

Pengembangan Media Pembelajaran PETA Puzzle sebagai Media Alternatif Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis di Sekolah Dasar

Durrotun Nafisah, Putri Rachmadyanti

Universitas Negeri Surabaya
durrotunnafisah@unesa.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

In the current era of learning, teachers must be able to carry out active and varied learning to achieve learning goals. The aim of this research is to develop puzzle learning media for geographical conditions material in social studies learning in elementary schools. PETA Puzzle media is a physical medium that can help children visualize their thoughts in a structured manner. This research includes development research that uses research and development (R&D) methods with the ADDIE research design type which is carried out in several stages including Analysis, Design, Development, Implementation. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and questionnaires. The research subjects were 18 class V students at SDN Lidah Kulon 3 Surabaya. The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis. Based on the research results, it can be concluded that: the development media carried out consisted of several stages, namely: introduction (users and materials), planning, initial product creation, expert team testing with initial product improvements, and trials on students. Students are able to build their own structured and organized knowledge from the implementation of learning using PETA Puzzle media.

Keywords: learning media, puzzle, primary education, social studies

Abstrak

Pembelajaran di era sekarang guru harus dapat melakukan pembelajaran yang aktif dan bervariasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran puzzle untuk materi kondisi geografis pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media PETA Puzzle merupakan media fisik yang dapat membantu anak dalam memvisualisasikan pemikirannya secara terstruktur. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode research and development (R&D) dengan jenis desain penelitian ADDIE yang dilakukan beberapa tahapan diantaranya Analysis, Design, Development, Implementation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Subjek penelitian sebanyak 18 siswa kelas V di SDN Lidah Kulon 3 Surabaya. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: pengembangan media yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap, yaitu: identifikasi (pengguna dan materi), perencanaan, pembuatan produk awal, uji tim ahli dengan perbaikan produk awal, dan uji coba pada siswa. siswa mampu membangun pengetahuan sendiri yang terstruktur dan terorganisir dari implementasi pembelajaran menggunakan media PETA Puzzle.

Kata kunci: media pembelajaran, puzzle, sekolah dasar, ilmu pengetahuan sosial



PENDAHULUAN

UU No. 20 sistem pendidikan nasional menyebutkan “Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar”. Pendidik berperan sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan potensi dan karakter dengan baik (Anindita et al., 2018; Berliana et al., 2018). Tahap terpenting dalam pendidikan yaitu mengimplementasikan suatu kegiatan pembelajaran yang aktif, dimana proses pembelajaran itu sangat bergantung kepada cara mengajar pendidik, dimana pendidik diharapkan dapat profesional yaitu mampu menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, cara pendidik dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan ketika pendidik mengajar dengan menggunakan media yang kreatif, inovatif, dan bervariasi, maka peserta didik akan dapat menambah minat dan semangat dalam belajar, selain itu, peserta didik akan lebih fokus dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal itu dipastikan berbeda jika pendidik tidak menggunakan media pembelajaran, melainkan hanya mengandalkan buku dan cenderung berpusat pada ceramah dari pendidik, maka akan dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Sehingga seorang guru harus melakukan tindakan dan perbuatan yang dimaksudkan untuk mengacu dan mengingat perhatian siswa selama pelajaran berlangsung (Syamdani, 2013).

Guru harus dapat melakukan pembelajaran yang aktif dan bervariasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS merupakan suatu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan. IPS adalah kombinasi dari berbagai cabang ilmu sosial diantaranya yaitu geografi, sejarah, politik, budaya, sosiologi, hukum, dan ekonomi. Ilmu pengetahuan sosial berperan untuk menumbuhkan sikap dan mental peserta didik yang positif dan mampu mematuhi norma-norma yang berlaku di lingkungan sekitarnya. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum (Rahmad, 2016). Mata pelajaran IPS yang mempunyai cakupan materi yang sangat luas, salah satu materi dalam IPS yaitu kondisi geografis Indonesia. Materi kondisi geografis Indonesia ini sangatlah penting untuk dipahami oleh peserta didik karena sebagai warga negara harus mengetahui letak negara Indonesia. Cakupan materi kondisi geografis sangatlah luas, oleh karena itu guru IPS dituntut untuk mampu melakukan pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan inovasi-inovasi sesuai tingkat kebutuhan peserta didik, mampu untuk menciptakan media yang dapat merangkum materi IPS tersebut sehingga mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran dalam IPS masih terbatas seperti peta, globe, dan gambar-gambar, oleh karena itu dapat menyebabkan peserta didik menganggap bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang sulit.

Menurut Piaget bahwa anak pada usia 7-12 tahun merupakan anak yang berada di masa tahap operasional konkret (Munir, 2017). Mereka masih sedikit memahami materi secara abstrak. Kemudian diketahui bahwa anak pada tahap operasional konkret memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, minat dan perhatian penuh serta daya imajinasi yang tinggi pula. Pendapat ahli lain juga mengatakan bahwa siswa pada usia tersebut mempunyai rasa ingin tahu, minat dan perhatian, dan daya imajinasi yang tinggi. Dalam pembelajaran IPS di SD, guru harus menggunakan media untuk mengkonkretkan suasana psikologis jika mereka ingin memanfaatkannya dengan baik. Peta adalah alat yang bisa dipergunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar

IPS. PETA juga merupakan gambaran permukaan bumi yang dapat memberi informasi serta data pendukung misalnya tentang kesatuan politik, daerah kepulauan; dapat memberi pengetahuan tentang wilayah, arah, jarak, bentuk luas, dan hubungannya; dan juga dapat membantu siswa dalam orientasi pemahaman mengenai geografis. Penggunaan media peta pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat efektif diterapkan di sekolah dasar, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Arifin & Muchtar, 2023).

Pada pembelajaran IPS di SD, tujuan penggunaan media peta dan globe adalah untuk memungkinkan siswa memahami posisi kesatuan politik, daerah kepulauan, dan sungai; memberikan gambaran tentang wilayah, jarak, arah, bentuk luas, dan hubungannya; memperkuat orientasi pengertian dan pengalaman tentang berbagai daerah yang luas dan bergerak; memberikan bahan deskriptif; memperkuat dasar visual untuk perbandingan dan perkembangan; dan memberikan pemahaman tentang pemetaan dan pemetaan. Siswa SD memiliki beberapa karakteristik, menurut Sugiyanto (2015: 24), yaitu "(1) anak SD senang bermain; (2) anak SD senang bergerak; (3) anak SD senang bekerja dalam kelompok; (4) anak SD senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung."

Permainan edukatif adalah salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Semua orang tahu bahwa dunia anak-anak usia murid SD adalah tempat bermain. Mereka dapat mengembangkan diri dan belajar tentang status dan perannya dalam kelompok teman sebayanya melalui keterlibatannya dalam permainan. Bermain adalah alat penting untuk pertumbuhan anak karena anak secara aktif mencoba hal baru. Bermain sambil belajar membantu memahami peran dan statusnya dalam masyarakat saat dewasa nanti. Dengan pola belajar sambil bermain dan pola bermain sebagaimana belajar anak merasa nyaman. Alasannya, tanpa sengaja, anak bermain sambil belajar dalam permainan dan bermain dalam belajar (Immawan, 2015). Salah satu mata pelajaran yang dianggap masih kurang memahami siswa adalah IPS. Ini disebabkan oleh penggunaan media dan teknik pembelajaran yang tidak tepat. Namun, jika dapat digunakan, akan membantu siswa tetap fokus dan tidak bosan selama pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Lidah Kulon III bahwa respons peserta didik ketika mata pelajaran IPS pada materi kondisi geografis masih tergolong rendah, serta kami mendapatkan data bahwa peserta didik di Kelas V SDN Lidah Kulon III rata-rata cenderung mempunyai gaya belajar yang kinestetik, dimana peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran yang menggunakan gerakan fisik tubuh secara langsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran dapat menjadi jembatan bagi pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi dalam pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran (Audie, 2019). Media pembelajaran yang dipilih untuk mengatasi masalah di SD Lidah Kulon III yaitu dengan media pembelajaran Puzzle.

Puzzle yaitu suatu media yang berbasis game dengan metode permainannya adalah menyusun potongan-potongan sehingga menjadi gambar yang utuh, puzzle bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah bersama kelompoknya (Djati, S. G., Soekarno-Hatta, J., & Cimencrang, 2021). Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bahar dan Risnawati bahwa media puzzle dapat memberikan hasil yang positif terhadap peserta didik. Terdapat beberapa manfaat dalam permainan puzzle, diantaranya: 1) Untuk mengasah konsentrasi, 2) Melatih ketelitian

serta kesabaran anak, 3) Mengasah kelincahan tangan dan mata, 4) Menguatkan daya ingat anak, 5) Mengenalkan pada anak hubungan konsep, 6) Memilih bentuk dan gambar sehingga bisa melatih anak untuk berpikir (Neteria et al., 2020). Sehingga peneliti menggunakan media puzzle dengan inovasi adanya buku panduan atau buku petunjuk yang berisi materi-materi dan penjelasan puzzle yang menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019) bahwa media puzzle ini dapat menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran IPS di SD khususnya pada materi peta. Dijelaskan bahwa Pembelajaran IPS tema lingkungan tempat tinggal kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Diharapkan media puzzle menjadi salah satu media pembelajaran dalam memahami materi peta. Sehingga kebaruan (*novelty*) pada penelitian ini adalah media pembelajaran PETA Puzzle yang digunakan pada mata pelajaran IPS sebagai media alternatif untuk mempelajari materi kondisi geografis untuk siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis desain penelitian ini merupakan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model ADDIE (Dwitiyanti et al., 2020). Model pengembangan ADDIE merupakan akronim dari langkah-langkah yaitu : Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Pratiwi et al., 2020). Penelitian ini lebih mengarah pada penelitian pengembangan produk. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan media dan dampaknya terhadap hasil siswa selama proses pembelajaran. Penelitian tentang pengembangan produk ini dilakukan sesuai dengan sugiyono (1) potensi dan masalah; penelitian dapat dimulai dengan adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki nilai tambahan yang dapat dimanfaatkan. Menurut beberapa ahli juga mengatakan bahwa seringkali terjadinya perbedaan antara apa yang diharapkan dengan apa yang sebenarnya terjadi, (2) pengumpulan informasi, tahap ini penting dilakukan guna menunjukkan masalah dan potensi yang ada secara faktual dan up to date sehingga diperlukan berbagai informasi yang mendukung sebagai bahan untuk merencanakan dan mengembangkan produk media, (3) desain produk, penelitian pengembangan di bidang pendidikan menghasilkan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, dan (4) pengembangan produk.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran PETA Puzzle berupa kuesioner (angket), wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh para ahli terhadap instrumen angket yang akan digunakan dalam penelitian. Data dari angket dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai responden dan masing-masing aspek atau sub variabel.
2. Merekap nilai.
3. Menghitung nilai rata-rata.
4. Menghitung persentase dengan rumus:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

DP = Deskriptif Persentase (%)

n = Skor empirik (Skor yang diperoleh)

N = Skor maksimal item pertanyaan

Untuk menentukan jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat. Presentase tingkat kevalidan media pembelajaran PETA Puzzle sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Presentase Penilaian

Persentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat layak
61-89%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak layak

Data validasi angket ahli materi dan ahli media, menggunakan skala penilaian diatas. Kriteria yang harus dicapai dari media pembelajaran dikatakan baik jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat layak. Jika tingkat validitasnya masih dibawah layak, maka perlu diadakan revisi sesuai masukan yang disampaikan oleh validator (Novita, 2015: 46).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, peneliti memeriksa karakteristik siswa dan pengembangan media. Ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan wali kelas dan guru bidang studi. Kelayakan, keterbacaan, kebahasaan, desain, dan tampilan, serta kemudahan pengoperasian adalah semua elemen yang terlibat dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran yang dibahas dalam analisis pengembangan media.

Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik siswa menggunakan kuesioner yang sudah disediakan yang bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk. Berikut ini analisis yang dilakukan peneliti :

Tabel 1. Analisis Gaya Belajar Peserta Didik

No	Jenis Gaya Belajar VAK	Persentase
1	Visual	55,5%
2	Auditoria	33,3%
3	Kinestetik	11,1%

Didapat bahwa dari jumlah 18 siswa, 10 diantaranya gaya belajar visual, sedangkan 6 siswa gaya belajar auditori, dan 2 siswa gaya belajar kinestetik. Meskipun begitu, gaya belajar VAK ini dapat berubah seiring dengan berjalannya waktu penyesuaian peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Analisis pengembangan media Dari hasil analisis gaya belajar siswa diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung mudah memahami pembelajaran dengan media pembelajaran berbentuk visual (Dianto dkk, 2022). Dari informasi yang kami dapatkan bahwa siswa kelas V sangat aktif dan sulit diatur, guru sudah sering menggunakan media berupa LCD namun siswa tetap saja tidak tertarik dengan pembelajaran IPS. Guru sendiri mengakui merasa cukup sulit untuk memintarkan seluruh peserta didik, hal itu karena setiap peserta didik mempunyai gaya belajar dan faktor penghambat yang berbeda-beda. Untuk itu diperlukan variasi pola mengajar yang dapat merangsang siswa untuk memperhatikan materi pelajaran saat proses belajar mengajar (Selamet, 2020). Dari

analisis karakter siswa dan wawancara guru peneliti memutuskan memilih media visual yang dapat dikerjakan secara kolaboratif, sehingga peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran berupa PETA Puzzle untuk memudahkan siswa kelas V dalam pembelajaran IPS dengan tema letak geografis Indonesia.

Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan desain puzzel Indonesia dengan acuan analisis proses sebelumnya, berikut langkah pembuatan desain :

- a. Menyiapkan referensi gambar peta indonesia maupun media-media puzzel yang sudah dikembangkan sebelumnya. Desain produk yang akan peneliti buat dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Rancangan gambar desain PETA Puzzle
(sumber : Katadata.co.id)

- b. Selanjutnya peneliti menentukan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan puzzel indonesia. Pertama, alas yang akan peneliti gunakan berupa kardus dan duplex yang berbentuk persegi. Kedua, gambar peta indonesia yang diprint menggunakan kertas berukuran 40 x 40. Bagan puzzel terbuat dari duplex yang dipotong sesuai pola puzzle yang telah ditentukan.



Gambar 2. Desain PETA Puzzle

- c. Tahap Pengembangan
Pengembangan yang dilakukan dalam membuat media PETA Puzzle IPS ini dilakukan secara bertahap, setelah peneliti melakukan desain tahap awal. Dilakukan penyempurnaan desain yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik mengacu pada gaya belajar VAK (Mu'min & Yultas, 2020). Pada bagian media yang dibuat seperti pada gambar PETA Puzzle

terdapat garis pemisah yang membentuk beberapa potongan, pola potongan dibuat sedemikian rupa untuk mengasah kemampuan dan kreativitas anak dalam menyusun potongan puzzle. Setelah dilakukan pengembangan media, kemudian media PETA Puzzle di uji dengan tahap pengujian oleh pengembang untuk mendapatkan visualisasi yang menarik agar dapat melakukan perbaikan jika media mengalami kegagalan. Pengujian oleh guru kelas bidang studi IPS yang menyarankan untuk mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas V.

d. Tahap Penerapan

Tahap implementasi ini adalah langkah realisasi dari tahap pengembangan desain yang diujicobakan dengan subjek penelitian 18 siswa kelas V di SDN Lidah Kulon 3 Surabaya. Sebelum diujicobakan maka dilakukan uji kevalidan dan kepraktisan terlebih dahulu yang diisi validator dengan menggunakan angket. Uji kevalidan dibagi menjadi dua yaitu uji kevalidan media dan uji kevalidan materi.

Tabel 2. Validasi Uji Kevalidan Media

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Tampilan Media	80 %	Baik
2	Aturan Permainan	87,5%	Sangat Baik
3	Penggunaan dan Pemeliharaan	87,5%	Sangat Baik
4	Kebermanfaatan	90%	Sangat Baik
5	Pengemasan (packing)	82,5%	Sangat Baik
	Rata-Rata	85,5 %	Sangat Baik

Dapat dilihat pada Tabel 2 diperoleh hasil kevalidan media mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 85,5%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PETA Puzzle dapat dikatakan valid dari segi media.

Tabel 3. Validasi Uji Kevalidan Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Aspek Cangkupan Materi	80 %	Baik
2	Aspek Konstruksi	80%	Baik
	Rata-Rata	80 %	Baik

Berdasarkan hasil perolehan Tabel 3 dapat dilihat bahwa media pembelajaran PETA Puzzle mendapat kategori Baik dalam uji kevalidan materi, dengan perolehan rata-rata persentase 80% yang lebih dari 61%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PETA Puzzle valid dari segi materi. Penerapan dilakukan di kelas lanjut karena topik pembelajaran yang sesuai dengan Modul Ajar wali kelas.



Gambar 3. Aktivitas siswa menyusun puzzle

Pelaksanaan implementasi ini didampingi oleh wali kelas V dan dipantau selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari aktivitas yang dilakukan siswa dapat diketahui bahwa, sebagian besar siswa mampu untuk menyelesaikan PETA Puzzle dengan durasi waktu yang cukup singkat, siswa mampu berpikir dan memecahkan masalah melalui pengerjaan menyusun potongan puzzle, siswa juga dapat mengutarakan hasil pemikirannya di depan kelas dengan mempresentasikan pekerjaan mereka dalam proyek PETA Puzzle.



Gambar 4. Aktivitas siswa mempresentasikan hasil kerja tim

e. Tahap Evaluasi

Hasil evaluasi dengan pihak wali kelas dan kepala sekolah menghasilkan beberapa masukan diantaranya: media PETA Puzzle alangkah baiknya diterapkan untuk siswa pada pembelajaran geografi sebagai media bantu siswa yang menyukai pembelajaran secara visual, dengan memodifikasi media menjadi alat yang baik sehingga dapat membantu transfer pengetahuan dari guru ke siswa, dari tahap evaluasi ini juga didapat bahwa hasil antara pre-test dan post-test terdapat perbedaan. Saat evaluasi peneliti mengadakan pos-test diakhir kegiatan pembelajaran guna mengukur sejauh mana kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan materi kondisi geografis dengan bantuan media PETA Puzzle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan bantuan media puzzle dapat mendorong minat siswa untuk memahami materi kondisi geografis, namun tidak berpengaruh dengan peningkatan hasil belajar karena ada beberapa faktor yang menjadi penyebab diantaranya: (1) kemampuan kognitif siswa yang masih dibawah rata-rata, (2) kurangnya fokus siswa dalam belajar, (3) penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan waktu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik serta observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran menunjukkan kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selain itu karena suasana pembelajaran yang monoton mengakibatkan pebalajar tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran PETA Puzzle diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar dan dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami sebuah materi kondisi geografis di sekolah dasar. Media puzzle yang telah dikembangkan tentunya juga telah melalui validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil layak digunakan dilapangan. Berdasarkan hasil penelitian Naemah, T., Astuti, I., & Umar, S. (2017) menunjukkan bahwa apabila terjadi perubahan paradigma pembelajaran maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian bahwa apabila guru lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran terutama pada media pembelajaran diharapkan terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Sebab dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Sehingga peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan pelaksanaan implementasi dan pengembangan media PETA Puzzle pada siswa kelas V SDN Lidah Kulon 3 Surabaya, sesuai dengan gaya belajar siswa. Pembuatan media pembelajaran yang terdiri empat tahapan yakni analisis, desain, pengembangan media, dan implementasi serta yang terakhir tahap evaluasi. Diperoleh bahwa siswa mampu menyelesaikan dan menyusun puzzle dengan baik dan benar, kemampuan siswa dalam berpikir untuk memecahkan masalah secara kooperatif sudah terlihat sangat baik ditunjukkan dengan hasil pekerjaan siswa yang tuntas dan dapat menjelaskan proyek yang mereka kerjakan, serta siswa dapat membangun pengetahuan sendiri yang terstruktur dan terorganisir dari implementasi pembelajaran menggunakan media PETA Puzzle. Selain itu siswa juga antusias dan bersemangat dalam penyelesaian penugasan selama pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, H., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2018). Kefektifan Model Talking Stick Berbantu Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Tema "Ekosistem" Kelas V SD. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.24114/js.v3i1.11622>.
- Arifin, J., & Muchtar, F. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Timbul Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDI Kampung Mejang. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 321-324., 1, 321–324.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*., 2(1).
- Berliana, N., Enawati, E., & Lestari, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Chemcrossworld Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 2. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27820/75676578050>.
- Djati, S. G., Soekarno-Hatta, J., & Cimencrang, K. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE REDOX PADA MATERI REAKSI OKSIDASI-REDUKSI (REDOKS) MAKING PUZZLE REDOX GAME MEDIA ON OXIDATION-REDUCTION REACTION MATERIALS (REDOX)*. 2.
- Immawan, Z. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu *Temanggung. Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1)., 10(1), 58–69.
- Munir, M. (2017). Tahapan operasional konkret Jean Piaget dalam internalisasi moral religius anak usia Sekolah Dasar 7–12 Tahun. *Journal TA'LIMUNA*, 6(1), 46-57. <https://doi.org/10.38011/jhli.v7i1.209>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *AI-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Naemah, T., Astuti, I., & Umar, S. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Kecakapan Membaca Peta Buta pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(3).
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82- 90. http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadida_ktika/index.

- Murpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1-6.
- Rahmad, R. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78., 2(1), 67–78.
- Rosiana, & Dianto, G. (2022). Analisis Dampak Pengguna Smartphone Mempengaruhi Karakter dan Minat Belajar Anak. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(2), 140–150.
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 121-125., 7(2), 121–125.
- Syamdani, 8 *Keterampilan Dasar Mengajar*, Jakarta: Teras, 2013
- Sugiyanto. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Yuma Pustaka.