

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* TENTANG SEJARAH KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Ervina Hafidah, Sumardi, dan Yusuf Suryana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Koresponden: halimahtuhnisa@gmail.com

Kata Kunci:

Media puzzle, History of the Hindu Buddhist kingdom, DBR

ABSTRACT

The research aims to design a cube-shaped puzzle media product as a social media learning material on the history of the Hindu Buddhist kingdom in Indonesia for elementary students. This research is a Design-Based Research. The product evaluation subjects consisted of three experts namely Social Sciences material experts, media experts, and pedagogical experts. The product trial target is elementary students. The results of media validation have the feasibility of validating IPS material experts and the media states it is appropriate to use the revision, pedagogical expert validation states it is feasible to use a trial without revision. The results of the first trial showed a good response because 97% of students gave "yes" answers to the 13 questions contained in the questionnaire. While the second stage test 100% of students gave "yes" answers to 13 questions on the questionnaire. Thus, the Puzzle Media about the Hindu Buddhist Kingdom in Indonesia is suitable to be used as a learning medium developed

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mendesain produk media *puzzle* berbentuk kubus sebagai media pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa SD. Penelitian merupakan penelitian Design Based Research. Subyek penilaian produk terdiri atas tiga ahli yaitu ahli materi IPS, ahli media, dan ahli pedagogik. Sasaran uji coba produk yaitu siswa SD. Hasil validasi media memiliki kelayakan dengan validasi ahli materi IPS dan media menyatakan layak digunakan dengan revisi, validasi ahli pedagogik menyatakan layak digunakan uji coba tanpa revisi. Hasil uji coba pertama menunjukkan respon baik karena 97% siswa memberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan yang terdapat pada angket. Sedangkan uji tahap dua 100% siswa memberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan pada angket. Dengan demikian Media Puzzle tentang Kerajaan Hindu Budha di Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Email penulis:

ervinahafidah@student.upi.edu

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Dasar mengacu pada pengembangan kurikulum yang ada dan berlaku di sekolah, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan salah satu inovasi

pembelajaran yang menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*), sedangkan guru menjadi mediator dalam pembelajaran meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar menjadi sangat penting pengaruhnya dalam kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan siswa. Kurikulum 2013 mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan secara luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, dan pada waktu bersamaan tetap mengembangkan kemampuan mereka sebagai pewaris bangsa dan orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat di masa kini. (Wahidmurni, 2017).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memadukan beberapa ilmu sosial. *National Council for the Sosial Studies* (NCSS) (2015) mendefinisikan IPS sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan berwarga negara. Mata pelajaran IPS diharapkan dapat menjadikan siswa sebagai warga Negara yang menghargai negaranya dan mampu memiliki keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dalam pendidikan. Siswa yang memiliki jiwa kepemimpinan, rasa tanggung jawab, toleran dan kepedulian terhadap orang lain menjadi salah satu tujuan lain dari kurikulum 2013.

BSNP (2007) menyatakan bahwa “Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi”. Sejarah merupakan bagian dari ilmu sosial yang ada pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Materi Sejarah Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia merupakan peristiwa masa lampau yang berkaitan dengan persebaran kerajaan di Indonesia. Mata pelajaran IPS membahas mengenai peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi isu sosial. Oleh karena itu, pembelajaran IPS bentuk materi berisi penjelasan-penjelasan untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, hal demikian dapat menjadi bekal untuk memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Berdasarkan karakteristik tersebut, guru sebagai fasilitator harus mampu memfasilitasi sumber belajar sesuai dengan karakteristik siswa agar mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Hasil studi lapangan di SDN 1 Sidamulih pada bulan April 2020, melalui observasi dan wawancara guru kelas ditemukan beberapa masalah dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS mengenai sejarah. Pada proses pembelajaran siswa kurang memahami terhadap materi yang disampaikan, dikarenakan guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran IPS yang berbasis permainan dan melibatkan siswa secara langsung belum banyak dikembangkan. Padahal siswa usia sekolah dasar cenderung senang bermain. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis permainan ini merupakan bentuk upaya guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis permainan akan menciptakan suasana belajar yang aktif. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui media pembelajaran berbasis permainan. Hal ini sejalan dengan Halloran dan Deale (2013) menyatakan bahwa yang paling umum digunakan agar siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran adalah menggunakan permainan atau simulasi.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan (Rosiana. 2013).

Pembelajaran dengan metode permainan meningkatkan pemahaman dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPS khususnya, Media permainan ini pun bisa dilakukan dengan menggunakan *puzzle* sebagai media dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Puzzle untuk pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar tentang sejarah kerajan Hindu-Budha di Indonesia. Media *Puzzle* yang dikembangkan mengandung unsur kooperatif dan kompetitif serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka bermain, bergerak dan bekerja dalam kelompok. Melalui media *Puzzle*, siswa diajak untuk melakukan permainan dalam menemukan informasi mengenai kerajan Hindu-Budha di Indonesia. Oleh karena itu, Peneliti ingin melakukan penelitian berbasis produk dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* tentang Sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar”.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI yang memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Dijelaskan dalam Pasal 37 UU Sisdiknas bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, saling menghormati dan menghargai perbedaan, serta menjadi warga Negara yang cinta kepada kedamaian.

IPS di luar negeri dikenal dengan istilah *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Menurut Wesley dalam (Sapriya, 2015), IPS lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmuilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik. Sejalan dengan Soemantri (Sapriya, 2015) yang menyatakan IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan

Kompetensi dasar IPS yang tercantun dalam kurikulum 2013 merupakan salah satu standar isi yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah dasar. Pembelajaran IPS yang ada di sekolah dasar dapat menjadi salah satu sarana dan pegangan siswa untuk menghadapi pergaulan yang luas di masa mendatang sehingga siswa dapat menganalisis kondisi sosial masyarakat setelah memasuki kehidupan yang dinamis.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS SD mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkaitan dengan isu sosial yang merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

Tujuan utama dari pendidikan IPS adalah membentuk warga negara yang baik. Seperti yang dijelaskan oleh Sapriya (2015) tujuan mata pelajaran IPS ialah untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and value*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Salah satu muatan materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar pada Tema 5 Pahlawanku yaitu tentang kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Materi tersebut berlandaskan pada **Tabel 1:**

Tabel 1. KI dan IPK IPS Tema 5 Kelas IV SD

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1 Mengidentifikasi sejarah kerajaan bercorak Hindu dan Budha di Indonesia. 3.4.2 Menjelaskan sejarah kerajaan bercorak Hindu dan Budha di Indonesia.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1 Melaporkan hasil identifikasi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, ataupun wujud tertentu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan upaya guru untuk dapat membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat sehingga akan memberikan kesan pembelajaran bagi siswa. Penggunaan media dalam proses belajar diperkuat dengan teori Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale). Arsyad (2013) mengemukakan bahwa "dasar pengembangan kerucut di bawah bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan".

Media Puzzle

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, ataupun wujud tertentu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. (Rosiana. 2013).

Memasang *puzzle* merupakan permainan yang biasa dilakukan anak usia 7 sampai 11 tahun. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekkan rasa kepercayaannya kepada orang lain, kemampuan bernegosiasi, memecahkan masalah (*problem solving*) atau sekadar bergaul dengan orang disekitarnya (Fadhli, 2010).

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

Manfaat Media *Puzzle* diantaranya engasah otak melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar melatih kesabaran, pengetahuan.

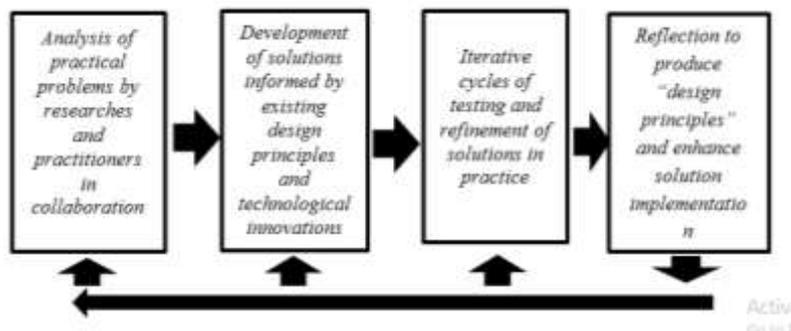
METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan perancangan suatu *prototype* media pendidikan untuk pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research* (DBR). *Design Based Research* merupakan penelitian yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan untuk penelitian yang memiliki fungsi merancang atau mengembangkan guna memecahkan masalah dan potensi dalam bidang pendidikan. Plomp (dalam Lidinillah, 2012) mengemukakan *design research* adalah :

Suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Penelitian berbasis desain merupakan penelitian yang memfokuskan pada perancangan dan pengembangan suatu produk sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan dalam praktik pendidikan. Oleh karena itu, metode penelitian DBR relevan digunakan untuk penelitian berbasis produk sebagai solusi dalam memecahkan masalah penelitian. Produk yang menjadi pengembangan dan perancangan *prototype* pada penelitian ini adalah media puzzle.

Dalam tahapan Penelitian, peneliti menggunakan *Design Based Research* model Reeves. Adapun langkah-langkah penelitian *Design Based Research* (DBR) menurut Model Reeves (dalam Pool & Laubscher, 2016, hlm. 43) tertuang pada **Gambar 1** berikut:



Gambar 1. Prosedur model Reeves

Adapun untuk memperoleh data ada beberapa teknik oebgumpulan data yang dilakukan pada pebelitian ini antara lain wawancara, melalui wawancara kepada guru, peneliti ingin mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kondisi ketersediaan dan penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Wawancara ini memperkuat peneliti dalam menentukan fokus peenelitian. Expert Judgement (Penilaian Para Ahli), penilaian para ahli ini bertujuan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat peneliti. Selanjutnya observasi, observasi merupakan suatu kegiatan mengamati terhadap kegiatan yang sedang diteliti untuk memperoleh suatu data penelitian (Sukmadinata,2012). Observasi dilakukan pada tahap uji coba. Observer mengamati sikap siswa dalam menggunakan produk ketika pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kesesuaian dengan yang diharapkan dari pengembangan media ini. Selain itu digunakan pula kuisisioner (Angket), kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014). Kuisisioner diberikan kepada guru dan siswa yang dijadikan sebagai subyek penelitian. Angket digunakan oleh peneliti untuk mengetahui respon kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data pendekatan kualitatif yang mengadopsi model Miles and Huberman. Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Terdapat tiga analisis data yang dapat digunakan yaitu data *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data, dan *conclusion drawing/verification* (Perarikan kesimpulan/verifikasi). Langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini yaitu Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (Sajian Data, dan *Conclusions Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi). Apabila data-data yang dikumpulkan sudah valid, maka kesimpulan awal yang didapatkan pun juga valid. (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “... apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang difokuskan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini dilakukan karena media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Penelitian Pengembangan Media *Puzzle* tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah dasar ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Design Based Research* (DBR). Penelitian ini mengacu pada model *Reeves* dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Identifikasi dan Analisis Masalah Hasil Studi Pendahuluan

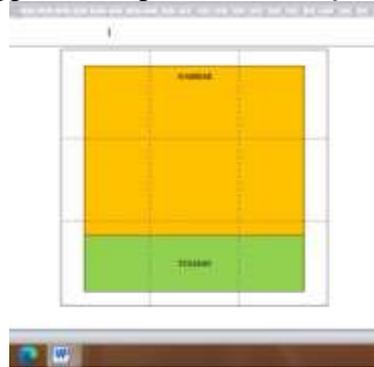
Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi masalah yang telah ditemukan peneliti melalui tahapan wawancara kepada guru di SDN 1 Sidamulih, secara umum ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran IPS untuk materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia, yaitu perlu adanya media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi mengenai sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk materi sejarah masih sangat kurang mumpuni. Harapannya media pembelajaran yang dikembangkan bisa lebih kreatif, inovatif, menarik dan informatif sehingga mudah dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaranpun dapat tercapai dengan maksimal. Maka diharapkan adanya pengembangan media pembelajaran IPS yang layak dan dapat menunjang pembelajaran pada materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Desain media puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar

Peneliti melakukan pengembangan dari masalah yang ditemukan sebagai bentuk tindak lanjut setelah melakukan proses identifikasi dan analisis masalah yang terdapat pada pengembangan sebuah produk. Pengembangan produk ini dijadikan sebagai solusi utama untuk memecahkan permasalahan yang sedang diteliti khususnya adalah untuk pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar dan digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk membantu guru dalam penyampaian materi sejarah kerajaan Hindu–Budha di Indonesia. Peneliti melakukan pengembangan terhadap produk media pembelajaran untuk digunakan di kelas IV sekolah dasar mengenai materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada materi tersebut.

Berikut adalah rancangan/ desain dari media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia:

1. Rancangan awal desain menggunakan aplikasi *microsoft word 2010*



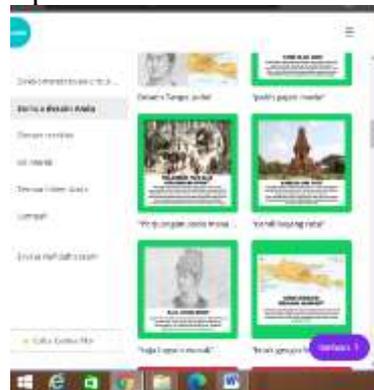
Gambar 2. Desain bentuk menggunakan aplikasi *microsoft word 2010*

2. Pembuatan bentuk *puzzle* dan kotak *puzzle* dari kayu dibantu oleh jasa tukang.



Gambar 3. Pembuatan bentuk *puzzle* dan kotak *puzzle*

3. Desain gambar menggunakan aplikasi *canva*



Gambar 4. Desain gambar *puzzle* menggunakan aplikasi *canva*

4. Pemotongan gambar menggunakan aplikasi *square 9*



Gambar 5. Pemotongan gambar menggunakan aplikasi *square 9*

5. Desain media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia secara keseluruhan.



Gambar 6. Desain gambar sejarah kerajaan Tarumanagara



Gambar 7. Desain gambar sejarah kerajaan Sriwijaya



Gambar 8. Desain gambar sejarah kerajaan Majapahit



Gambar 9. Media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia

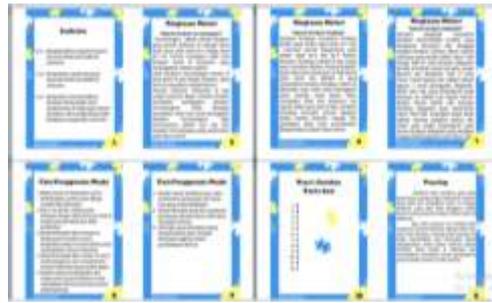
6. Kartu soal sebagai bentuk evaluasi dari belajar menggunakan media *puzzle*



Gambar 10. Kartu Soal

7. Buku panduan untuk memudahkan dalam membimbing permainan *puzzle*





Gambar 11. Buku panduan media

Kelayakan Media Puzzle tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar

Pada tahap ketiga ini dilakukan validasi produk oleh tim ahli dan uji coba produk oleh siswa Sekolah Dasar. Karena penelitian ini dilakukan dalam situasi pandemi COVID-19 maka salah satu validator melakukan validasi secara daring melalui whatsapp dan dua validator secara langsung namun tetap memperhatikan protokol kesehatan, begitupun dengan uji coba produk dilaksanakan di rumah peneliti yang melibatkan siswa yang satu lingkungan dengan peneliti dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.

Adapun hasil validasi produk sebagai berikut: Menurut ahli materi IPS, media secara keseluruhan sudah baik dan bisa diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran. Adapapun perbaikan yang disarankan meliputi pemotongan gambar pada bagian yang bertulisan harus diperhatikan, layout penulisan pada kartu soal dirapihkan dan penambahan ringkasan materi pada buku panduan media. Ahli media pembelajaran menyatakan bahwa media secara umum sudah baik dan bisa diujicobakan. Namun ada beberapa kalimat yang kurang jelas dan akan sulit dipahami siswa SD pada *puzzle*. Sedangkan menurut ahli pedagogik, secara umum hasil validasi produk sudah baik dan memenuhi indikator yang terdapat pada lembar validasi produk. Beliau memberikan komentar baik bahwa media *puzzle* yang dikembangkan sudah bagus. Tidak ada saran perbaikan baik untuk desain maupun konten materi karena ahli menilai media puzzle yang dikembangkan sudah layak diujicobakan.

Setelah validasi selesai dilaksanakan, peneliti melaksanakan uji coba produk pada siswa Sekolah Dasar. Uji coba produk juga dilakukan dalam situasi pandemi COVID-19 sehingga kegiatan belajar dilaksanakan di rumah. Untuk itu peneliti melakukan uji coba produk di rumah peneliti dengan melibatkan siswa usia Sekolah Dasar yang satu lingkungan dengan peneliti. Pada uji coba tahap 1 media diuji cobakan pada 12 siswa, respon siswa terhadap media puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia yang dikembangkan yaitu menunjukkan respon baik karena 97% siswa memberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan yang terdapat pada angket. Sedangkan pada uji coba tahap 2 dilakukan kepada 12 orang siswa, hasil uji coba menunjukkan sebanyak 100% siswa memberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan pada angket, artinya siswa merespon sangat baik terhadap media puzzle yang dikembangkan peneliti.

Refleksi Produk

Pelaksanaan uji coba atau implementasi media puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu budha di Indonesia dengan satu kali pertemuan dan dengan satu kali revisi, maka media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia dalam tema 5 Pahlawanku dapat digunakan dengan maksimal dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini dibuat berdasarkan kajian teori yang ada dan disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan. Dalam melakukan validasi, peneliti menemui tiga validator ahli yaitu validator ahli materi IPS, validator ahli media dan validator ahli

pedagogik. Setiap validator menilai kelayakan media yang telah dirancang peneliti dengan sebenar – benarnya. Setelah selesai validasi produk, kemudian peneliti menguji cobakan produk ini pada siswa usia sekolah dasar. Oleh sebab itu produk yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan. Dengan adanya produk ini diharapkan menjadi solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan pada pembelajaran sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk digunakan dalam pembelajaran.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini tentunya telah disesuaikan berdasarkan sistematika tahapan-tahapan pengembangan yang harus dilakukan. Tahapan tersebut diantaranya adalah dengan melaksanakan tahapan validasi produk oleh validator ahli untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan serta menilai kelayakan dari produk yang dirancang. Kemudian melaksanakan uji coba untuk mendapatkan berbagai temuan yang perlu ditingkatkan kualitasnya melalui proses perbaikan produk agar hasil akhirnya menjadi lebih maksimal. Hasil akhir produk penelitian pengembangan media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia, kartu soal dan buku panduan, dapat dilihat pada Gambar 12:



Gambar 12. Media Puzzle tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan media *puzzle* yang peneliti kembangkan. Adapun kelebihan media *puzzle* adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dapat digunakan sebagai media pembelajaran ataupun untuk permainan edukasi, dapat meningkatkan motivasi belajar dan antusias siswa mengikuti kegiatan pembelajaran media dilengkapi dengan buku panduan dan kartu soal sehingga memudahkan guru dalam penggunaan media, membuat pembelajaran yang interaktif, karena siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, media dibuat dari bahan yang tahan lama sehingga media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Terkait kekurangan media *puzzle* diantaranya guru harus menguasai cara penggunaan media dan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *puzzle*, media pembelajaran sulit dibawa ke mana-mana, karena ukurannya cukup besar dan memiliki kotak (tempat *puzzle* yang berat).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* disusun berdasarkan hasil studi pendahuluan ke sekolah dasar dan didapat hasil temuan bahwa dalam mata pelajaran IPS belum banyak menggunakan media dan belum ada media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Peneliti juga melakukan analisis terhadap penelitian – penelitian yang relevan terkait media *puzzle* untuk mendapatkan gambaran desain media *puzzle* secara keseluruhan, setelah itu peneliti mendesain media *puzzle* dalam aplikasi *Microsoft Word* dan *canva* di komputer. Kemudian dilakukan validasi

oleh ahli untuk mengetahui kelayakan dari desain produk media *puzzle*. Semua saran dan masukan validator dijadikan bahan revisi untuk perbaikan produk, sehingga media puzzle dapat diuji cobakan. Media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa sekolah dasar di uji cobakan sebanyak dua tahap pada siswa sekolah dasar. Pada hasil uji coba peneliti memperoleh data respon siswa terhadap penggunaan media Hindu Budha di Indonesia untuk siswa sekolah dasar. hasil uji coba produk menunjukkan respon positif dari siswa, bahwa media *puzzle* tersebut sangat membantu dalam proses pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia dan membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran karena mereka bisa belajar sambil bermain. Selain itu siswa memiliki tingkat antusias belajar yang tinggi karena penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS khususnya sejarah merupakan hal yang baru bagi siswa. Hasil produk akhir media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha dibuat untuk menunjang keberlangsungan proses belajar sambil bermain untuk siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadhli, Aulia. (2010). *Koleksi Games Seru & Kreatif untuk Meningkatkan IQ dan ESQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Halloran, R. O., Deale, C., Halloran, R. O., Ph, D., Deale, C., & Ph, D. (2017). Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development, 3758(October).
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia – Kampus Tasikmalaya.
- National Council for the Sosial Studies. (2015). *National Standards for the Preparation of Social Studies Teachers*. Washington: National Council for the Social Studies.
- Poll, J. & Laubscher, D. (2016). Design-Based Research: Is This a Suitable Methodology for Short-Term Projects. *Educational Media International*, 53(1), 42-52.
- Rosiana, Khomsah. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahidmurni (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.