

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Media *Puzzle*

tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar

Ervin Hafidah¹, Sumardi², Yusuf Suryana³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

email: ervinahafidah@student.upi.edu¹, sumardi@upi.edu², yusufsuryana@gmail.com³

Abstract

The research to design product in the form of a cube shaped puzzle media that is suitable for use as a social media learning media for the history of the Hindu Buddhist kingdom in Indonesia for elementary school students. This research is Design Based Research (DBR) study with a model developed by Reeves through four stages. The subject of product appraisal for media eligibility is limited to three experts. The product trial targets are elementary school students. The results of this research are learning media in the form of a cube puzzle game with all the components as the theme of the history of the Hindu Buddhist kingdom in Indonesia. From the results of this validation has the feasibility of the results of the validation of IPS material experts declared worthy to be used with revisions, validation of media experts declared feasible to use with revisions, pedagogical validation of the experts declared worthy of using a trial without revision. The results of the first trial showed a good response because 97,4% of students gave "yes" answers from 13 questions on the questionnaire. While the second phase of the trial showed 100% of students gave "yes" answers to the 13 questions on the questionnaire, meaning that the students responded very well to the puzzle media developed. So it can be concluded from the results of this study that the Puzzle Media about the Kingdom of Hindu Buddhism in Indonesia is declared feasible to be used as a developed learning media.

Keywords: *Media puzzle, history of the Hindu Buddhist kingdom, DBR*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain sebuah produk berupa media puzzle berbentuk kubus yang layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian Design Based Research (DBR) dengan model yang dikembangkan oleh Reeves melalui empat tahap yaitu, identifikasi dan analisis masalah, mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, design principle dan inovasi teknologi, melakukan proses berulang menguji dan memperbaiki solusi praktis, dan refleksi untuk menghasilkan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media terbatas pada tiga ahli yaitu ahli materi IPS, ahli media, dan ahli pedagogik. Sasaran uji coba produk yaitu siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran berbasis permainan puzzle berbentuk kubus yang semua komponennya bertemakan materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Dari hasil validasi media ini memiliki kelayakan dengan hasil validasi ahli materi IPS menyatakan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran, validasi ahli media menyatakan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran, validasi ahli pedagogik menyatakan layak untuk digunakan uji coba tanpa revisi. Hasil uji coba pertama menunjukkan respon baik karena 97,4% siswa memberi jawaban "ya" terhadap 13 pertanyaan yang terdapat pada angket. Sedangkan pada uji coba tahap kedua menunjukkan sebanyak 100% siswa memberi jawaban "ya" terhadap 13 pertanyaan pada angket, artinya siswa merespon sangat baik terhadap media puzzle yang dikembangkan. Jadi dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini bahwa Media Puzzle tentang Kerajaan Hindu Budha di Indonesia dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Kata Kunci: Media puzzle, sejarah kerajaan Hindu Budha, DBR

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, hlm. 41).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memadukan beberapa ilmu sosial. National Council for the Social 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. (K, 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, hlm. 20).

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 kerajaan 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 kerajaan 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”.

METODE PENELITIAN

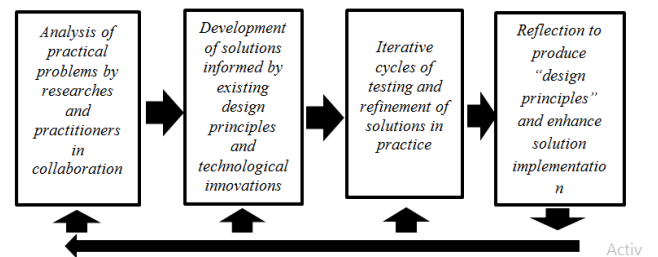
Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan perancangan suatu *prototype* media pendidikan untuk pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research (DBR)*. *Design Based Research* merupakan penelitian yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan untuk penelitian yang memiliki fungsi merancang atau mengembangkan guna memecahkan masalah dan potensi dalam bidang pendidikan. Plomp (dalam Lidinillah, 2012 hlm.4) 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) adalah sebagai berikut :



Gambar 1 (Prosedur model Reeves)

Adapun untuk memperoleh data ada beberapa teknik oebgumpulan data yang dilakukan pada pebelitian ini antara lain:

1) 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 penelitian.

2) Expert Judgement (Penilaian Para Ahli)

Penilaian para ahli ini bertujuan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat peneliti.

3) Observasi

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.

4) Kuisisioner (Angket)

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.

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 :

1. Identifikasi dan Analisis Masalah Hasil Studi Pendahuluan

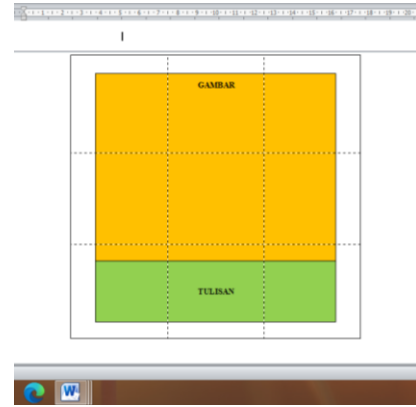
Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi masalah yang telah ditemukan peneliti melalui tahapan wawancara kepada guru di SDN 1 Sidamulih, secara umum ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran IPS untuk materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia, yaitu perlu adanya media pembelajaran 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.

2. 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 :

a. Rancangan awal desain menggunakan aplikasi microsoft word 2010



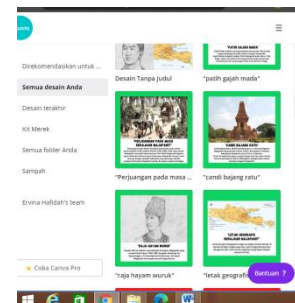
Gambar 2. (Desain bentuk menggunakan aplikasi microsoft word 2010)

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



Gambar 3. (Pembuatan bentuk puzzle dan kotak puzzle)

c. Desain gambar menggunakan aplikasi canva



Gambar 4. (Desain gambar puzzle menggunakan aplikasi canva)

d. Pemotongan gambar menggunakan aplikasi square 9



Gambar 5. (Pemotongan gambar menggunakan aplikasi square 9)

e. 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)



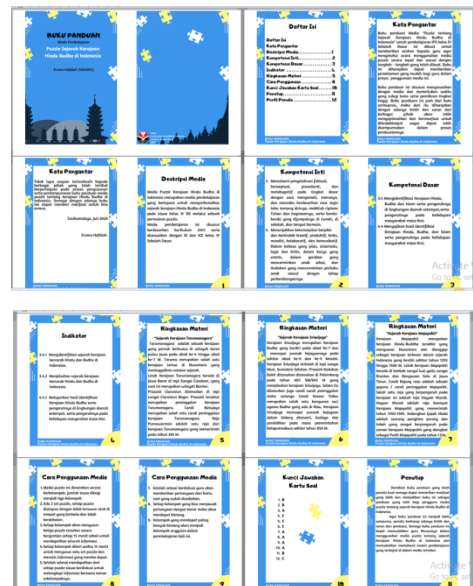
Gambar 10. (Media puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia)

f. Kartu soal sebagai bentuk evaluasi dari belajar menggunakan media puzzle



Gambar 11. (Kartu Soal)

g. Buku panduan untuk memudahkan guru atau siapapun dalam membimbing permainan puzzle



Gambar 12. (Buku panduan media)

3. 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. Adapun 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, seperti yang ada pada tabel 1 :

Tabel 1. (Hasil respon siswa uji coba 1)

| | Penilaian | | | |
|----|-----------|----------------|--------|----------------|
| | Ya | | Tidak | |
| | Jumlah | Persentase (%) | Jumlah | Persentase (%) |
| 1 | 10 | 83,4% | 2 | 16,6% |
| 2 | 12 | 100% | | |
| 3 | 12 | 100% | | |
| 4 | 12 | 100% | | |
| 5 | 12 | 100% | | |
| 6 | 12 | 100% | | |
| 7 | 12 | 100% | | |
| 8 | 12 | 100% | | |
| 9 | 12 | 100% | | |
| 10 | 12 | 100% | | |
| 11 | 11 | 91,7% | 1 | 8,3% |
| 12 | 12 | 100% | | |
| 13 | 11 | 91,7% | 1 | 8,3% |

| | | |
|-------------|-------|------|
| Rata – rata | 97,4% | 2,6% |
|-------------|-------|------|

Sedangkan pada uji coba tahap 2 dilakukan kepada 12 orang siswa, hasil uji coba menunjukkan sebanyak 100% siswa memeberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan pada angket, artinya siswa merespon sangat baik terhadap media puzzle yang dikembangkan peneliti, seperti yang ada pada tabel 2 :

Tabel 2. (Hasil respon siswa uji coba 2)

| Pertanyaan | Penilaian | | | |
|-------------|-----------|--------------------|--------|--------------------|
| | Ya | | Tidak | |
| | Jumlah | Persentas e (%) | Jumlah | Persentas e (%) |
| 1 | 12 | 100% | | |
| 2 | 12 | 100% | | |
| 3 | 12 | 100% | | |
| 4 | 12 | 100% | | |
| 5 | 12 | 100% | | |
| 6 | 12 | 100% | | |
| 7 | 12 | 100% | | |
| 8 | 12 | 100% | | |
| 9 | 12 | 100% | | |
| 10 | 12 | 100% | | |
| 11 | 11 | 100% | | |
| 12 | 12 | 100% | | |
| 13 | 11 | 100% | | |
| Rata – rata | | 100% | | |

4. Produk Akhir Media boneka tangan tentang sejarah proklamasi kemerdekaan di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar

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, kemudia 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 :



Gambar 13. (Media Puzzle tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia)

SIMPULAN

Sesuai penelitian yang dilakukan pada pengembangan puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar dengan melalui beberapa tahapan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar masih kurang optimal, intensitas penggunaannya kadang-

kadang, karena keterbatasan waktu, tenaga dan pikiran, sehingga media yang sering digunakan adalah media gambar. Penggunaan media gambar hanya dijadikan sebatas objek pengamatan saja. Ketersediaan media pembelajaran IPS di SDN 1 Sidamulih sebatas media pembelajaran yang menjadi ciri khas IPS, yakni peta, globe, dan gambar-gambar pahlawan. Dalam hal ini belum terdapat media pembelajaran IPS berbasis permainan dalam materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Pengembangan media pembelajaran yang diharapkan harus lebih kreatif, inovatif menarik perhatian siswa dan siswa mudah menerima materi.

2. Pengembangan media puzzle pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dibuat berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Produk ini memadukan komponen seperti permainan puzzle dan kuis. Dalam pembelajarannya menggunakan metode cooperative learning berbasis permainan. Sehingga siswa lebih semangat dan mudah memahami materi pembelajaran.
3. Implementasi media ini dilakukan dua kali pada siswa yang berbeda di rumah peneliti. Secara keseluruhan media dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran. Berdasarkan implementasi

yang dilaksanakan, menunjukkan bahwa dengan penggunaan media puzzle dapat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar serta membuat siswa juga lebih tertarik dan semangat dalam pembelajaran.

4. Produk akhir dari penelitian ini adalah media boneka tangan tentang sejarah proklamasi kemerdekaan di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar. Adanya unsur cerita yang diperankan dalam bentuk boneka tangan membuat penampilan boneka tangan menjadi menarik dalam pembelajaran dikelas mengenai sejarah proklamasi kemerdekaan di Indonesia.

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.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahidmurni.(2017). *Metodologi Pembelajaran IPS*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

DAFTAR PUSTAKA

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*.