l. Penggunaan warna pada buku panduan sudah baik dan sesuai.
- m. Tata letak gambar pada buku panduan sudah baik dan sesuai.
- n. Tampilan buku panduan secara keseluruhan sudah sangat baik dan sesuai.

Desain media sudah dikatakan layak tanpa revisi, namun terdapat beberapa saran dan komentar dari Bapak Randy guna menjadikan media hasil pengembangan lebih baik. Bagian yang perlu direvisi yakni bagian sampul buku panduan, jenis font dan pewarnaan pada background pada masing-masing halaman. Sedangkan untuk media *puzzle* nya sudah bagus

dan menarik. Dikarenakan nilai diperoleh sudah layak tanpa revisi, maka media *puzzle* maupun buku panduan tidak dilakukan revisi ulang.

3. Analisis Uji Coba Guru Mata Pelajaran IPS

Uji coba yang ketiga dilakukan pada guru mata pelajaran IPS MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri, yakni Bu Enggar. Berdasarkan hasil uji coba tersebut media memperoleh prosentase kelayakan sebesar 83%. Media sudah dikategorikan layak tanpa revisi. Hal ini berdasarkan pada kriteria yang dijadikan kuesioner pada angket guru mata pelajaran IPS, antara lain:

- a. Tingkat kemudahan media dalam menetapkan pemahaman siswa sudah baik dan sesuai.
- b. Relevansi media pembelajaran *Blank Map Puzzle* dan buku panduan untuk guru sudah baik dan sesuai.
- c. Kesesuaian media pembelajaran *Blank Map Puzzle* dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar IPS kelas VI SD/MI sudah baik dan sesuai.
- d. Tingkat relevansi media dengan pembelajaran yang menyenangkan sudah baik dan sesuai.
- e. Tingkat motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran menggunakan *puzzle* sudah baik dan sesuai.
- f. Ketepatan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran *puzzle* sudah baik dan sesuai.

- g. Tingkat kemudahan penggunaan media *puzzle* sudah baik dan sesuai.
- h. Penyajian materi dalam buku panduan dapat membantu siswa dalam memahami pembeajaran sudah baik dan sesuai.
- i. Tingkat kemudahan bahasa yang digunakan dalam buku panduan sudah baik dan sesuai.
- j. Ketepatan pemilihan huruf yang digunakan pada buku panduan sudah baik dan sesuai.
- k. Instrument evaluasi yang digunakan sudah baik dan sesuai
- l. Tingkat kemenarikan media *puzzle* sudah baik dan sesuai.
- m. Kedalaman dan keuasan isi media pembelajaran sudah baik dan sesuai.
- n. Kesesuaian media dengan materi sudah baik dan sesuai.
- o. Kejelasan soal-soal pada buku panduan sudah baik dan sesuai.
- p. Kontribusi soal-soal dalam buku panduan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa sudah baik dan sesuai.
- q. Pemilihan bahan yang digunakan sudah baik dan sesuai.
- r. Tingkat kerapihan bentuk media *puzzle* sudah baik dan sesuai.
- s. Tingkat kerapihan tekstur media *puzzle* sudah baik dan sesuai.
- t. Tampilan buku panduan secara keseluruhan sudah baik dan sesuai.

Menurut Bu Enggar media sudah tepat untuk diaplikasikan di kelas dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi benua Amerika. Dikarenakan nilai yang diperoleh sudah layak tanpa revisi, maka media *puzzle* maupun buku panduan tidak dilakukan revisi ulang. Berdasarkan perolehan prosentase kelayakan media hasil pengembangan

sudah bisa dilakukan studi lapangan untuk menilai tingkat keefektifan media pembelajaran hasil pengembangan.

Sebagaimana telah diketahui bahwa siswa tingkat sekolah dasar yang umurnya berkisar 7 sampai 12 tahun, menurut Piaget mereka berada pada tahap operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret yang bisa ditangkap panca indra.⁶⁶

Dalam pembelajaran IPS, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat menjelaskan apa yang disampaikan guru, sehingga lebih cepat memahami dan dimengerti oleh siswa.

Tujuan akhir dalam sebuah proses pembelajaran adalah memahami maksudnya dan menangkap maknanya.⁶⁷

C. Analisis Hasil Uji Coba

Setelah peneliti melakukan pengajaran pada kedua kelas tersebut, peneliti melakukan *post test* untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu proses belajar 3 kali pertemuan. *Post test* ini disusun dengan soal yang berbeda dari soal *pre test*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudaryono bahwa penyusunan dan pengembangan tes dimaksudkan untuk memperoleh tes yang valid, sehingga hasil ukurnya dapat mencerminkan secara tepat hasil belajar atau

⁶⁶ Heruman, Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, (Bandung: ROSDA, 2007), hlm.1

⁶⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*, (Jakarta:CV Rajawali, 1990), hlm.42

prestasi belajar yang dicapai oleh masing-masing individu peserta tes setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.⁶⁸

Hasil *pre test* di kelas VI A dan VI B menunjukkan rata-rata di bawah KKM yaitu 66 pada kelas eksperimen, 51,42 pada kelas kontrol. Dari hasil *pre test* ini peneliti dapat menganalisis kelemahan pengetahuan siswa dalam materi benua-benua di dunia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dimiyati dan Mujiono yakni hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁶⁹ Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Blank Map Puzzle* serta buku panduan untuk guru yang dikembangkan memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan media pembelajaran *Blank Map Puzzle* ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang mana nilai pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Dari hasil *post test* yang di uji dengan melihat rata-rata kelas kontrol yang lebih kecil dibanding kelas eksperimen pada soal *post test* yaitu 66,58, peneliti menggunakan uji manual uji beda-t dengan

⁶⁸ Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, 2012 (Yogyakarta: Graha Ilmu), hlm.104

⁶⁹ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.201

signifikansi yang ditetapkan 0,05 dan uji homogenitas satu pihak, memperoleh hasil t_{hitung} sebesar 6,675, sedangkan t_{tabel} sebesar 2,012, $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya rata-rata nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa media pembelajaran *Blank Map Puzzle* lebih kecil dari pada rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Blank Map Puzzle*, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Blank Map Puzzle* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada pokok bahasan Benua Amerika pada siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tuglur Kediri. Dalam hal ini faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran juga turut berpengaruh yakni faktor internal yang khususnya pada aspek psikologis, dimana aspek ini berpengaruh besar terhadap Intelegensi siswa dan sikap siswa saat belajar.⁷⁰

⁷⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2004, hlm.131

BAB VI

PENUTUP

Bab ini adalah akhir bagian dari laporan penelitian dan pengembangan. Untuk itu, pada bab ini akan dipaparkan kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya.

A. Kesimpulan

Dari hasil kesimpulan yang telah dipaparkan dapat ditarik 5 kesimpulan yang merupakan poin penting dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. *Blank Map Puzzle* memiliki desain latar belakang (*background*) berwarna biru muda dengan kepingan berwarna warni sesuai dengan pola pada masing-masing negara. *Blank map puzzle* dilengkapi dengan buku panduan untuk guru yang mana di dalamnya terdapat cara penggunaan media *blank map puzzle*, materi, soal evaluasi, serta kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media *blank map puzzle*.
2. Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, *blank map puzzle* mendapat kualifikasi baik dari ahli isi/materi. Berdasarkan validasi yang dilakukan, diperoleh persentase sebesar 76%. Dengan persentase ini menunjukkan bahwa media *blank map puzzle* memiliki kualitas baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPS. Media *blank map puzzle* ini juga di uji validitas desainnya pada ahli desain dan nilai

validasi yang diperoleh adalah 82,85%. Kualitas tersebut diperkuat dengan persentase yang dihasilkan dari penilaian guru terhadap media tersebut. Media *blank map puzzle* mendapat kriteria layak dari semua poin penilaian yang diberikan oleh guru mata pelajaran IPS hingga diperoleh persentase 83%. Dari ketiga penilaian tersebut dapat membuktikan bahwa media *Blank map puzzle* yang dikembangkan mendapat kriteria layak tanpa revisi, hal ini menunjukkan bahwa media *Blank map puzzle* memiliki kualitas dari segi fungsinya sebagai media pembelajaran IPS pada materi benua Amerika.

3. Keefektifan penggunaan media *blank map puzzle* digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi benua Amerika siswa kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri dilihat dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa H_1 dan H_0 ditolak dari analisis kelas eksperimen, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $6,675 > 2,012$. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *blank map puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VI A MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan hasil pengujian di kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Kediri.

B. Saran

Secara umum, saran yang dapat diberikan setelah penelitian dan pengembangan ini yaitu diharapkan media *Blank map puzzle* yang dilengkapi dengan buku panduan untuk guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada materi benua-benua di dunia khususnya benua Amerika dan menjadi media pembelajaran pilihan bagi guru mata pelajaran IPS di SD/MI. Secara khusus terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media *Blank map puzzle*, antara lain:

1. Media Blank map puzzle ini digunakan untuk guru, namun bukan berarti siswa tidak dapat menggunakannya, siswa dapat menggunakannya dengan membuat analogi papan di buku tulisnya masing-masing.
2. Dalam penggunaan buku panduan untuk guru dan siswa sebaiknya juga didukung dengan sumber-sumber belajar lain yang relevan, karena dalam pengembangannya tentu selian kelebihan juga terdapat kekurangan dan kelemahan.
3. Perlu dikembangkan buku panduan untuk guru tentang materi benua-benua di dunia yang lebih luas lagi sehingga buku panduan yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran tematik khususnya pelajaran IPS yang mampu menarik minat siswa dalam belajar dan juga bisa digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa.

4. Semua guru, dalam hal ini sudah sewajarnya mempunyai kreativitas dalam mengembangkan materi ajar yang diajarkan pada siswa dalam pembelajaran. Disebabkan pada peneliti dalam media pembelajaran ini hanya membuat satu media pembelajaran dalam satu materi, kedepannya nanti diharapkan guru dapat menggunakan berbagai macam metode ataupun pendekatan pada saat pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggota IKAPI. 2011. *Atlas Dunia*. Jakarta: CV Buana Raya.
- Arifin, Zainal. 2011. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsi, Ayuning Antari (dkk). 2015. *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran IPS Bagi Guru-Guru SD/MI Di Kebumen*. Kebumen: Fakultas Ilmu Sosial UNNES.
- Amri, Sofyan.dkk. 2010. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Awidyarso. 2017. *Peta Buta Sebagai Alat/Media Belajar IPS* (<http://awidyarso65.wordpress.com>, diakses 17 April 2017).
- Baharuddin. 2010. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Clive Gifford. 2009. *The Kingfisher Geography Encyclopedia, Ensiklopedia Geografi Dunia Untuk Pelajar dan Umum*. Jakarta: PT Lentera Abadi.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1993. *Kurikulum Pendidikan Dasar, GBPP IPS SD Kelas VI yang disempurnakan*. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati & Mudjion. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri Syaiful. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya:Usaha Nasional.
- E. Marganet, Gendler. 2011. *Learning & Instruction; Theory Into Practice*. New York: MCMillan Publishing.
- Enha, Nisa' Nikmatun. 2015. *Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Epeni, Hani. 2017. *Pengertian Media Puzzle* (<http://kuliah.ac.id>, diakses 17 April 2017).
- Fuadiyah, Nidho. 2013. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajar 2012/2013*. Semarang: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. IKIP PGRI Semarang.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Khasanah, Maudhatul. 2010. *Peningkatan Agama Islam Melalui Media Puzzle Huruf Hijaiyah di Kelompok B RA Hidayatul Mubtadiin Warong Dowo Pasuruan*. Malang: Program Studi PAUD Universitas Negeri Malang.
- Masyrufatin, Furoida Aning. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan Pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotut Tholibin Malang*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Mudjino dan Dimiyati. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muchtar, dkk. 2002. *Mengenal ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) 4B SD*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosda Karya.
- Murni, Wahid. 2008. *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Thesis, Disertasi)*. Malang: UM Press.
- Musfiqon. 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nurita, Siatan Diah 2013. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD (Kuasi Eksperimen Di SDN Poris Gaga 3 Kota Tangerang)*. Jakarta: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006

- Priatna, Tedi. 2004. *Reaktualisasi Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Rahimsyam, MB. 2008. *RPUL "Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap (Indonesia-Dunia)"*. Surabaya: Surya Jaya Raya.
- Redaksi Ensiklopedi Indonesia. 1990. *Ensiklopedi Indonesia Seri Geografi*. Jakarta: PT Intermedia.
- Rosita, Hana. 2016. *Pengembangan Media Fraction Puzzle Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Senilai Untuk Siswa Kelas IV SDN Ampeldento 1 Malang*. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang.
- Rusyanti, Hetty. 2017. *Pengertian IPS: Hakikat Pembelajaran IPS*, (<http://www.kajianteor.com>, diakses 16 April 2017).
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sajimin, dkk. 2009. *Buku BSE "Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas VI"*. Jakarta: CV. Sindunata.
- Sapriya. 2006. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setyowati, Rini dan Firmansyah, "Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia", *Jurnal, PIPSI*.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Sudjana, Nana (dkk). 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherneti, Nita, dkk. 2004. "Belajar Pengetahuan Sosial untuk Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar Kelas 6". Surabaya: PT Balai Pustaka (Persero).

- Sutoyo, Leo Agung. 2009. *Buku BSE "Ilmu Pengetahuan Sosial 6 untuk Kelas 6 SD/MI*. Jakarta: CV. Sahabat.
- Syuron, Muh. 2017. *Upaya Penggunaan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa* (<http://www.pembelajaran-IPS.html> , diakses 17 April 2017).
- Tim Redaksi Ensiklopedi Populer Anak. 1998. *Ensiklopedi Populer Anak*. Jakarta: Ichtiar Baru Van Houve.
- Tim Catha Edukatif. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas VI*. Sukoharjo: CV Sindunata.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Usman, Basyirudin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Zamroni. (2008). *Teaching Social Studies*. Yogyakarta: UNY.



LAMPIRAN

LAMPIRAN I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH 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 : *2018* /Un.03.1/TL.00.1/08/2018 01 Agustus 2018
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala MI Plus Bustanul Ulum - Tunglur Badas Kediri
 di
 Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Hasina Faizatul Umami
NIM	: 14140050
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2018/2019
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Blank Map Puzzle Materi Benua Amerika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur Badas Kediri
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.

Dekan,


 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :
 1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
 2. Arsip

LAMPIRAN II : Surat Keterangan Penelitian dari MI Plus Bustanul Ulum


YAYASAN PENDIDIKAN DAN SOSIAL BUSTANUL ULUM AL-ASYROFIYAH
MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL ULUM
Terakreditasi A
Jl. Pattimura Tunglur Badas RT.03 RW.02 Kediri Kode Pos 64222 Telp.(0354) 3101666
NSM: 111 235 060 006 NPSN: 60714762
email:miplusbustan@gmail.com website:mibustan.sch.id

SURAT KETERANGAN
 No. Surat : 43/MIBU.006/Ka.MI/XI/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

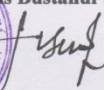

Nama : DJAMILAH, S.Pd.I
 NUPTK : 9539746649300032
 Jabatan : Kepala MI Plus Bustanul Ulum

Menerangkan bahwa,

Nama : HASINA FAIZATUL UMAMI
 NIM : 14140050
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester – Tahun Akademik : Ganjil – 2018/2019
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Blank Map Puzzle*
 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Benua
 Amerika Siswa Kelas VI MI Plus Bustanul Ulum Tunglur
 Kediri

Nama yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di MI Plus Bustanul Ulum
 Tunglur Kediri.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sungguh-sungguhnya untuk dipergunakan
 sebagaimana mestinya.

Kediri, 15 Oktober 2018
 Kepala MI Plus Bustanul Ulum

 Djamilah, S.Pd.I


LAMPIRAN III : Bukti Konsultasi Skripsi



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/ email :fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : HASINA FAIZATUL UMAMI
NIM : 14140050
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BLANK MAP PUZZLE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENYA
AMERIKA SISWA KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULMU TUNGLUR KEDIRI
Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	1 / 08 / 2018	Revisi Bab I, II, III	
2.	22 / 08 / 2018	Konsultasi Angket dan Soal	
3.	12 / 09 / 2018	Konsultasi Media	
4.	26 / 09 / 2018	Revisi dan Acc Media	
5.	4 / 10 / 2018	Revisi dan ACC Angket	
6.	14 / 11 / 2018	Pengajuan Bab IV, V, VI	
7.	5 / 12 / 2018	Revisi Bab IV, V, VI	
8.	12 / 12 / 2018	Bimbangan keseluruhan Bab I-VI	
9.	9 / 1 / 2019	ACC Skripsi keseluruhan	
10.			
11.			
12.			

Malang, 9 Januari 2019
Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

LAMPIRAN IV : Identitas Subyek Validator Ahli**IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI**

1. Nama : Ninja Panju Purwita, M.Pd
NIP : -
Instansi : UIN Maliki Malang
Pendidikan : S2 Pendidikan Geografi
Evaluator : Ahli Materi

2. Nama : Yuniar Setyo Marandy, S.Sn
NIP : 199006072015031003
Instansi : UIN Maliki Malang
Pendidikan : S1 Desain Komunikasi Visual
Evaluator : Ahli Desain

3. Nama : Enggar Niyatul Balligh, S.Pd
NIP : -
Instansi : MI Plus Bustanul Ulum
Pendidikan : S1 Pendidikan Matematika
Evaluator : Praktisi Pembelajaran Tematik

LAMPIRAN V : Identitas Subyek Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**IDENTITAS SUBYEK UJI COBA****KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL****A. Kelas Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Kelas
1.	Ahmad Al Ghaits	VI A
2.	Ahmad Al Ghauts	VI A
3.	Aril Fila Sofa	VI A
4.	Azril Mumtaz Arifin	VI A
5.	Badi'atul Laili	VI A
6.	Diah Nurazizah	VI A
7.	Farhan Fimauidissyahara	VI A
8.	Fikri Haikal Yunanto	VI A
9.	Fina Nihayatul Muna	VI A
10.	Fina Rohmatul Maula Nuroniyah	VI A
11.	Habib Anwar Mubarak	VI A
12.	Lailatul Muarofah	VI A
13.	Misbachul Munir	VI A
14.	M. Bayu Dewa Subastian	VI A
15.	Muhammad Agung Saputro	VI A
16.	Muhammad Fathur Rohman	VI A

No.	Nama Siswa	Kelas
17.	Muhammad Reza Irvansyah	VI A
18.	Ningtyas Lutfiyah	VI A
19.	Nuha Nufidatul Husna	VI A
20.	Prazoga Arga Dinata	VI A
21.	Rohmat Naufal Ilhamsyah	VI A
22.	Sausan Sheva Nabitha	VI A
23.	Sony Hardi Azhari	VI A
24.	Syarif Hidayatullah	VI A

B. Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Kelas
1.	Ahmad Bagus Sajiwo Mukti	VI B
2.	Ahmad Muzakki Aqrobarruhma	VI B
3.	Ahmad Rijal Hasanul Kholqi	VI B
4.	Anisatu Khoirum Muazaroh	VI B
5.	Binti Karimah Zainul Ma'wa	VI B
6.	Khaila Salwa Putri Wulandari	VI B
7.	Khanza Husnudziru	VI B
8.	Laella Hartikasari	VI B
9.	M. Agus Setiawan	VI B
10.	Mohammad Adam Andika	VI B

No.	Nama Siswa	Kelas
11.	Muhammad Akhbal Ma'arif	VI B
12.	Muhammad Dwi Saputro	VI B
13.	Muhammad Faris Sya'bana	VI B
14.	Muhammad Khoirul Nizar	VI B
15.	Muhammad Zulfa Alfatih	VI B
16.	Mutohharul Janaani	VI B
17.	Najma Isnaini Ikhtiyati	VI B
18.	Nurus Syabana Azmi	VI B
19.	Rangga Rahmadhany	VI B
20.	Rike Eka Lestari	VI B
21.	Siti Rahayu Dewi Lestari	VI B
22.	Sayyidah Nailul Muna	VI B
23.	Viona Nur Anggraini	VI B
24.	Yunan Firmansyah	VI B

LAMPIRAN VI : Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi IPS

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI/ MATERI IPS

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLANK MAP PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA AMERIKA SISWA KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULUM KEDIRI”

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Blank Map Puzzle IPS Kelas VI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku panduan yang telah di produksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli isi IPS. Hasil dari pengukuran melalui angket akan di gunakan untuk penyempurnaan buku panduan agar dapat di manfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

Nama : NINJA PANJU PURWITA, M.Pd

NIP : -

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Pendidikan : S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI

Alamat : VILA BUKIT SENGKALING BLOK AE NO.3

B. Petunjuk Penilaian

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
2. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Keterangan

Skala penilaian/ tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

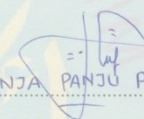
D. Lembar Penilaian

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Apakah buku panduan yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat SD/MI?			✓		
2	Bagaimana relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku?					✓
3	Bagaimana kesesuaian buku panduan dengan SK, KD IPS kelas VI SD/MI?				✓	
4	Bagaimana ketepatan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran puzzle?		✓			
5	Bagaimana keluasan dan kedalaman dalam komponen isi sudah memadai.			✓		
6	Bagaimana kemudahan bahasa untuk dipahami dalam buku panduan untuk guru?				✓	
7	Bagaimana keruntutan penyajian materi pada buku panduan.			✓		
8	Apakah didalam buku panduan sudah terpeduhi gambar-gambar yang mendukung pembelajaran?			✓		
9	Apakah soal-soal latihan pada buku panduan mudah dipahami?			✓		
10	Apakah soal-soal pada buku panduan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?				✓	
Jumlah Skor						
Prosentase Skor						

E. Mohon ahli materi tematik memberikan komentar dan saran tentang isi buku yang dikembangkan.

No	Komentar Tentang Isi Buku Panduan	Saran Kepada Peneliti
1-	HAL 14 diperbaiki tentang kelebihan & kekurangan blank map	Media perlu diperbaiki warna masing-masing negara.
2-	Berilah ciri khusus pada masing-masing negara di benua Amerika	

Malang,


(NINJA PANJU PURWITA, M.Pd)

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI/ MATERI IPS**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLANK MAP PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA
AMERIKA SISWA KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULUM KEDIRI”****A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Blank Map Puzzle IPS Kelas VI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku panduan yang telah di produksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli isi IPS. Hasil dari pengukuran melalui angket akan di gunakan untuk penyempurnaan buku panduan agar dapat di manfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

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

B. Petunjuk Penilaian

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
2. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Keterangan

Skala penilaian/ tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

D. Lembar Penilaian

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Apakah buku panduan yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat SD/MI?			✓		
2	Bagaimana relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku?					✓
3	Bagaimana kesesuaian buku panduan dengan SK, KD IPS kelas VI SD/MI?					✓
4	Bagaimana ketepatan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran puzzle?			✓		
5	Bagaimana keluasan dan kedalaman dalam komponen isi sudah memadai.			✓		
6	Bagaimana kemudahan bahasa untuk dipahami dalam buku panduan untuk guru?				✓	
7	Bagaimana keruntutan penyajian materi pada buku panduan.			✓		
8	Apakah didalam buku panduan sudah terpeduhi gambar-gambar yang mendukung pembelajaran?			✓		
9	Apakah soal-soal latihan pada buku panduan mudah dipahami?				✓	
10	Apakah soal-soal pada buku panduan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?					✓
Jumlah Skor						
Prosentase Skor						

E. Mohon ahli materi tematik memberikan komentar dan saran tentang isi buku yang dikembangkan.

No	Komentar Tentang Isi Buku Panduan	Saran Kepada Peneliti
	Diperbaiki penulisan spasi, tanda baca	Lanjutkan penulisan skripsi & Semoga sukses

Malang,

(NINJA PANJU PURWITA), M.Pd

NIP.

LAMPIRAN VII : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA *BLANK MAP PUZZLE*
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLANK MAP PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA
AMERIKA SISWA KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULUM KEDIRI”

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Blank Map Puzzle IPS kelas VI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran puzzle yang telah di produksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli desain media pembelajaran Blank Map Puzzle. Hasil dari pengukuran melalui angket akan di gunakan untuk penyempurnaan media puzzle agar dapat di manfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

Nama : Yuniar Setyo Marandy, S.Sn
 NIP : 19901607 20053 1003
 Instansi : FTK UIN Malang
 Pendidikan : S1 Desain Komunikasi Visual
 Alamat : Segelung Malang

B. Petunjuk Penilaian

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
2. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Keterangan

Skala penilaian/ tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

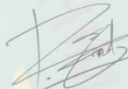
D. Lembar Penilaian

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan media puzzle?				✓	
2	Bagaimana tingkat kemenarikan media puzzle?				✓	
3	Bagaimana keterpaduan bentuk puzzle dengan informasi yang ingin disampaikan?				✓	
4	Bagaimana kesesuaian ukuran media puzzle dengan ukuran fisik peserta didik?				✓	
5	Bagaimana pemilihan bahan yang digunakan untuk media puzzle?					✓
6	Bagaimana desain pewarnaan yang digunakan pada media puzzle?				✓	
7	Bagaimanakah tingkat kerapihan bentuk puzzle?				✓	
8	Bagaimanakah tingkat kerapihan tekstur media puzzle?				✓	
Kuesioner untuk Buku Panduan						
9	Bagaimanakah desain cover buku panduan?				✓	
10	Bagaimanakah desain latar belakang halaman pada buku panduan?				✓	
11	Bagaimanakah pemilihan huruf yang digunakan pada buku panduan?				✓	
12	Bagaimanakah penggunaan warna pada buku panduan?				✓	
13	Bagaimanakah tata letak gambar pada buku panduan?				✓	
14	Bagaimanakah tampilan buku panduan secara keseluruhan?					✓
Jumlah Skor						
Prosentase Skor						

E. Mohon ahli desain integrasi islam memberikan komentar dan saran tentang isi buku yang dikembangkan.

No	Komentar Tentang desain Buku	Saran Kepada Peneliti

Malang, 9 Oktober 2018


 (Munar Setyo Marandy, S.Sn)
 NIP. 19730007 20103 1003

LAMPIRAN VIII : Instrumen Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PRAKTIKI

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLANK MAP PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA AMERIKA SISWA
KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULUM KEDIRI"**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Blank Map Puzzle IPS kelas VI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku panduan yang telah di produksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli praktisi. Hasil dari pengukuran melalui angket akan di gunakan untuk penyempurnaan buku panduan agar dapat di manfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

Nama : Enggar Niyatul Balligh, S.Pd.
 NIP : -
 Instansi : MI Plus Bustanul Ulum Tuglur
 Pendidikan : S1 Pendidikan Matematika
 Alamat : Jl. Mayang Tulip RT. 013 RW. 009 Tulungrejo Pare

B. Petunjuk Penilaian

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
- Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Keterangan

Skala penilaian/ tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

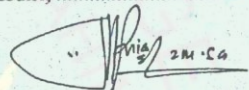
D. Lembar Penilaian

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Apakah media ini dapat membantu memudahkan anda dalam menetapkan pemahaman kepada siswa?					✓
2	Apakah media pembelajarn <i>Blank Map Puzzle</i> dan buku panduan untuk guru relevan dengan kurikulum yang berlaku?				✓	
3	Bagaimana kesesuaian media pembelajaran dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS kelas VI SD/MI?				✓	
4	Bagaimana tingkat relevansi media dengan pembelajaran yang menyenangkan?				✓	
5	Bagaimana motivasi siswa pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan puzzle?			✓		
6	Bagaimana ketepatan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran puzzle?				✓	
7	Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan media puzzle?				✓	
8	Apakah materi yang disajikan dalam buku panduan dapat membantu memberikan pemahaman kepada siswa?					✓
9	Bagaimana dengan kemudahan Bahasa yang digunakan pada buku panduan?				✓	
10	Bagaimana ketepatan pemilihan huruf yang digunakan pada buku panduan?				✓	
11	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?			✓		
12	Bagaimana tingkat kemenarikan media <i>puzzle</i> ?					✓
13	Bagaimana kedalaman dan keluasan isi pada buku panduan?				✓	
14	Bagaimana kesesuaian media dengan materi?				✓	
15	Bagaimana kejelasan soal-soal pada buku panduan?				✓	
16	Apakah kontribusi soal-soal dalam buku panduan untuk guru sudah membantu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran?				✓	
17	Bagaimana pemilihan bahan yang digunakan pada media puzzle?					✓
18	Bagaimana tingkat kerapihan bentuk media <i>puzzle</i> ?				✓	
19	Bagaimana tingkat kerapihan tekstur media <i>puzzle</i> ?				✓	
20	Bagaimana tampilan buku panduan secara keseluruhan?					✓
Jumlah Skor						
Prosentase Skor						

E. Mohon ahli pembelajaran memberikan komentar dan saran tentang isi buku yang dikembangkan.

No	Komentar Tentang Isi Buku	Saran Kepada Peneliti
	Media puzzle sudah tepat untuk diaplikasikan di kelas, selain itu kedalaman materi pada buku panduan juga sudah sangat baik.	Alangkah baiknya jika pengembangan mencakup semua tema.

Kediri, 15 November 2018


(Enggar Niyahul Balligh, S.Pd.)

NIP.

LAMPIRAN IX : Angket Penilaian Hasil Uji Coba Lapangan

ANGKET PENILAIAN HASIL UJI COBA LAPANGAN

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLANK MAP PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA AMERIKA SISWA
KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULUM KEDIRI”**

Identitas Responden

Nama : NING TIYAS KUFAYAH

No. Absen : 022

Kelas : VI (ENAM)

Petunjuk Pengisian

1. Adik-adik isilah lembaran ini sesuai dengan perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Blank Map Puzzle yang dikembangkan oleh peneliti
2. Beri tanda ceklis (✓) pada jawaban yang kamu berikan

Contoh:

Saya sangat senang sekali dengan pembelajaran yang menggunakan media puzzle yang dikembangkan oleh peneliti, jika kamu menjawab SANGAT SETUJU, maka ceklis (✓) pada kolom yang bertuliskan SANGAT SETUJU.

Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Cukup Setuju (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)
✓				

Angket Untuk Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Apakah media puzzle ini dapat memberikan ketertarikan belajar adik?	✓				
2.	Apakah dengan menggunakan media puzzle ini, dapat memberikan semangat adik dalam belajar?	✓				
3.	Apakah adik merasa senang selama melaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle ini?		✓			

4.	Apakah media puzzle ini dapat memudahkan adik dalam belajar?		✓				
5.	Apakah media puzzle sesuai dengan materi benua benua di dunia khususnya benua Amerika?	✓					
6.	Apakah dengan media puzzle ini mendorong adik untuk mencintai benua-benua di dunia?	✓					
7.	Apakah media pembelajaran ini membantu untuk bekerja sama dengan teman?	✓					

Komentar:

Media puzzle sudah bagus langkah lebih baiknya jika puzzle ditambah dengan semua materi benua? didunia, Tidak hanya Benua amerika saja supaya bisa menguasai materi lebih dalam.

ANGKET PENILAIAN HASIL UJI COBA LAPANGAN

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLANK MAP PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA AMERIKA SISWA
KELAS VI MI PLUS BUSTANUL ULUM KEDIRI"**

Identitas Responden

Nama : NAJMA ISKAINI D.
 No. Absen : 021
 Kelas : VI^A

Petunjuk Pengisian

1. Adik-adik isilah lembaran ini sesuai dengan perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Blank Map Puzzle yang dikembangkan oleh peneliti
2. Beri tanda ceklis (✓) pada jawaban yang kamu berikan

Contoh:

Saya sangat senang sekali dengan pembelajaran yang menggunakan media puzzle yang dikembangkan oleh peneliti, jika kamu menjawab SANGAT SETUJU, maka ceklis (✓) pada kolom yang bertuliskan SANGAT SETUJU.

Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Cukup Setuju (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)
✓				

Angket Untuk Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Apakah media puzzle ini dapat memberikan ketertarikan belajar adik?	✓				
2.	Apakah dengan menggunakan media puzzle ini, dapat memberikan semangat adik dalam belajar?	✓				
3.	Apakah adik merasa senang selama melaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle ini?		✓			

4.	Apakah media puzzle ini dapat memudahkan adik dalam belajar?	✓					
5.	Apakah media puzzle sesuai dengan materi benua benua di dunia khususnya benua Amerika?	✓					
6.	Apakah dengan media puzzle ini mendorong adik untuk mencintai benua-benua di dunia?		✓				
7.	Apakah media pembelajaran ini membantu untuk bekerja sama dengan teman?	✓					

Komentar:

LAMPIRAN X : Soal Pretest

Soal Pre Test

Nama : VYAGUSTIA SAPUTRA

Kelas : VIA

Mata Pelajaran : IPS

I. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Kelompok daratan yang sangat luas disebut

a. Kawasan	c. Samudra
b. Benua	d. Pulau
2. Benua yang paling luas di bumi adalah benua

a. Asia	c. Eropa
b. Amerika	d. Afrika
3. Penduduk asli benua Amerika adalah suku

a. Tionghoa	c. Aborigin
<input checked="" type="checkbox"/> b. Indian	d. Negro
4. Batas sebelah barat Benua Amerika adalah

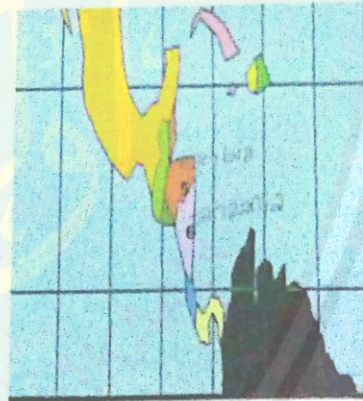
a. Samudra Pasifik	c. Laut Arktik
b. Tanjung Horn	d. Semenanjung Seward
5. Luas benua Amerika adalah

a. 34 juta km ²	c. <input checked="" type="checkbox"/> 42 juta km ²
b. 40 juta km ²	d. 69 juta km ²
6. Bahasa yang digunakan di negara Amerika bagian Selatan adalah

a. Inggris	c. Perancis
b. Spanyol dan Portugal	d. Spanyol dan Perancis

B=6

7. Istana kepresidenan Amerika Serikat disebut
- Gedung serbaguna
 - Gedung MPR
 - Gedung putih
 - Istana kerajaan
8. Ibu kota Colombia adalah
- Bogota
 - Quito
 - Caracas
 - Santiago
9. Benua Amerika secara astronomis terletak antara
- $35^{\circ}\text{LU} - 71^{\circ}\text{LU}$ dan $10^{\circ}\text{BB} - 66^{\circ}\text{BT}$
 - $37^{\circ}\text{LU} - 34^{\circ}\text{LS}$ dan $17^{\circ}\text{BB} - 52^{\circ}\text{BT}$
 - $11^{\circ}\text{LS} - 80^{\circ}\text{LU}$ dan $25^{\circ}\text{BT} - 170^{\circ}\text{BT}$
 - $83^{\circ}\text{LU} - 56^{\circ}\text{LS}$ dan $34^{\circ}\text{BB} - 172^{\circ}\text{BT}$
10. Negara yang mendapat julukan Adikuasa dan Adidaya adalah
- Brazil
 - Amerika Serikat
 - Kanada
 - Colombia
11. Tulislah nama-nama negara pada gambar peta buta di bawah ini!



Soal Pre Test

Nama : ARIC Fita Sofea

Kelas : 6^A

Mata Pelajaran : IPS

I. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Kelompok daratan yang sangat luas disebut

a. Kawasan	c. Samudra
<input checked="" type="checkbox"/> b. Benua	d. Pulau
2. Benua yang paling luas di bumi adalah benua

a. Asia	c. Eropa
b. Amerika	d. Afrika
3. Penduduk asli benua Amerika adalah suku

a. <input checked="" type="checkbox"/> Tionghoa	c. Aborigin
b. Indian	d. Negro
4. Batas sebelah barat Benua Amerika adalah

a. <input checked="" type="checkbox"/> Samudra Pasifik	c. Laut Arktik
b. Tanjung Horn	d. Semenanjung Seward
5. Luas benua Amerika adalah

a. 34 juta km ²	c. <input checked="" type="checkbox"/> 42 juta km ²
<input checked="" type="checkbox"/> 40 juta km ²	d. 69 juta km ²
6. Bahasa yang digunakan di negara Amerika bagian Selatan adalah

a. Inggris	c. Perancis
<input checked="" type="checkbox"/> b. Spanyol dan Portugal	d. Spanyol dan Perancis

7. Istana kepresidenan Amerika Serikat disebut
- a. Gedung serbaguna
 - b. Gedung MPR
 - c. Gedung putih
 - d. Istana kerajaan
8. Ibu kota Colombia adalah
- a. Bogota
 - b. Quito
 - c. Caracas
 - d. Santiago
9. Benua Amerika secara astronomis terletak antara
- a. $35^{\circ}\text{LU} - 71^{\circ}\text{LU}$ dan $10^{\circ}\text{BB} - 66^{\circ}\text{BT}$
 - b. $37^{\circ}\text{LU} - 34^{\circ}\text{LS}$ dan $17^{\circ}\text{BB} - 52^{\circ}\text{BT}$
 - c. $11^{\circ}\text{LS} - 80^{\circ}\text{LU}$ dan $25^{\circ}\text{BT} - 170^{\circ}\text{BT}$
 - d. $83^{\circ}\text{LU} - 56^{\circ}\text{LS}$ dan $34^{\circ}\text{BB} - 172^{\circ}\text{BT}$
10. Negara yang mendapat julukan Adikuasa dan Adidaya adalah
- a. Brazil
 - b. Amerika Serikat
 - c. Kanada
 - d. Colombia

II. Tulislah nama-nama negara pada gambar peta buta di bawah ini!



1. Alaska
 2. Kanada
 3. Amerika Serikat
 4. Meksiko

Brazil
 Colombia

LAMPIRAN XI : Soal Posttest

Soal Post Test

Nama : Fina Rohmatul Maula

Kelas : VI^A

Mata Pelajaran : IPS

I. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Benua Amerika ditemukan pada tahun 1492 oleh

a. James Cook	<input checked="" type="checkbox"/> Christopher Columbus
b. Willem Janed	d. Thomas Alva Edison
2. Negara berikut ini yang tidak terletak di wilayah Amerika Utara adalah

a. Meksiko	<input checked="" type="checkbox"/> Paraguay
b. Kanada	d. Amerika Serikat
3. Hasil bumi terbesar negara Brazil adalah

<input checked="" type="checkbox"/> Kopi	c. Cengkih
b. Teh	d. Lada
4. Sungai terbesar di bagian utara Amerika Selatan adalah sungai

a. Nil	c. Mississippi
<input checked="" type="checkbox"/> Amazon	d. Yang Tze
5. Negara yang terletak di Amerika Selatan adalah

a. Kanada	c. Panama
b. Honduras	<input checked="" type="checkbox"/> Colombia
6. Negara "Paman Sam" merupakan julukan untuk negara

a. Inggris	<input checked="" type="checkbox"/> Amerika Serikat
b. Belanda	d. Kanada

7. Puncak tertinggi di benua Amerika adalah Gunung ...

- a. Kalimanjaro Aconcagua
 b. Everest Kinabalu

8. Ibu kota Kanada adalah

- a. Washington DC Managua
 b. Ottawa Lima

9. Patung Liberty terletak di negara

- a. Amerika Serikat Meksiko
 b. Brazil Kanada

10. Batas wilayah benua Amerika bagian Selatan adalah ...

- a. Samudera Arktik Samudera Pasifik
 b. Samudera Atlantik d. Selat Bening

II. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang tepat!

- Amerika di bagi menjadi 3 bagian
- USA adalah singkatan dari *United States of America*
- Tulislah nama-nama negara pada gambar peta buta di bawah ini!



1. Colombia
 2. Brazil
 3. Argentina

Soal Post Test

Nama : AHMAD AL GHAFI

Kelas : 6A

Mata Pelajaran : IPS

I. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Benua Amerika ditemukan pada tahun 1492 oleh

a. James Cook	<input checked="" type="checkbox"/> c. Christopher Columbus
b. Willem Janed	d. Thomas Alva Edison
2. Negara berikut ini yang tidak terletak di wilayah Amerika Utara adalah

a. Meksiko	<input checked="" type="checkbox"/> c. Paraguay
b. Kanada	d. Amerika Serikat
3. Hasil bumi terbesar negara Brazil adalah

<input checked="" type="checkbox"/> a. Kopi	c. Cengkih
b. Teh	d. Lada
4. Sungai terbesar di bagian utara Amerika Selatan adalah sungai

a. Nil	c. Mississippi
<input checked="" type="checkbox"/> b. Amazon	d. Yang Tze
5. Negara yang terletak di Amerika Selatan adalah

a. Kanada	c. Panama
b. Honduras	<input checked="" type="checkbox"/> d. Colombia
6. Negara "Paman Sam" merupakan julukan untuk negara

a. Inggris	<input checked="" type="checkbox"/> c. Amerika Serikat
b. Belanda	d. Kanada
7. Puncak tertinggi di benua Amerika adalah Gunung

a. Kalimanjaro	<input checked="" type="checkbox"/> c. Aconcagua
----------------	--

- b. Everest
8. Ibu kota Kanada adalah
- a. Washington DC
- b. Ottawa
9. Patung Liberty terletak di negara
- a. Amerika Serikat
- b. Brazil
10. Batas wilayah benua Amerika bagian Selatan adalah
- a. Samudera Arktik
- c. Samudera Pasifik
- b. Samudera Atlantik
- d. Kinabalu
- c. Managua
- d. Lima
- c. Meksiko
- d. Kanada
- d. Selat Bening

II. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang tepat!

- Amerika di bagi menjadi 2 bagian
- USA adalah singkatan dari *UNITED STATES OF AMERICA*
- Tuliskan nama-nama negara pada gambar peta buta di bawah ini!



- Kolombia
- Brazil
- Argentina

LAMPIRAN XII : Media Blank Map Puzzle



LAMPIRAN XIII : Dokumen Uji Coba Lapangan



LAMPIRAN XIV : Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Hasina Faizatul Umami
NIM : 14140050
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 27 Februari 1996
Fak Jur/Prog Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI/
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2014
Alamat Rumah : Dsn. Biro RT 02 RW 01 Ds. Wonorejo
Kec. Puncu Kab. Kediri
No. Tlp Rumah/HP : 0858-950-498-53

Malang, 10 Mei 2019

Mahasiswa

Hasina Faizatul Umami

NIM. 14140050