



**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE*
BERBASIS *INDEX CARD MATCH*
MATERI PERISTIWA LAHIRNYA PANCASILA
MUATAN IPS KELAS V
SDN PATEMON 01 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Fika Fatmawati
1401415265**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match*
Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS Kelas V SDN Patemon 01 Kota
Semarang".

nama : Fika Fatmawati

NIM : 1401415265

Jurusan : S-1, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Iqbal Ansori, M. Pd.
NIP 19690820 198703 1 003

Semarang, 17 Mei 2019

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Harmanito", written over the text "Pembimbing,".

Harmanito, S. Pd., M. Pd.
NIP 19540725 198011 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match* Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS Kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang",

nama : Fika Fatmawati

NIM : 1401415265

Jurusan : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari, tanggal

Semarang, 2019

Panitia Ujian



Ketua
Dr. Achmad Rifa'I R.C., M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP 197701262008121003

Penguji I,

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP 19580619 198702 2 001

Penguji II,

Susiolo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 19850721 201404 1 001

Penguji III,

Harmanto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19540725 198011 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Fika Fatmawati

NIM : 1401415265

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match* Materi
Peristiwa Lahimya Pancasila Muatan IPS Kelas V
SDN Patemon 01 Kota Semarang.

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapar atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 Mei 2019

Peneliti



Fika Fatmawati

NIM 1401415265

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Satu tanda khusus dari keseluruhan ilmu pengetahuan adalah kekuatan pendidikan” (Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada Bapak, Ibu, dan Kakak tercinta serta segenap keluarga besar yang senantiasa mendukung peneliti.

ABSTRAK

Fatmawati, Fika. 2019. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS Kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Harmanto, S. Pd., M. Pd.

Latar belakang penelitian ini adalah pelaksanaan proses pembelajaran di SDN Patemon 01 khususnya pada muatan IPS materi sejarah yang belum optimal karena penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada gambar yang kurang menarik dan belum melibatkan siswa dalam penggunaannya, sehingga mengakibatkan hasil belajar rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Patemon 01? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila, menguji kelayakan media, dan menguji keefektifan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan langkah penelitian yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan terakhir uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, dokumentasi, observasi, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *index card match* sangat layak digunakan dengan persentase penilaian kelayakan oleh ahli materi sebesar 92,85% dengan kriteria sangat layak dan ahli media sebesar 95,45% dengan kriteria sangat layak. Media *puzzle* berbasis *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 19,046 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,587 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *puzzle* berbasis *index card match* layak dan efektif digunakan pada muatan IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila. Saran sebaiknya siswa menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *index card match* sebagai penunjang pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Kata kunci: media *puzzle*, *index card match*, IPS

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match* Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS Kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Harmanto, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Penguji 1;
6. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Penguji 2;
7. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Dra. Sumilah, M.Pd., Validator ahli materi, validator ahli media dalam penilaian media;
8. Purwanto, S.Pd., Kepala Sekolah Dasar Negeri Patemon 01;
9. Munawaroh, S.Pd., SD, guru kelas V SDN Patemon 01;
10. Ngatini, M.Pd., Kepala Sekolah Dasar Negeri Sekaran 02;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt..

Semarang, 15 Mei 2019

Peneliti,



Fika Fatmawati

NIM 1401415265

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.6.1 Manfaat Teoretis	15
1.6.2 Manfaat Praktis	16
1.6.2.1 Bagi Siswa	16
1.6.2.2 Bagi Guru	16
1.6.2.3 Bagi Sekolah	16
1.6.2.4 Bagi Peneliti	16
1.7 Spesifikasi Produk	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kajian Teori	17

2.1.1	Hakikat Media Pembelajaran	17
2.1.1.1	Pengertian Media Pembelajaran	17
2.1.1.2	Fungsi Media Pembelajaran	20
2.1.1.3	Manfaat Media Pembelajaran	22
2.1.1.4	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
2.1.1.5	Pengelompokan Media Pembelajaran	26
2.1.1.6	Penggunaan Media	27
2.1.1.7	Pengembangan Media Pembelajaran	29
2.1.2	Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	31
2.1.2.1	Pengertian <i>Puzzle</i>	31
2.1.2.2	Manfaat Bermain <i>Puzzle</i>	33
2.1.2.3	Metode <i>Index Card Match</i>	35
2.1.2.4	Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	37
2.1.2.5	Kriteria Penilaian Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	40
2.1.3	Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	42
2.1.4	Hakikat Belajar	45
2.1.4.1	Pengertian Belajar	45
2.1.4.2	Tujuan Belajar	46
2.1.4.3	Prinsip Belajar	47
2.1.4.4	Teori Belajar	48
2.1.5	Hakikat Hasil Belajar	51
2.1.5.1	Pengertian Hasil Belajar	51
2.1.5.2	Klasifikasi Hasil Belajar	52
2.1.5.3	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	55
2.1.6	Hakikat Pembelajaran	56
2.1.6.1	Pengertian Pembelajaran	56
2.1.6.2	Komponen-Komponen Pembelajaran	57
2.1.7	Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD	59
2.1.7.1	Pengertian IPS	59
2.1.7.2	Ruang Lingkup IPS	60
2.1.7.3	Tujuan IPS	61

2.1.7.4 Keterampilan Dasar IPS	62
2.1.7.5 Pembelajaran IPS di SD	63
2.1.7.6 Muatan IPS di SD Tema Peristiwa dalam Kehidupan	66
2.1.7.7 Materi Muatan IPS Peristiwa Lahirnya Pancasila	67
2.2 Kajian Empiris	71
2.3 Kerangka Berpikir	77
BAB III METODE PENELITIAN	82
3.1 Desain Penelitian	82
3.1.1 Jenis Penelitian	82
3.1.2 Model Penelitian	83
3.1.3 Prosedur Penelitian	84
3.1.3.1 Potensi dan Masalah	84
3.1.3.2 Pengumpulan Data	85
3.1.3.3 Desain Produk Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	86
3.1.3.4 Validasi Desain	87
3.1.3.5 Revisi Desain	87
3.1.3.6 Uji Coba Produk	87
3.1.3.7 Revisi Produk	88
3.1.3.8 Uji Coba Pemakaian	88
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	89
3.2.1 Tempat Penelitian	89
3.2.2 Waktu Penelitian	89
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	90
3.3.1 Data	90
3.3.2 Sumber Data	90
3.3.2.1 Siswa	91
3.3.2.2 Guru	91
3.3.2.3 Pakar/Ahli	91
3.3.2.4 Peneliti	91
3.3.2.5 Data Dokumen	91
3.3.3 Subjek Penelitian	92

3.3.3.1 Siswa	92
3.3.3.2 Guru	92
3.4 Variabel Penelitian	92
3.4.1 Variabel Bebas (<i>Variable Independen</i>)	93
3.4.2 Variabel Terikat (<i>Variable Dependent</i>)	93
3.5 Definisi Operasional Variabel	93
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	95
3.6.1 Teknik Tes	95
3.6.2 Teknik Nontes	96
3.6.2.1 Observasi	96
3.6.2.2 Data Dokumen	97
3.6.2.3 Wawancara	97
3.6.2.4 Angket atau Kuesioner	98
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	98
3.7.1 Uji Kelayakan	98
3.7.1.1 Analisa Kelayakan Media	98
3.7.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	100
3.7.2 Uji Validitas	101
3.7.3 Uji Reliabilitas	103
3.7.4 Taraf Kesukaran	105
3.7.5 Daya Pembeda	106
3.8 Teknik Analisis Data	109
3.8.1 Analisis Data Awal	109
3.8.1.1 Uji Normalitas	109
3.8.2 Analisis Data Akhir	109
3.8.2.1 Uji t (<i>T-test</i>)	109
3.8.2.2 Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>Gain</i>)	111
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	112
4.1 Hasil Penelitian	112
4.1.1 Perancangan Produk	112
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	112

4.1.1.2 Rancangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	117
4.1.1.3 Desain Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	120
4.1.2 Hasil Produk	124
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	128
4.1.3.1 Angket Tanggapan Siswa	128
4.1.3.2 Angket Tanggapan Guru	131
4.1.4 Analisis Data	134
4.1.4.1 Analisis Data Awal	134
4.1.4.2 Analisis Data Akhir	137
4.2 Pembahasan	139
4.2.1 Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	139
4.2.2 Validasi Kelayakan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	144
4.2.3 Keefektifan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	150
4.3 Implikasi Penelitian	153
4.3.1 Implikasi Teoretis	153
4.3.2 Implikasi Praktis	154
4.3.3 Implikasi Pedagogis	155
BAB V PENUTUP	157
5.1 Simpulan	157
5.2 Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	159
LAMPIRAN	166

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aspek Penilaian Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	40
Tabel 2.2 Penilaian Hasil Belajar Ranah Sikap	53
Tabel 2.3 Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif	53
Tabel 2.4 Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	54
Tabel 2.5 Pemetaan KI dan KD	66
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	89
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel	94
Tabel 3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	98
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Media	100
Tabel 3.5 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa	101
Tabel 3.6 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	103
Tabel 3.7 Kriteria Besarnya Reliabilitas	104
Tabel 3.8 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	104
Tabel 3.9 Klasifikasi Indeks Kesukaran	105
Tabel 3.10 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	106
Tabel 3.11 Klasifikasi Daya Pembeda	107
Tabel 3.12 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba	107
Tabel 3.13 Hasil Uji Coba Soal	108
Tabel 3.14 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	111
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	113
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	115
Tabel 4.3 Rancangan Prototype Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	118
Tabel 4.4 Desain Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	121
Tabel 4.5 Keterangan Desain Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	123
Tabel 4.6 Persentase Penilaian Produk oleh Ahli Media dan Materi	125
Tabel 4.7 Saran dan Revisi Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	127
Tabel 4.8 Hasil Revisi Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	127
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa	129
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	132

Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	134
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Pottest</i>	136
Tabel 4.13 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
Tabel 4.14 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata <i>N gain</i>	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale	19
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahapan Model Pengembangan Sugiyono (2015:409)	83
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan di SDN Patemon 01	84

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Diagram <i>Fishbone</i> Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	82
Diagram 4.1 Hasil Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media dan Materi	126
Diagram 4.2 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk	130
Diagram 4.3 Hasil Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Produk	133
Diagram 4.4 Hasil Persentase Ketuntasan Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
Diagram 4.5 Peningkatan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen	167
Lampiran 2 Indikator Angket Kebutuhan Siswa	171
Lampiran 3 Lembar Angket Kebutuhan Siswa Pengembangan Media	172
Lampiran 4 Indikator Angket Kebutuhan Guru	175
Lampiran 5 Lembar Angket Kebutuhan Guru Pengembangan Media	176
Lampiran 6 Desain Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Index Card Match</i>	180
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi	188
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Angket Validasi Ahli Materi	189
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media	193
Lampiran 10 Instruman Penilaian Angket Validasi Ahli Media	194
Lampiran 11 Kisi-Kisi Tanggapan Siswa dan Guru	197
Lampiran 12 Angket Tanggapan Siswa	198
Lampiran 13 Angket Tanggapan Guru	200
Lampiran 14 Kisi-Kisi Instumen Soal Uji Coba	202
Lampiran 15 Soal Uji Coba	204
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	213
Lampiran 17 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba	214
Lampiran 18 Silabus Pembelajaran	217
Lampiran 19 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	223
Lampiran 20 Penilaian Sikap Spiritual	283
Lampiran 21 Penilaian Sikap Sosial	285
Lampiran 22 Penilaian Keterampilan	287
Lampiran 23 Daftar Nama Siswa Tes Uji Coba Soal	292
Lampiran 24 Hasil Uji Coba Soal	293
Lampiran 25 Hasil Analisis Uji Instrumen	301
Lampiran 26 Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	306
Lampiran 27 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	308
Lampiran 28 Analisis Hasil Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	310
Lampiran 29 Analisis Hasil Uji Beda Soal Uji Coba	311

Lampiran 30 Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Patemon 01	313
Lampiran 31 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	314
Lampiran 32 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	317
Lampiran 33 Hasil Angket Kebutuhan Guru	319
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi	323
Lampiran 35 Lembar Validasi Penilaian Ahli Media	325
Lampiran 36 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media	328
Lampiran 37 Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Sekaran 02	330
Lampiran 38 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	331
Lampiran 39 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	333
Lampiran 40 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	334
Lampiran 41 Soal <i>Pretest dan Posttest</i>	336
Lampiran 42 Kunci Jawaban <i>Pretest dan Posttest</i>	342
Lampiran 43 Nilai <i>Pretest</i>	343
Lampiran 44 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	344
Lampiran 45 Nilai <i>Posttest</i>	345
Lampiran 46 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i>	346
Lampiran 47 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	347
Lampiran 48 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	350
Lampiran 49 Uji <i>t</i> -Test	353
Lampiran 50 Uji <i>n</i> -Gain	355
Lampiran 51 Instrumen Penilaian Pembelajaran	356
Lampiran 52 Catatan Lapangan	358
Lampiran 53 Surat Uji Coba Produk Universitas Negeri Semarang	359
Lampiran 54 Surat Keterangan Melakukan Uji Coba Produk	360
Lampiran 55 Surat Penelitian Universitas Negeri Semarang	361
Lampiran 56 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	362
Lampiran 57 Dokumentasi	363

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kebutuhan setiap manusia dan kewajiban negara untuk memfasilitasinya. Agar seseorang memiliki karakter dan ilmu pendidikan serta sosial, maka individu tersebut memerlukan pendidikan. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pendidikan diberikan untuk setiap individu di negara ini melihat begitu pentingnya pendidikan bagi suatu bangsa.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu bangsa dapat dilihat melalui pendidikannya. Apabila pendidikannya baik, maka akan melahirkan penerus bangsa yang kompeten. Hal ini berdasarkan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang

Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Agar mutu pendidikan suatu negara baik, maka diperlukan suatu perangkat untuk mewadahi dan mengatur jalannya pendidikan di Indonesia, yaitu sebuah kurikulum. Pendidikan yang dikembangkan disuatu negara tidak akan lepas dengan pengembangan kurikulum. Dengan adanya pengembangan kurikulum yang merupakan jantungnya pendidikan, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Widodo, dkk., 2018:24).

Saat ini kurikulum di Indonesia telah mengalami perkembangan dan penyempurnaan dari waktu sebelumnya yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan tuntutan perkembangan dalam dunia pendidikan. Perkembangan dan penyempurnaan tersebut ditunjukkan dengan dikeluarkannya Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menggantikan Permendikbud Nomor 54 tahun 2013. Aspek lain yang mengikuti yaitu Standar Isi diatur dalam Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Proses Pendidikan Kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, Standar Penilaian Pendidikan diatur dalam Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, sedangkan untuk Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar saat ini diatur dalam Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Terdapat empat kompetensi pada tujuan kurikulum 2013, antara lain

mencakup (1) kompetensi ranah afektif (spiritual); (2) ranah afektif (sosial); (3) ranah kognitif; dan (4) ranah psikomotorik.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran di sekolah dasar, mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI dilaksanakan dengan pendekatan ilmiah (*scientific*) dan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu artinya dalam suatu pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran yang diikat oleh satu tema tertentu. Tema digunakan sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran. Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Adapaun penilaian yang digunakan yaitu menggunakan penilaian otentik yang terdiri atas penilaian sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik), sehingga setiap mata pelajaran atau muatan pelajaran akan mencakup empat kompetensi inti, yaitu ranah spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan (Sulistiyorini, dkk., 2015:58).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Hal ini berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa muatan ilmu pengetahuan sosial bersama beberapa muatan yang lain seperti pendidikan agama dan sebagainya ada pada struktur kurikulum SD/MI dan sederajat. Pembelajaran IPS yang diberikan di sekolah dasar berdasarkan kurikulum 2013 memuat empat kompetensi inti dimana materi-materi tersebut erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat.

Beberapa ahli mengemukakan pemikirannya mengenai pengertian IPS. Menurut Susanto (2016:137) IPS merupakan ilmu yang mengkaji beragam disiplin ilmu sosial dan humaniora yang beraspek majemuk dari berbagai segi kehidupan baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, sejarah, budaya, maupun politik serta seluruh kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dengan tujuan memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya ditingkat dasar dan menengah. Sapriya (2017:12) menjelaskan Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah dasar dan menengah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran IPS ditingkat sekolah dasar maupun menengah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai ilmu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and value*) yang berguna untuk menyesuaikan masalah pribadi atau masalah sosial, kemampuan mengambil keputusan, dan ikut serta dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar maupun menengah mencakup empat pokok materi. Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa ruang lingkup materi pada muatan IPS meliputi: (1) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (2) sistem sosial dan budaya; (3) manusia, tempat, dan lingkungan; dan (4) waktu, keberlanjutan, dan perubahan. Agar tujuan pembelajaran IPS dapat

tercapai secara maksimal oleh peserta didik mengingat banyaknya materi yang ada, maka pendidik dalam proses pembelajarannya harus kreatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara menyenangkan, interaktif, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis, dan kreativitas peserta didik.

Proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik dapat diterapkan salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (2017:2) menyebutkan bahwa motivasi belajar dan perhatian peserta didik akan meningkat salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Sundayana (2014:6) menjelaskan, media pembelajaran merupakan alat atau semacamnya digunakan sebagai pengantar informasi berupa materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik beserta media menandakan bahwa proses pembelajaran sudah terjadi. Salah satu tanda keprofesionalan pendidik dapat diketahui dengan upaya menciptakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Menurut Arsyad (2017:101) pendidik dapat mengembangkan medianya sendiri, antara lain dapat berupa: (1)

media berbasis komputer; (2) media berbasis audio-visual; dan (3) media berbasis visual.

Sudjana dan Rivai (2017:2) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan motivasi belajar; (2) materi pengajaran menjadi bermakna; (3) peserta didik tidak cepat bosan dan tenaga guru tidak banyak terkuras karena penggunaan metode yang bervariasi; dan (4) penguasaan tujuan pembelajaran lebih optimal. Berdasarkan pendapat ahli, dapat dimaknai bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

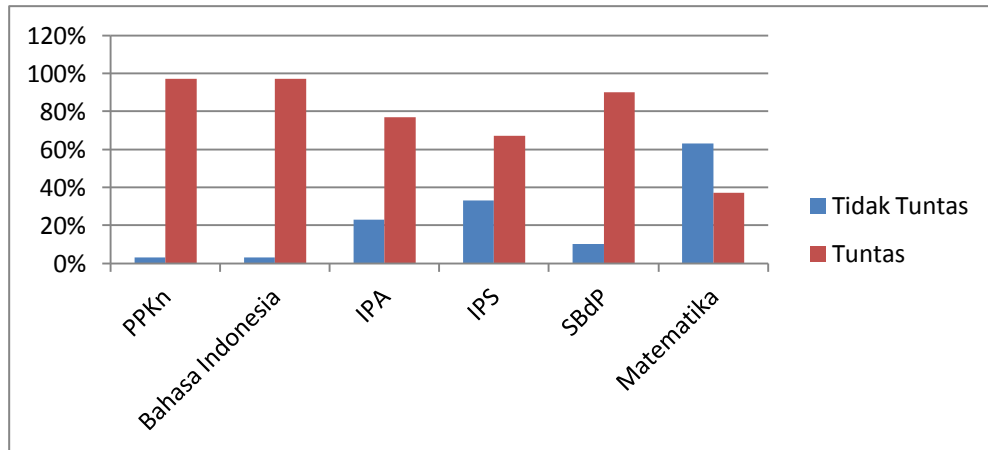
Berdasarkan data capaian hasil belajar peserta didik ranah pengetahuan pada pendidikan dasar sesuai dengan data Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Tengah tahun 2016 diketahui bahwa hasil penilaian terhadap mutu Standar Kompetensi Lulusan peserta didik sekolah dasar di kota Semarang pada dimensi pengetahuan memperoleh rata-rata skor mutu 2,995 yang berarti belum mencapai kriteria minimum Standar Nasional Pendidikan yaitu 6,66 (Kemendikbud, 2016:17-22).

Sesuai dengan hasil prapenelitian yang dilaksanakan peneliti dari observasi, wawancara, dan data dokumen di kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada muatan IPS. Ditemukan bahwa guru sudah menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti peta dan *globe* dalam pembelajaran IPS, namun guru belum memiliki media yang variatif dan interaktif dalam pembelajaran yang berkaitan dengan

materi sejarah. Materi sejarah yang diajarkan guru bersumber pada buku siswa saja karena belum tersedianya buku-buku materi sejarah di perpustakaan. Peserta didik yang aktif dalam kegiatan kelompok sebanyak 2 siswa (33%) dari jumlah setiap anggota kelompok yaitu 6 siswa karena penugasan belum melibatkan seluruh anggota kelompok. Antusias peserta didik dalam pembelajaran IPS masih rendah karena penggunaan media gambar sederhana dan metode kurang menantang yaitu dalam menyelesaikan penugasan dari guru menggunakan diskusi sederhana terutama materi yang berkaitan dengan sejarah, selain itu sekolah hanya memiliki satu LCD dalam kondisi rusak yang berdampak pada pembelajaran yang kurang optimal, yaitu guru tidak dapat menampilkan video pembelajaran yang mendukung dan gambar di luar buku siswa.

Permasalahan di atas berimbas pada hasil belajar di SDN Patemon 01 yaitu hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPS masih rendah apabila dibandingkan dengan muatan pembelajaran yang lain berdasarkan diagram 1. Berdasarkan data dokumen hasil belajar Penilaian Tengah Semester I muatan IPS siswa kelas V SDN Patemon 01, dari jumlah keseluruhan 30 peserta didik, 10 peserta didik (33%) memperoleh nilai di bawah KKM dan 20 peserta didik (67%) mendapat nilai di atas KKM dengan rata-rata hasil belajar IPS peserta didik yaitu 69 dan KKM yaitu 64.

Diagram1.1 Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Penilaian Tengah Semester I Siswa Kelas V SDN Patemon 01



Berdasarkan data tersebut diketahui ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN Patemon 01 dengan jumlah total 30 siswa dan KKM 64 untuk semua muatan pelajaran adalah sebagai berikut. Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia ditunjukkan dengan 1 siswa (3%) yang memperoleh nilai di bawah KKM dan 29 siswa (97%) nilainya di atas KKM. Pada muatan IPA ditunjukkan 7 siswa (23%) memperoleh nilai di bawah KKM dan 23 siswa (77%) nilainya di atas KKM. Untuk muatan SBdP ditunjukkan 3 siswa (10%) memperoleh nilai di bawah KKM dan 27 siswa (90%) nilainya di atas KKM. Pada mata pelajaran Matematika ditunjukkan 19 siswa (63%) memperoleh nilai di bawah KKM dan 11 siswa (27%) nilainya di atas KKM.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan mengembangkan media *puzzle* berbasis *index card match*. Media *puzzle* berbasis *index card match* adalah salah satu media sederhana yang dapat dibuat sendiri oleh pendidik dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah didapat. Penggunaan media *puzzle* berbasis *index card match* memiliki kelebihan yaitu ingatan peserta didik terhadap materi yang diberikan

lebih melekat. Dengan pengembangan media permainan *puzzle* berbasis *index card match* pada muatan pelajaran IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila, diharapkan peserta didik dapat aktif belajar dan terlibat langsung dalam penggunaan media yang menarik dan menantang dalam pembelajaran muatan IPS.

Menurut Husna, dkk., (2017:67) *puzzle* merupakan media permainan yang cara bermainnya dengan menyusun potongan-potongan gambar yang tersedia sehingga menjadi gambar yang utuh. Bermain *puzzle* memiliki tujuan yaitu untuk melatih kesabaran, mampu memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman apabila dilaksanakan secara berkelompok, mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik, serta memudahkan dalam memahami konsep. Sedangkan menurut Mirsa Fitri (2016) *puzzle* merupakan permainan bersifat mendidik karena dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelebihan bermain *puzzle* antara lain peserta didik lebih terhibur karena dapat menghilangkan ketegangan saat belajar, serta dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik (Kristiana, dkk., 2017:81). Melalui variasi kegiatan bermain *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini pengembangan media *puzzle* akan berbasis *index card match*. Menurut Yuniantika (2018:347) *index card match* merupakan pembelajaran aktif dan menyenangkan tentang suatu materi dengan teknik memasang kartu jawaban atau soal. Pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* dapat mendorong peserta didik secara aktif, kreatif, dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan bekerja sama di

dalam kelompok, dan meningkatkan keingintahuannya dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan menyusun potongan *puzzle* yang berisi jawaban disertai gambar berdasarkan kartu soal yang didapat.

Berdasarkan manfaat yang diperoleh dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *index card match*, maka pembelajaran dapat dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif karena salah satunya dapat meningkatkan kerja sama di dalam kelompok. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT dapat mendukung penggunaan media *puzzle* berbasis *index card match* karena dapat meningkatkan aktivitas seluruh anggota kelompok baik peserta didik yang berkemampuan rendah ataupun tinggi (Shoimin, 2017:208).

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Widayanti, Sudarma, dan Suarjana tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Model *Make a Match* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD”. Adapun hasil penelitian ini ditunjukkan dengan peningkatan disetiap siklusnya, yaitu sebagai berikut: (1) hasil belajar siswa pada siklus II ranah kognitif memiliki persentase sebesar 85,85%; (2) ketuntasan klasikal mencapai 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle*.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Nurul Husna, Sri Adelila Sari, dan A. Halim tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh”. Hasil penelitian tersebut

didapatkan data kelayakan aspek penyajian bahasa 81,25% dan fungsi media 91,70% dengan kategori sangat layak. Kemudian kelayakan media berdasarkan aspek format media sebesar 79,20% dengan kategori layak, dan penyajian isi materi sebesar 81,25% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat dimaknai bahwa media *puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini akan dijelaskan pada kajian empiris di BAB II.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan dengan hasil penelitian sebelumnya dan didukung pendapat ahli, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS Kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan data prapenelitian melalui data dokumen, observasi, dan wawancara dengan guru kelas V SDN Patemon 01 pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1.2.1 Dalam kegiatan pembelajaran IPS guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti *globe* dan beberapa jenis peta yaitu peta Indonesia dan peta kota Semarang yang masing-masing terdapat satu di sekolah, namun belum ada media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di dalam kegiatan kelompok terutama pada materi sejarah.

- 1.2.2 Materi sejarah yang diajarkan guru masih dangkal, yaitu bersumber pada buku siswa saja karena belum tersedianya buku materi sejarah di perpustakaan.
- 1.2.3 Peserta didik yang aktif dalam kegiatan kelompok sebanyak 2 siswa (33%) dari jumlah setiap anggota kelompok yaitu 6 siswa karena penugasan belum melibatkan seluruh anggota kelompok.
- 1.2.4 Sekolah hanya memiliki satu LCD dalam kondisi rusak.
- 1.2.5 Hasil belajar Penilaian Tengah Semester I muatan IPS kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang, masih ditemukan siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 10 siswa atau sebesar 33% dan 20 siswa atau sebesar 67% yang telah mencapai KKM, rerata hasil belajar IPS 69 dari KKM yang ditentukan 64.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan paparan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu belum ada media pembelajaran yang variatif dan interaktif khususnya pada materi sejarah sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman peserta didik. Maka berdasarkan alasan tersebut peneliti mengambil pemecahan masalah dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS Kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang”. *Puzzle* dipilih sebagai media pembelajaran karena dapat melibatkan peserta didik secara langsung, bersifat menarik dan menantang bagi peserta didik untuk

memecahkan masalah yang ada. Sasaran media ditujukan untuk siswa kelas V SD. Materi yang termuat dalam media yaitu materi peristiwa lahirnya Pancasila, kompetensi dasar 3.4 yaitu mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam memertahankan kedaulatannya.

Media *puzzle* berbasis *index card match* adalah media pembelajaran berbentuk permainan *puzzle* dengan mengombinasikan media *index card match* yaitu media kartu. Terdapat dua kartu yang digunakan, antara lain kartu jawaban dan kartu soal. Kartu jawaban dikemas bersama kepingan *puzzle* bergambar, yaitu satu sisi merupakan potongan gambar dan sisi lainnya merupakan jawaban atas soal yang tersedia. Diharapkan dengan menggunakan media ini, anak memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, menantang, dan menetap dalam ingatan.

Peneliti mengembangkan media *puzzle* berbasis *index card match* untuk tiga aspek kemampuan, yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Aspek kognitif meliputi kemampuan peserta didik untuk mengoptimalkan pemahaman materi peristiwa lahirnya Pancasila agar *memory* yang diperoleh lebih menetap dengan dibuktikan hasil belajar melebihi KKM yang ditentukan. Aspek afektif dilihat melalui kepekaan peserta didik ketika menerima stimulus dari luar. Selain itu, media *puzzle* berbasis *index card match* dapat membantu dalam pembentukan pola kepribadian dan tingkah laku yang baik bagi peserta didik, yaitu kerja sama tim, bertanggung jawab, dan jujur. Selanjutnya melalui kegiatan memasang *puzzle* dan mempresentasikan gambar dapat pula meningkatkan keterampilan

dalam bertindak dan berbicara yang merupakan kaitannya dengan aspek psikomotorik.

Media *puzzle* berbasis *index card match* akan melalui uji kelayakan dan keefektifan sebelum digunakan pada pembelajaran. Uji kelayakan media dilakukan oleh validator ahli yang meliputi ahli materi, serta komponen penyajian dinilai oleh ahli media. Uji keefektifan media tampak dari tanggapan peserta didik dan guru terhadap media.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimanakah desain pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS kelas V SDN Patemon 01?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS kelas V SDN Patemon 01?
- 1.4.3 Bagaimanakah keefektifan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPS kelas V SDN Patemon 01?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini meliputi:

- 1.5.1 Mengembangkan desain media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS kelas V SDN Patemon 01.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS kelas V SDN Patemon 01.
- 1.5.3 Menguji keefektifan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPS kelas V SDN Patemon 01.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

1. Dapat mengetahui keefektifan media *puzzle* berbasis *index card match* terhadap hasil belajar muatan IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila kelas V Sekolah Dasar.
2. Hasil (produk) dalam penelitian dan pengembangan berupa media bernama *puzzle* berbasis *index card match* dapat memberikan referensi alternatif pilihan media pembelajaran materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS untuk siswa dan guru SD Kelas V.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Dengan bantuan media *puzzle* berbasis *index card match* mempermudah siswa dalam memahami muatan pelajaran IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi IPS.

1.6.2.2 Bagi Guru

Mempermudah penyampaian materi peristiwa lahirnya Pancasila karena terbantu dengan media *puzzle* serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Media yang dikembangkan menambah jumlah media yang ada di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti tentang teknik desain media *puzzle* materi peristiwa lahirnya Pancasila. Menambah pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menghadapi masalah-masalah di dunia pendidikan secara nyata. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh ketika dibangku perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS siswa kelas V SDN Patemon 01. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. Media *puzzle* berbasis *index card match* didesain menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2007* dan *Corel Draw X7*.

2. Media *puzzle* berbasis *index card match* dibuat menggunakan stiker *glossy* (tahan air) yang ditempel dikertas karton *yellow board* nomor 3 atau *duplex* dengan ukuran 21 cm x 27 cm x 3 mm.
3. Komponen media *puzzle* berbasis *index card match* terdiri dari kepingan *puzzle* dua sisi yaitu satu sisi memuat jawaban dan sisi lain potongan gambar, kartu soal, *cover* media *puzzle* (berisi gambar dan teks rangkuman materi), petunjuk permainan, bingkai beserta papan bernomor untuk menempatkan jawaban, dan kotak *puzzle*.
4. Materi dalam media *puzzle* berbasis *index card match* berisi KD 3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan pembelajaran 3 muatan pembelajaran IPS kelas V.

BA II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal di kelas diperlukan suatu media pembelajaran (Taufiq dkk., 2014:140). Sebenarnya kata media secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur” sehingga media disebut alat penyalur informasi atau pesan yaitu materi pelajaran. Secara lebih khusus menurut Sundayana (2014:4-6) media diposisikan sebagai alat atau sejenisnya yang digunakan sebagai pembawa pesan. Pesan yang dimaksud berupa materi pelajaran yang berfungsi memudahkan peserta didik untuk memahami informasi dalam suatu pembelajaran. Media juga diartikan sebagai sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan berupa manusia, benda atau kejadian.

Daryanto (2013:4-5) menyatakan, media pembelajaran merupakan sarana atau alat perantara dalam proses pembelajaran sehingga selalu dibutuhkan agar pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik. Apriyani dkk (2018:111) menambahkan, media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dijelaskan melalui penjelasan Sudjana dan Rivai (2017:2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga keberadaannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, media sebagai perantara atau penyalur pesan sangat penting guna memudahkan dan menggambarkan secara konkrit konsep atau materi pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Menurut Dele (dalam Arsyad, 2017:13) kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan Bruner yang meliputi pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut, semakin abstrak media penyampai pesan itu. Urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi belajar mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Berkaitan dengan penjelasan Dale, Willing (dalam Ratminingsih, 2018:21) menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki tipe belajar kongkrit (*concrete learner*) menyukai strategi pembelajaran yang menggunakan gambar, *games*/permainan, dan video.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat dimaknai bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan informasi berupa materi yang dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi, memusatkan perhatian dan menumbuhkan motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diharapkan terpenuhi. Dalam hal ini, buku/modul, video, *tape recorder*, foto, gambar, komputer merupakan contoh media pembelajaran. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau materi yaitu peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS yang diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Peserta didik sebagai penerima pesan ada kalanya penafsirannya berhasil ada kalanya tidak dalam proses pembelajaran. Kegagalan atau penghambat dalam proses komunikasi (memahami apa yang dibaca, dilihat atau diamati) dikenal dengan istilah *barries* atau *noise*. Ketika peserta didik mengalami verbalisme, maka semakin abstrak pemahaman yang diterima (Nurryna, 2009:2). Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi agar tidak verbalistis. Beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran meliputi: (1) alat untuk memperjelas materi pelajaran; (2) sumber

belajar bagi peserta didik; dan (3) alat untuk mengangkat masalah sehingga dapat dikaji dan dicari solusinya (Sudjana dan Riva'i, 2017:3-6).

Daryanto (2013:10-12) menyatakan fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu memperjelas gambaran suatu benda, kejadian, ataupun hal lain yang disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: terjadi di masa lalu; sulit disaksikan secara langsung karena ukuran terlampau kecil; sulit didengar; jarang terjadi dan berbahaya apabila didekati; mudah rusak; terlalu cepat atau terlalu lambat. Fungsi yang lain yaitu dapat belajar berdasarkan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing serta menjangkau peserta yang jumlahnya besar dan melihat dengan serempak.

Secara lebih khusus berdasarkan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* yang termasuk media visual, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Levie & Lentz dalam Arsyad (2017:20-21) bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi termasuk fungsi atensi, (b) tampak kenikmatan peserta didik ketika membaca teks yang bergambar termasuk fungsi afektif, (c) visual atau gambar dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan yaitu fungsi kognitif, (d) membantu peserta didik yang lemah dalam membaca yaitu fungsi kompensatoris.

Dapat dimaknai bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung bermakna, efektif, dan memotivasi peserta didik untuk terus aktif dalam mengikuti pembelajaran. Fungsi lainnya yaitu media dapat

mempercepat proses belajar dan mengurangi keterbatasan saat proses pembelajaran, penggunaan media juga dapat menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Media *puzzle* berbasis *index card match* dalam penelitian ini berfungsi menarik perhatian siswa karena dapat belajar sambil bermain dan menciptakan pembelajaran yang aktif.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh hadirnya media pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2015:2) menyebutkan manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain: (1) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi menarik; (2) peserta didik dapat mencapai tujuan dengan optimal karena materi lebih mudah dipahami; (3) metode pembelajaran menjadi beragam, sehingga peserta didik tidak bosan dan menghemat tenaga guru; (4) aktivitas belajar peserta didik akan meningkat.

Daryanto (2013:5) menambahkan manfaat media antara lain: (1) memperjelas materi agar tidak verbalistik; (2) menumbuhkan semangat belajar; (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; (4) menghadirkan stimulus, pengalaman, dan persepsi yang sama; (5) peserta didik dapat belajar berdasarkan kemampuannya sendiri, yaitu kinestetik, visual, ataupun auditori; (6) menghadirkan lima komponen dalam pembelajaran, yaitu peserta didik (komunikatif), guru (komunikator), media pembelajaran, bahan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Kemp dan Dayton dalam Sundayana (2014:11-12) mengidentifikasi manfaat media pembelajaran sebagai berikut: (1) terjadi pembelajaran yang lebih

bermakna dan menarik; (2) pemberian informasi dapat disegerakan; (3) efisiensi dalam waktu dan tenaga yang digunakan; (4) terdapat interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan media, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif; (5) kualitas hasil belajar peserta didik dapat meningkat; (6) proses pembelajaran menjadi fleksibel, yaitu dilakukan kapan dan di mana saja; (7) materi dan proses belajar dapat terhubung ke peserta didik; dan (8) memaksimalkan peran guru menjadi lebih baik dan produktif.

Berdasarkan pendapat ahli dapat dimaknai bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan media, guru harus menyesuaikan dengan tingkat pengalaman dan kebutuhan peserta didik. Adapun manfaat media pembelajaran antara lain, dapat memperjelas suatu materi, menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, memudahkan peserta didik untuk memahami materi sehingga memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal salah satunya dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, agar media yang dipilih berdasarkan kepentingan pengajaran dan kebutuhan, maka guru sebagai pendidik perlu memerhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:4-5) dalam menentukan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) disesuaikan dengan tujuan pembelajaran; (2) mendukung materi; (3) kemudahan

mendapatkan; (4) guru terampil menggunakan; (5) disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik; dan (6) ada waktu untuk menggunakannya.

Arsyad (2017:74) menyatakan terdapat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu berdasarkan tujuan yang diinginkan, tepat, praktis, luwes, dan bertahan lama, memerhatikan pengelompokan sasaran, mutu teknis, dan pendidik mampu menggunakannya.

a. Berdasarkan tujuan yang diinginkan

Pemilihan suatu media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu mengacu kepada salah satu atau keseluruhan dari tiga ranah, pengetahuan; sikap; dan keterampilan.

b. Tepat

Tepat mengandung pengertian bahwa media yang dipilih dapat mendukung materi pembelajaran.

c. Praktis, luwes, dan bertahan lama

Praktis, luwes, dan bertahan lama mengandung arti bahwa pemilihan media tidak perlu dipaksakan apabila biaya, waktu, dan bahannya tidak tersedia untuk memroduksinya. Selain itu terdapat kriteria untuk mempermudah guru dalam memilih media, yaitu mudah diperoleh/dibuat sendiri, tersedia di lingkungan sekitar, mudah dibawa dan dipindahkan, serta dapat digunakan dimana dan kapan saja.

d. Guru mampu menggunakannya

Guru sebagai penentu agar manfaat dan nilai dari media yang dipilih dapat diterima oleh peserta didik.

e. Pengelompokan sasaran

Dalam memilih media guru harus mampu membedakan media mana yang efektif digunakan, yaitu disesuaikan dengan jenis dan jumlah kelompok, individu atau perorangan maupun kelompok kecil ataupun besar.

f. Mutu teknis

Setiap pemilihan media harus memenuhi persyaratan mutu teknis agar manfaat media dapat dirasakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini persyaratan mutu teknik untuk setiap pengembangan media berbeda satu dengan yang lain sesuai dengan jenis medianya, yaitu visual, auditif maupun audiovisual.

Hal senada juga dikemukakan oleh Sundayana (2014:17) bahwa dalam memilih media hal utama yang perlu diperhatikan yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga kebutuhan materi tercukupi dan tujuan yang diharapkan tercapai. Dalam memilih media perlu memerhatikan hal-hal berikut: (1) mendukung materi; (2) kemudahan dalam pemerolehannya; (3) guru mampu mengoperasikannya; (4) terdapat waktu untuk menggunakannya; dan (5) berdasarkan tingkat berpikir peserta didik.

Dari beberapa pendapat ahli dapat dimaknai dalam pemilihan media perlu memerhatikan kriteria berikut: berdasarkan tujuan yang diinginkan, mendukung isi atau materi pelajaran, disesuaikan dengan lingkup sasaran, bersifat luwes, praktis, dan bertahan lama, disesuaikan dengan mutu teknis tertentu, berdasarkan tingkat pemikiran peserta didik, dan terpenting guru mampu menggunakannya dan

tersedia waktu untuk menggunakannya. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkannya media *puzzle* berbasis *index card match* disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain, dikemas dengan baik dan menarik sehingga diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik.

2.1.1.5 Pengelompokan Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2017:3) menjelaskan dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan yaitu (1) media yang memiliki ukuran panjang dan lebar saja, disebut juga media grafis/dua dimensi, misalnya gambar, komik, poster, diagram; (2) media yang memiliki beraneka bentuk model, meliputi model susun, diorama sehingga disebut juga media tiga dimensi; (3) media proyeksi meliputi film, penggunaan OHP, dan *slide*; dan (4) media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan. Ibrahim dalam Daryanto (2013:18) menambahkan pengelompokan media didasarkan oleh ukuran dan kelengkapan alatnya. Dalam hal ini media dikelompokkan menjadi empat, meliputi media dua dimensi tanpa proyeksi; media tiga dimensi tanpa proyeksi; media audio; dan media proyeksi.

Sedangkan menurut Sundayana (2014:13-14) media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan sudut pandang sebagai berikut:

- a. Berdasarkan sifatnya, antara lain: media auditif (hanya dapat didengar misalnya rekaman suara); visual (hanya dapat dilihat misalnya gambar, lukisan); dan audiovisual (dapat dilihat sekaligus didengar misalnya video).

- b. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, antara lain: mempunyai jangkauan luas dan serentak (televisi) dan memiliki jangkauan terbatas (film dan video).
- c. Berdasarkan teknik penggunaannya, antara lain: tidak diproyeksikan (gambar dan foto) dan diproyeksikan (video dan *slide*).

Selanjutnya menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2017:35) media dikelompokkan berdasarkan perkembangan teknologi, antara lain media tradisional dan media teknologi mutakhir atau modern.

- a. Media tradisional, meliputi: visual tidak diproyeksikan (foto, gambar, diagram); visual diproyeksikan (*slides*, proyeksi); cetak (*leaflet*, buku, modul); audio (rekaman); visual dinamis (televisi); dan permainan (teka-teki, permainan papan).
- b. Media teknologi mutakhir atau modern, meliputi: berbasis *micropocessor* (permainan komputer) dan berbasis telekomunikasi (telekonferen).

Sesuai dengan pernyataan beberapa ahli, dapat dimaknai dalam perkembangannya secara garis besar media terbagi menjadi tiga kelompok, meliputi media visual, media audio, dan media audiovisual. Berdasarkan klasifikasi jenis media yang telah disampaikan dari beberapa ahli, media yang dikembangkan peneliti yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* termasuk jenis media visual dan termasuk media tradisional permainan yaitu berupa gambar diam yang terbentuk dari potongan gambar yang nantinya disusun diatas papan.

2.1.1.6 Penggunaan Media

Penggunaan media dalam pembelajaran salah satunya dikarenakan melalui media pesan/informasi dapat tersampaikan kepada peserta didik sehingga

mempermudah dalam menerima materi pembelajaran (Sapriati dalam Rakhma, dkk., 2016:70). Agar pesan/informasi sampai dan bermakna untuk peserta didik, perlu memerhatikan beberapa hal mengenai penggunaan media. Berdasarkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu media visual berupa *puzzle* berbasis *index card match*, menurut Arsyad (2017:89-91) agar penggunaan media berbasis visual efektif terdapat beberapa prinsip umum yang harus diketahui, yaitu:

- a. visual yang ditampilkan dibuat sederhana, misalnya diagram dan bagan;
- b. untuk menekankan informasi berupa teks dapat menggunakan visual;
- c. grafik untuk melukiskan inti materi secara keseluruhan sebelum disajikan bagian demi bagian pelajaran, hal ini memudahkan peserta didik dalam mengorganisasikan materi;
- d. agar daya ingat peserta didik meningkat, ulangi sajian visual yang ada dan libatkan peserta didik secara langsung;
- e. untuk menampilkan perbedaan konsep dapat menggunakan gambar;
- f. hindari sajian visual yang tak berimbang;
- g. tampilan harus terbaca dan mudah dipahami untuk visual yang diproyeksikan;
- h. agar mempermudah pengolahan informasi oleh peserta didik maka dalam media visual unsur-unsur materi ditonjolkan dengan membedakan dari unsur-unsur latar belakang;
- i. *caption* (keterangan gambar) perlu dihadirkan untuk: memberikan informasi tambahan; memberi keterangan; dan penghubung suatu peristiwa yang terdapat pada visual sebelum atau sesudahnya; dan

j. penggunaan warna secara realistik.

Berdasarkan paparan diatas prinsip umum untuk penggunaan media berbasis visual menekankan pada beberapa aspek yaitu mengutamakan kesederhanaan, dan komponen-komponen penyusun media seperti warna, *caption*, dan garis yang diatur sedemikian rupa guna memudahkan peserta didik untuk menerima informasi.

2.1.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran

Sumarsih dalam Masykur (2017:179) berpendapat bahwa tidak adanya media pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif yaitu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan berkualitas dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik perlu memiliki kemampuan dalam mengembangkkn media pembelajaran (Fakhruddin dkk., 2017). Berdasarkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* yang mana termasuk ke dalam jenis media visual, seperti yang dipaparkan Arsyad (2017:103) dalam mengembangkan media visual terdapat prinsip yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

a. Kesederhanaan

Konsep sederhana dalam mengembangkan media mengacu kepada banyaknya komponen penyusunnya. Agar peserta didik lebih mudah memahami dan menerima materi maka sebaiknya menggunakan komponen dengan jumlah lebih sedikit. Beberapa diantaranya yaitu: menggunakan jenis atau gaya huruf

yang tidak terlalu banyak dalam satu tampilan dan mudah terbaca, serta penggunaan kalimat yang padat, efektif, ringkas, dan mudah dipahami.

b. Keterpaduan

Agar peserta didik mudah menerima dan memahami materi yang terkandung di dalam media, diperlukan keterpaduan antar elemen-elemen yang membangun media tersebut sehingga saling terkait dan menjadi kesatuan yang utuh.

c. Penekanan

Selain memerhatikan kesederhanaan penyusunan media, diperlukan juga prinsip penekanan, yaitu menekankan salah satu unsur sebagai pusat perhatian peserta didik. Misalnya dengan menerapkan warna atau ukuran yang berbeda pada unsur terpenting pada media.

d. Keseimbangan

Terdapat dua prinsip keseimbangan, yaitu simetris (formal) dan asimetris (informal). Keseimbangan formal digunakan untuk pemberian kesan statis dan informal untuk kesan dinamis.

e. Garis

Dalam mempelajari suatu urutan, menuntun perhatian peserta didik dan menghubungkan antar unsur, dalam pengembangan media diperlukan garis. Penggunaan garis disesuaikan dengan penempatan setiap elemen.

f. Bentuk

Prinsip bentuk dalam pengembangan visual memiliki peranan yang penting dalam menarik perhatian dan minat peserta didik. Salah satunya yaitu

menggunakan bentuk-bentuk yang asing, aneh, dan diberi warna untuk anak usia sekolah dasar.

g. Tekstur

Dalam pengembangan media visual unsur tekstur kurang diperhatikan karena penggunaannya untuk menimbulkan kesan kasar atau halusnya permukaan media yang lebih memusatkan fungsi indra peraba.

h. Warna

Dalam pengembangan media visual unsur warna sangat ditonjolkan karena dapat memberi penekanan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, membangun keterpaduan, dan menciptakan respon emosional pada peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis visual meliputi delapan aspek, yaitu kesederhanaan, penekanan, keterpaduan, keseimbangan, garis, bentuk, warna, dan tekstur. Kedelapan prinsip tersebut saling terkait, sehingga dapat mengembangkan media visual yang efektif dan efisien.

2.1.2 Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match*

2.1.2.1 Pengertian *Puzzle*

Puzzle adalah media berbentuk teka-teki yang cara bermainnya dengan menyusun potongan-potongan gambar (Jamil, 2012:20). Menurut Husna, dkk., (2017:67) *puzzle* merupakan sejenis permainan yang cara bermainnya yaitu dengan menyusun potongan-potongan gambar yang terseida sehingga terbentuk sebuah gambar utuh. Marasaoly dalam SNPS V (2015) menambahkan, *puzzle*

card merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang mampu mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. Bermain *puzzle* membutuhkan kesabaran dan ketelitian agar dapat menemukan jawaban atau rangkaian *puzzle* yang telah ditentukan.

Terdapat beragam jenis *puzzle* yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran menurut Tarigan dalam Utomo (2015:77) antara lain:

- a. *Crosswords puzzle*, adalah *puzzle* yang terdiri atas kotak-kotak jawaban vertikal dan horizontal. Cara bermainnya yaitu dengan menjawab pertanyaan yang tersedia ke dalam kotak-kotak jawaban baik secara vertikal ataupun horizontal.
- b. *The thing puzzle*, adalah bentuk *puzzle* yang cara bermainnya menjodohkan deskripsi kalimat-kalimat dengan gambar-gambar yang tersedia.
- c. *Spelling puzzle*, adalah *puzzle* yang cara bermainnya dengan menjodohkan gambar-gambar dan huruf-huruf acak sehingga menjadi kosakata yang benar.
- d. *Jigsaw puzzle*, adalah *puzzle* yang memiliki beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban tersebut diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- e. *The letter(s) readiness puzzle*, adalah *puzzle* yang terdiri huruf-huruf, tetapi huruf tersebut belum lengkap.

Jadi berdasarkan pernyataan ahli dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah media berbentuk permainan digunakan untuk menguji kemampuan seseorang. Dalam media *puzzle* peserta didik akan menyusun potongan-potongan *puzzle* dan meletakkannya pada papan dengan cara yang logis. Media *puzzle*

memiliki berbagai jenis dan tipe. Peneliti mengembangkan media *puzzle* jenis *the thing puzzle* yang akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti.

2.1.2.2 Manfaat Bermain *Puzzle*

Media *puzzle* termasuk ke dalam jenis permainan tradisional. Menurut Hendrowibowo (2018:382) permainan tradisional memiliki nilai kebersamaan, pertemanan, kompetisi, kejujuran, menghargai teman, dan menghindari diskriminasi. Bermain *puzzle* dapat membangkitkan rasa ingin tahu, dan juga mengenalkan pengetahuan ke peserta didik melalui gambar. Dengan mengenali petunjuk dari setiap potongan *puzzle* berupa tekstur, bentuk, warna, peserta didik dapat berlatih menganalisis masalah dengan cara memperkirakan letak posisi potongan *puzzle* tersebut dengan tepat (Jamil, 2012:21-22). Menurut Cahyo (2011:20-21) manfaat bermain *puzzle* antara lain dapat membantu anak dalam memecahkan masalah, mengasah ketekunan anak, membantu anak secara aktif untuk mengembangkan kemampuan dalam menyimpulkan. Manfaat terpenting dari permainan *puzzle* adalah mengembangkan kemampuan otak kiri anak dalam mengasah logika. Hal ini dijelaskan oleh Hasanah dan Pratiwi dalam Pratiwi (2018:139) menyatakan bahwa dengan bermain anak memperoleh pembelajaran dan distimulus untuk berkembang, baik dalam berpikir, emosi, maupun sosial.

Menurut Wahyuni dan Yolanita dalam Husna (2017:67) terdapat beberapa kelebihan dalam permainan *puzzle* antara lain: (1) menumbuhkan antusias belajar siswa; (2) siswa dapat mengamati dan melakukan percobaan (3) gambar yang dihadirkan dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. Hal senada juga

diungkapkan oleh Utomo (2015:77-78) bahwa penggunaan *puzzle* dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar diantaranya adalah:

- a. meningkatkan keterampilan kognitif, karena *puzzle* melatih kemampuan berfikir peserta didik;
- b. meningkatkan keterampilan motorik, melalui media *puzzle* peserta didik dapat melatih koordinasi antara tangan, mata, dan anggota badan yang lain;
- c. melatih kemampuan nalar, daya ingat dan konsentrasi, melalui bermain *puzzle* akan tumbuh rasa ingin tahu anak, dan mendapat pengetahuan baru;
- d. melatih kesabaran, dengan bermain *puzzle* melatih anak untuk melihat dulu, lalu memisahkan, selanjutnya mengkontruksi sebelum menyelesaikan semua rangkaian *puzzle*;
- e. meningkatkan keterampilan sosial (apabila dilakukan dalam berkelompok), karena dalam bermain *puzzle* diperlukan kerjasama, komunikasi, dan tanggung jawab.

Berdasarkan pernyataan ahli, dimaknai permainan *puzzle* memiliki beberapa manfaat. Secara garis besar manfaat *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pada aspek-aspek berikut, (1) kognitif; (2) motorik; (3) sikap; dan (4) psikis. Dengan demikian media *puzzle* sangat cocok diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan media *puzzle* jenis *the thing puzzle* yang nantinya dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Media *puzzle* yang dikembangkan termasuk jenis media visual dua dimensi tidak diproyeksikan berbentuk gambar. Cara bermainnya dengan menjawab pertanyaan pada kartu soal kemudian mencari jawaban pada kartu jawaban yang terletak pada satu sisi lain

dari kepingan *puzzle* yang disusun pada papan sesuai dengan nomor soal. Jadi dalam hal ini, media *puzzle* yang dikembangkan akan dimodifikasi menggunakan prinsip metode *index card match*.

2.1.2.3 Metode *Index Card Match*

Suprijono (2014:12) menjelaskan metode *index card match* merupakan metode mencari pasangan kartu. Asnimar (2017:210) menyebutkan bahwa metode pembelajaran *index card match* adalah metode pembelajaran yang menggunakan dua kartu dalam proses pembelajaran. Cara kerjanya yaitu peserta didik memperoleh satu kartu pertanyaan, kemudian ditugaskan untuk mencari kartu jawaban berdasarkan pertanyaan yang diperoleh. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Rahmawati dan Supriyono (2017:663) bahwa *index card match* atau yang biasa disebut pertukaran kartu indeks termasuk metode pembelajaran aktif yang menggunakan kartu. Kemudian peserta didik akan mencocokkan pasangan kartu tersebut. Jadi dalam melaksanakan metode ini guru harus menyiapkan dua kartu, yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Utari, dkk., (2015:130) menambahkan bahwa media ICM (*index card match*) yaitu media berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

Langkah-langkah metode pembelajaran *index card match* menurut Hisyam Zaini, dkk., (2018:69) adalah:

- a. pendidik menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak jumlah peserta didik,
- b. kertas-kertas yang sudah siap kemudian dipotong menjadi dua bagian yang sama,

- c. pendidik menyusun pertanyaan sesuai materi pada separuh kertas, kemudian separuh lain diberi tulisan jawaban dari pertanyaan yang dibuat sehingga setiap peserta didik hanya mendapat satu bagian kertas, yaitu kertas jawaban ataupun kertas soal atau pertanyaan,
- d. acaklah semua kertas sehingga tercampur rata bagian kertas pertanyaan dan jawaban,
- e. kegiatan dilaksanakan secara berpasangan, yaitu satu kertas untuk setiap peserta didik sehingga separuh kelas ada yang memperoleh kartu soal dan separuh yang lain kartu jawaban,
- f. guru memberikan arahan agar peserta didik dapat mencari pasangan berdasarkan kartu yang mereka peroleh. Apabila sudah menemukan pasangannya, duduklah berdekatan tanpa saling memberi tahu materi yang didapat,
- g. apabila semua sudah mendapatkan pasangannya, secara bergantian masing-masing yang mendapat kartu pertanyaan membacakan di depan teman-temannya dan pasangannya menjawab sesuai kartu jawaban yang didapat,
- h. guru mengakhiri kegiatan ini dengan menyimpulkan materi.

Metode pembelajaran *index card match* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif. Menurut B. S. Mohan, dkk., (2018:756) menyatakan bahwa implementasi metode pembelajaran aktif di kelas dapat melatih peserta didik untuk terampil berdiskusi, berlatih melakukan permainan yang dapat memaksimalkan fungsi kognitif peserta didik, membantu pengembangan pemikiran kritis, melatih komunikasi, memahami konsep dengan lebih baik, dan

meningkatkan motivasi pembelajaran. Kelebihan dari metode *index card match* menurut Bona Marwan dalam (Rahmawati dan Supriyono, 2017:663) sebagai berikut: (1) pembelajaran menjadi menyenangkan, (2) peserta didik lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan, (3) menciptakan atmosfer pembelajaran yang aktif serta menyenangkan, dan (4) hasil belajar peserta didik dapat meningkat sehingga kriteria ketuntasan minimal dapat tercapai. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Asnimar (2017:210) bahwa keunggulan metode ini yaitu peserta didik dapat belajar dengan suasana menyenangkan sembari belajar konsep baru dengan cara mencari pasangan kartu.

Berdasarkan paparan diatas, dimaknai bahwa metode *index card match* adalah metode mencari pasangan kartu dimana kelas akan dibagi menjadi dua kelompok sama besar, masing-masing mendapat kartu jawaban dan sisanya kartu soal. Selanjutnya tiap peserta didik menemukan pasangannya, yaitu mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang tepat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media yang diadopsi dari metode *index card match* yaitu media kartu berpasangan (kartu pertanyaan dan jawaban) yang nantinya akan dikombinasikan dengan media *puzzle*.

2.1.2.4 Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match*

Dalam penelitian ini media *puzzle* dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS yaitu media *puzzle* berbasis *index card match*. Modifikasi media *puzzle* dilakukan pada:

- a. isi *puzzle*, isinya berupa materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS;

- b. bentuk *puzzle*, modifikasi bentuk *puzzle* dikemas di dalam kotak *puzzle* terdiri atas kepingan *puzzle* dan papan *puzzle*;
- c. cara memainkan, cara memainkannya dengan memasang kepingan *puzzle* ke dalam papan *puzzle* sesuai dengan nomor kartu soal yang didapat;
- d. bahan *puzzle*, bahan yang digunakan karton atau duplex dengan pertimbangan mudah dibuat, mudah didapat, dan ekonomis.

Media *puzzle* berbasis *index card match* merupakan media *puzzle* yang telah dimodifikasi dengan dilengkapi kepingan *puzzle* dua sisi yaitu potongan gambar pada salah satu sisinya dan sisi yang lain merupakan jawaban untuk disusun pada papan *puzzle* berdasarkan kartu soal yang tersedia. Selanjutnya gambar utuh akan terbentuk jika seluruh pertanyaan dapat terjawab benar diketahui dengan cara membalik sisi jawaban pada papan *puzzle* sehingga sisi potongan gambar yang menghadap ke atas. Jadi dalam media *puzzle* berbasis *index card match* terdapat kepingan *puzzle* yang mempunyai dua sisi berbeda, satu sisi berisi potongan gambar dan sisi yang lain memuat jawaban-jawaban dari kartu soal yang tersedia. Kepingan *puzzle* yang memuat gambar akan terbentuk dengan sempurna apabila seluruh pertanyaan dapat terjawab dengan tepat. Komponen penyusun media *puzzle* berbasis *index card match* meliputi kepingan *puzzle* dua sisi (potongan gambar dan jawaban), kartu soal, *cover* depan media *puzzle* (gambar dan nama media pembelajaran), *cover* belakang media *puzzle* (gambar dan teks rangkuman materi), petunjuk permainan, bingkai dan papan bernomor untuk menempatkan jawaban, dan kotak *puzzle*.

Media *puzzle* berbasis *index card match* yang dikembangkan akan menampilkan gambar sesuai dengan materi yaitu peristiwa lahirnya Pancasila. Melalui gambar yang ada, diharapkan minat dan pemahaman peserta didik dapat meningkat dalam proses pembelajaran IPS karena tertarik untuk belajar. Menurut Chacha (2017:48) interaksi yang timbul antara peserta didik dengan bahan ajar bergambar akan menciptakan kesan yang menarik, merangsang, dan bersemangat untuk kegiatan literatur peserta didik.

Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* berbasis *index card match* meliputi.

- a. Kelompok terdiri atas 5-6 peserta didik dan menentukan satu anak sebagai ketua kelompok.
- b. Guru menyiapkan satu set media *puzzle* berbasis *index card match*, guru mengarahkan kepada setiap kelompok agar kepingan *puzzle* diacak dan memposisikan sisi jawaban menghadap ke atas.
- c. Agar kartu dapat diambil secara acak, ketua kelompok mengocok kartu soal.
- d. Secara bergantian, peserta didik mengambil kartu soal yang sudah dikocok kemudian membacakannya.
- e. Memikirkan dan mencari jawaban pada kepingan *puzzle* dilakukan bersama kelompok masing-masing.
- f. Selanjutnya kegiatan meletakkan kepingan *puzzle* yang berisi jawaban berdasarkan kartu soal yang diperoleh pada papan *puzzle* berdasarkan nomor kartu soal dilakukan oleh anggota kelompok yang mengambil kartu soal.

- g. Secara bergantian, peserta didik melakukan langkah mengambil kartu soal sampai dengan meletakkan kepingan *puzzle* berisi jawaban.
- h. Gambar akan tersusun dengan sempurna jika seluruh pertanyaan dijawab dengan tepat dengan cara membalik kepingan *puzzle*.
- i. Sebagai kegiatan akhir, peserta didik dapat membaca rangkuman materi peristiwa lahirnya Pancasila di halaman atau *cover* belakang pada media.

2.1.2.5 Kriteria Penilaian Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match*

Aspek penilaian media *puzzle* berbasis *index card match* pada muatan IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila sebagai berikut:

Tabel 2.1 Aspek Penilaian Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match*

No.	Aspek Penilaian	Indikator penilaian
KELAYAKAN MATERI		
1.	Ketepatan dengan tujuan pembelajaran (Sudjana & Riva'i, 2017:4)	a. Isi materi berdasarkan KI, KD, dan Indikator b. Materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran
2.	Dukungan terhadap isi pembelajaran (Sudjana & Riva'i, 2017:5)	a. Penggunaan bahasa mudah dipahami dan komunikatif b. Materi disajikan secara runtut dan sistematis
3.	Berdasarkan tingkat berpikir peserta didik (Sudjana & Riva'i, 2017:5)	Materi berdasarkan tingkat berpikir siswa SD kelas V
4.	Gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan (Arsyad, 2017:21)	a. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi b. Gambar yang digunakan memperjelas materi
KELAYAKAN MEDIA		
5.	Menumbuhkan semangat belajar dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung	a. Penampilan fisik media menarik perhatian siswa b. Adanya interaksi media

- | | |
|---|--|
| <p>dengan sumber belajar
(Daryanto, 2013:5)</p> <p>6. Memperjelas pesan agar tidak verbalistis (Daryanto, 2013:5)</p> <p>7. Praktis, luwes, dan tahan lama (Arsyad, 2017:75)</p> <p>8. Komunikasi visual (Arsyad, 2017:103-108)</p> | <p>dengan siswa</p> <p>Penggunaan bahasa komunikatif dan mudah dimengerti siswa</p> <p>a. Media praktis dapat digunakan kembali, dan tahan lama</p> <p>b. Media mudah digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa</p> <p>c. Media sederhana dan mudah dibuat</p> <p>d. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap</p> <p>a. Pemilihan jenis <i>font</i> tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas</p> <p>b. Penggunaan ukuran <i>font</i> tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas</p> <p>c. Tampilan gambar jelas dan sesuai dengan materi</p> <p>d. Penggunaan warna sesuai</p> |
|---|--|

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat menggugah minat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan yang diharapkan tercapai. Selain membutuhkan media yang efektif, untuk mencapai tujuan yang ditetapkan guru juga memerlukan sebuah metode atau model pembelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran guru memerlukan sebuah metode sebagai pedoman. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Temas Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini. Model tersebut sebagai pedoman guru dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle* berbasis *index card match*. Hal ini sesuai pendapat Ghavami (2016:2332) menyatakan bahwa diantara metode pembelajaran modern yang

sesuai dengan pembelajaran kooperatif salah satunya adalah berbasis *puzzle*. Aranson pertama kali menggunakannya pada tahun 1970 untuk meningkatkan keterampilan kerja, meningkatkan pembelajaran, serta meningkatkan motivasi peserta didik.

2.1.3 Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Agar hasil belajar yang diperoleh maksimal, salah satu cara yang dapat guru dilakukan yaitu melaksanakan pembelajaran yang inovasi misalnya menggunakan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. Salah satu penentu keefektifan dan keefesienan proses pembelajaran ditentukan oleh tepat atau tidaknya model pembelajaran yang digunakan (Maisaroh, 2012:25). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Azizah, dkk., (2017:2) menjelaskan dalam mengelola kelas guru memiliki keterampilan yang dapat diterapkan salah satunya dengan menggunakan berbagai strategi guna menciptakan kelas yang kondusif.

Terdapat beragam jenis strategi maupun model pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajara kooperatif. Kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif salah satunya dapat mengaktifkan peserta didik (Munawaroh, 2016:1674). Model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Shoimin (2017:45) *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dengan jumlah anggota 4-5 peserta didik yang heterogen baik kemampuan, jenis kelamin, dan kepribadian. Manfaat

pembelajaran kooperatif yaitu melatih kerja sama dalam mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan masalah.

Suprijono (2014:48) menjelaskan pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Guru dapat mengelola kelas dengan efektif apabila prosedur pelaksanaan pembelajaran kooperatif berjalan benar. Salah satu cirinya yaitu memudahkan peserta didik dalam mempelajari fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama. Roger dan David Johnson dalam Suprijono menambahkan, untuk mencapai hasil belajar dalam kelompok maksimal ada lima unsur yang perlu diterapkan, antara lain: (1) interaksi promotif; (2) tanggungjawab perorangan; (3) saling ketergantungan positif; (4) komunikasi antar anggota; dan (5) pemrosesan kelompok. Hal ini dijelaskan oleh Slavin dalam Safitary, dkk., (2014:187) bahwa terdapat tiga struktur tujuan peserta didik agar giat bekerja di dalam kelompok, yaitu kooperatif, kompetitif, dan individualistik. Kooperatif berkaitan dengan tujuan dari tiap individu untuk berkontribusi pada anggota kelompok lain, kompetitif pencapaian tujuan individu yang menghalangi pencapaian tujuan anggota lain, dan individualistik berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apapun pada anggota kelompok lainnya.

Utari, dkk., (2015:129) menyatakan bahwa salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Game Tournament* (TGT). Dalam prosesnya belajarnya, peserta didik dituntut aktif. Menurut Shoimin (2017:203-208) *cooperative learning* tipe TGT merupakan model pembelajaran yang dibentuk ke dalam kelompok-kelompok kecil heterogen (prestasi, gender, ras/etnis) terdiri

atas tiga sampai lima peserta didik yang mudah diterapkan, mampu melibatkan peran peserta didik, mengandung unsur permainan, dan *reinforcement*. Kelebihan belajar dengan model permainan antara lain memungkinkan peserta didik menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerja sama, dan kompetisi sehat dengan suasana belajar rileks.

Tahapan pembelajaran TGT sebagai berikut.

a. Penyajian kelas

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, pokok bahasan atau materi, dan penjelasan singkat mengenai kegiatan kelompok dengan penugasan pada lembar kerja peserta didik (LKPD).

b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Kelas dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil sesuai dengan kemampuan, jenis kelamin, etnik, dan ras. Terdapat 5 sampai 6 peserta didik tiap kelompoknya. Fungsi kelompok yaitu memudahkan pendalaman materi untuk mempersiapkan diri ketika permainan berlangsung bersama kelompoknya.

c. Permainan (*Games*)

Pada tahap permainan, peserta didik bersama kelompoknya diberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi guna menguji pengetahuan pada dua tahap sebelumnya.

d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Pertandingan atau lomba merupakan kegiatan dimana lomba berlangsung.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pada tahapan ini guru memberikan penghargaan sebagai tanda apresiasi atas prestasi yang diraih kepada kelompok yang dinyatakan menang jika skor yang diperoleh melebihi batasan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Kelebihan dari pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya:

- a. menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok,
- b. bukan hanya anggota kelompok yang cerdas saja yang akan menonjol, tetapi anggota kelompok yang memiliki kemampuan rendah juga akan ikut berperan dan aktif di dalam kegiatan kelompok,
- c. peserta didik lebih senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran, dikarenakan ada pemberian hadiah oleh guru bagi individu atau kelompok terbaik dan pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan.

2.1.4 Hakikat Belajar

2.1.4.1 Pengertian Belajar

Segala sesuatu yang dilakukan dan dipikirkan oleh individu dan memegang peranan penting di dalam proses psikologis meliputi keyakinan, kepribadian, sikap, hingga pandangan disebut belajar (Rifa'i, 2015:64). Adapun menurut Susanto (2016:4) belajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan sengaja untuk memperoleh pengetahuan baru, sehingga terjadi perubahan perilaku. Suprijono (2014:3) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses

memeroleh pengetahuan, artinya guru berperan sebagai pendidik yang mengajarkan ilmu pengetahuan dan tugas kepada peserta didik.

R. Gagne dalam Susanto (2016:1) berpendapat, belajar merupakan proses organisme, yaitu adanya perolehan pengalaman baru sehingga merubah perilaku seseorang. Belajar juga diartikan kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui bimbingan dan arahan dari pendidik kepada peserta didik.

Peneliti memaknai dari beberapa pendapat ahli diatas bahwa belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan atau informasi yang dilakukan dengan sengaja dan sadar sehingga terjadi perubahan perilaku.

2.1.4.2 Tujuan Belajar

Gagne dan Briggs dalam Rifa'i (2015:72-73) mengelompokkan tujuan belajar dalam lima kriteria.

- a. Kemahiran intelektual (*intellectual skills*) merupakan kemampuan yang membuat individu menjadi kompeten, seperti kemampuan berbahasa sederhana hingga menciptakan teknologi rekayasa, bahkan kegiatan ilmiah.
- b. Strategi kognitif (*cognitive skills*) adalah kemampuan mengingat informasi dan juga berpikir individu.
- c. Informasi verbal (*verbal information*) adalah potensi yang diperoleh individu dalam proses belajar berupa pengetahuan verbal, misalnya nama hari, huruf, angka, kota, provinsi, dan negara. Informasi verbal akan menetap dalam memori/ingatan individu.

- d. Kemahiran motorik (*motor skills*) yaitu kemampuan yang berhubungan erat dengan kelenturan syaraf atau otot. Kegiatan yang termasuk dalam kemahiran motorik antara lain bersepeda, menggambar, memasak, dan menulis halus.
- e. Sikap (*attitudes*) merupakan kecenderungan individu dalam memberikan respon terhadap suatu masalah atau situasi yang ada. Sikap muncul sebagai reaksi dari datangnya rangsangan terhadap lingkungan sekitarnya, baik orang, benda, dan situasi.

Peneliti memaknai, bahwa tujuan belajar meliputi tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sikap yaitu kecenderungan individu untuk memberikan respon terhadap suatu masalah atau situasi. Pengetahuan yaitu kemampuan yang diperoleh dari proses belajar, misalnya kemampuan berpikir, mengingat, memahami, mencipta, dan sebagainya. Keterampilan merupakan kemampuan yang memiliki hubungan erat dengan kelenturan syaraf atau otot, misalnya menulis, menggambar, membuat kerajinan, dan sebagainya.

2.1.4.3 Prinsip Belajar

Gagne dalam (Rifa'i dan Anni, 2015:77) berpendapat mengenai belajar, yaitu keterdekatan (*contiguiry*), pemberian penguatan (*reinforcement*), dan pengulangan (*repetition*). Kedekatan memiliki prinsip yaitu stimulus yang ingin diberi tanggapan harus dalam waktu yang dekat dengan respon yang diharapkan. Prinsip penguatan menjelaskan bahwa hasil belajar yang menyenangkan akan menguatkan pembelajaran baru yang diperoleh peserta didik. Prinsip pengulangan menjelaskan bahwa retensi belajar dapat meningkat apabila stimulus dan respon diulang-ulang. Adapun prinsip belajar menurut Suprijono (2014:4) antara lain: (1)

adanya kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai menjadikan belajar sebagai proses; (2) belajar merupakan perubahan perilaku; (3) terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya menjadikan belajar sebagai bentuk pengalaman.

Dapat dimaknai bahwa prinsip belajar menekankan pada usaha pendidik agar memberikan informasi atau materi sebagai stimulus dalam waktu yang berdekatan dengan respon, kemudian diulang-ulang dan diberi penguatan agar proses belajar lebih bermakna sehingga terbentuk perubahan tingkah laku dari pengalaman yang didapat sesuai dengan kehendak guru.

2.1.4.4 Teori Belajar

a. Teori Konstruktivisme

Menurut Susanto (2016:96) teori konstruktivisme yaitu kondisi dimana peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya dan mengecek serta merevisi informasi baru yang diterima dengan aturan lama. Trianto dalam Wijanarko (2014:25) menambahkan bahwa teori konstruktivisme menuntut peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya disamping pengetahuan yang diberikan oleh guru. Hal senada juga dijelaskan oleh Rifa'i (2015:184) bahwa teori konstruktivisme termasuk teori psikologis yang memiliki makna bahwa apabila peserta didik menghendaki informasi tersebut menjadi miliknya maka mereka harus membangun dan mentransformasikan informasi tersebut secara individu. Konstruktivisme seringkali dikaitkan dengan pendekatan pendidikan yang mengadopsi pembelajaran aktif. Suprijono (2014:40) menyatakan pembelajaran berbasis konstruktivisme merupakan belajar artikulasi. Artinya belajar bukan saja

mengonstruksikan makna dan membangun pemikiran saja, melainkan memerdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli dapat dimaknai bahwa teori konstruktivisme menekankan pada pembelajaran yang aktif. Siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri serta mentransfer informasi yang diperoleh, apakah masih sesuai dengan informasi yang telah didapat atau perlu untuk direvisi karena sudah tidak sesuai lagi. Dalam pembelajaran konstruktivisme, guru dituntut untuk membantu dan memfasilitasi peserta didik sehingga dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Dalam penelitian ini ada kaitan antara teori konstruktivisme dengan media *puzzle* berbasis *index card match* yaitu guru memfasilitasi peserta didik menggunakan media *puzzle* berbasis *index card match* dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan IPS pada materi peristiwa lahirnya Pancasila. Penggunaan media ini dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam menemukan pengetahuannya sendiri.

b. Teori Kognitif

Suprijono (2014:22) menyatakan bahwa teori kognitif memandang belajar sebagai aktivitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Artinya terdapat proses mental yang aktif untuk mengingat, mencapai, dan menggunakan pengetahuan. Selain itu, belajar tidak selalu dapat dilihat sebagai tingkah laku yang tampak karena merupakan perubahan persepsi. Rifa'i (2015:139) menyebutkan teori kognitif merupakan proses pembelajaran yang memfokuskan pada aspek pengetahuan atau kognitif yang menekankan pada pendekatan pengolahan informasi. Pada teori ini disebutkan bahwa perilaku

manusia ditentukan oleh faktor di dalam dirinya sendiri, bukan rangsangan dari luar.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dimaknai bahwa teori kognitif menekankan pada kegiatan peserta didik dalam mengumpulkan informasi melalui proses internal dalam berpikir yaitu mengutamakan pengetahuannya sendiri atau faktor dalam diri untuk mengolah informasi yang didapat.

c. Teori Behavior

Rifa'i (2015:121) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yaitu berwujud perilaku tampak (*overt behavior*) maupun tidak tampak (*inert behavior*) sehingga didapat hasil belajar yang permanen. Perubahan perilaku disebabkan oleh faktor stimulus/rangsangan yang menimbulkan respons bukan kemampuan dari dalam diri seseorang. Hal senada diungkapkan oleh Suprijono (2014:17) bahwa teori perilaku atau behavioristik diartikan sebagai proses pembentukan hubungan stimulus dengan respon sehingga terbentuk kebiasaan dari proses pembiasaan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat dimaknai bahwa teori behavioristik menekankan pada perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh dari stimulus (rangsangan) dari luar. Hasil dari perubahan perilaku akan terbentuk kebiasaan. Kaitan antara teori behavioristik dengan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan media *puzzle* berbasis *index card match* pada muatan IPS kelas V materi peristiwa lahirnya Pancasila menekankan proses belajar peserta didik dalam memahami pengetahuannya

melalui stimulus dari luar, yaitu penggunaan media *puzzle* berbasis *index card match*.

2.1.5 Hakikat Hasil Belajar

2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2015:67) menjelaskan bahwa perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik sesuai dengan apa yang mereka pelajari disebut hasil belajar. Suprijono (2014:7) menambahkan jika hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan, yaitu ketika melihat hasil belajar harus secara komprehensif bukan terpisah pada salah satu aspek saja (sikap, keterampilan, dan pengetahuan).

Susanto menambahkan (2016:5) hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan) sebagai akibat perubahan perilaku dari kegiatan belajar peserta didik. Pernyataan tersebut dipertegas oleh Nawawi dalam Susanto, mengemukakan bahwa hasil belajar dapat dinyatakan dengan skor atau nilai hasil tes sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di sekolah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dimaknai bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil kegiatan belajar peserta didik, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peneliti menekankan aspek kognitif pada penelitian ini dengan tetap mempertimbangkan aspek afektif, dan psikomotorik pada saat proses pembelajaran.

2.1.5.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Susanto (2016:6) terdapat tiga jenis hasil belajar yaitu (1) pengetahuan meliputi pemahaman konsep, (2) keterampilan meliputi keterampilan proses, dan (3) sikap meliputi sikap peserta didik. Benyamin S. Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2015:68-72) menjelaskan tiga tingkatan yang disebut dengan ranah belajar, antara lain: (1) ranah kognitif (pengetahuan, kemahiran intelektual, kemampuan); (2) ranah afektif (sikap, perasaan, minat, dan nilai), untuk mengetahui hasil belajar pada ranah afektif diperlukan instrumen nontes dapat berupa kuesioner, wawancara, dan lembar pengamatan sikap sehingga merupakan hasil belajar yang sulit diukur; (3) ranah psikomotorik, hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan kelenturan otot sehingga untuk menilainya diperlukan instrumen berupa lembar observasi unjuk kerja.

Secara umum hasil belajar digolongkan ke dalam tiga ranah meliputi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan), sebagai berikut:

a. Ranah Afektif

Lange dalam Susanto (2016:10) menjelaskan sikap terdiri dari aspek mental dan respon fisik, sehingga diperlukan kekompakan antara fisik juga mental secara bersamaan. Kurikulum 2013 pada ranah afektif terdiri atas sikap spiritual dan sikap sosial yang dijelaskan dalam tabel 2.2 (Permendikbud No 104, 2014:6)

Tabel 2.2 Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif (sikap)

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)

b. Ranah Kognitif

Hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan menurut Bloom yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi yang kemudian disempurnakan oleh Anderson Krathwohl yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2.3 Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Pengetahuan) Menurut Anderson Krathwohl

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari

Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

c. Ranah Psikomotorik

Kelima kategori penilaian ranah psikomotorik berupa meniru, manipulasi, presisi, artikulasi dan naturalisasi yang sebelumnya terdiri atas enam tingkatan yaitu memindahkan kategori mencipta ke ranah pengetahuan. Kata kerja operasional dari kelima kategory tersebut dijelaskan tabel dibawah:

Tabel 2.4 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

P1	P2	P3	P4	P5
Meniru	Manipulasi	Presisi	Artikulasi	Naturalisasi
Menyalin	Kembali membuat	Menunjukkan	Membangun	Mendesain
Mengikuti	Membangun	Melengkapi	Mengatasi	Menentukan
Mereplikasi	Melakukan	Menyempurna	Menggabungk	Mengelola
Mengulangi	Melaksanakan	kan	an	
Mematuhi	Menerapkan	Mengkalibrasi	Beradaptasi	
Mengaktifkan	Mengoreksi	Mengendalikan	Memodifikasi	
Menyesuaikan	Mendemonstrasikan	n	Merumuskan	
Menggabungkan	Merancang	Mengalihkan	Mengalihkan	
Melamar	Memilah	Menggantikan	Mempertajam	
Mengatur	Melatih	Memutar	Membentuk	
Mengumpulkan	Memperbaiki	Mengirim	Memadankan	
Menimbang		Memindahkan	Menggunakan	

Memperkecil	Mengidentifikasi	Mendorong	Memulai
Membangun	Mengisi	Menarik	Menyetir
Mengubah	Menempatkan	Memproduksi	Menjelaskan
Membersihkan	Membuat	Mencampur	Menempel
Memposisikan	Memanipulasi	Mengoperasikan	Menskestsa
	Mereparasi	Mengemas	Mendengarkan
	Mencampur	Membungkus	Menimbang

Peneliti memaknai ada tiga ranah pada klasifikasi hasil belajar, meliputi ranah afektif (sikap) terdiri atas sikap spiritual dan sikap sosial, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan peneliti lebih menekankan pada ranah kognitif dengan tetap menilai hasil belajar yang lain mencakup sikap dan keterampilan sebagai penilaian proses. Dalam hal ini produk yang dikembangkan dikatakan efektif dan mendukung proses pembelajaran apabila hasil belajar meningkat.

2.1.5.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Adapun menurut Wasliman dalam Susanto (2016:12) menyatakan bahwa hasil belajar diperoleh peserta didik melalui hasil interaksi dengan faktor internal maupun eksternal yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. faktor internal, yaitu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik yang berasal dari dalam dirinya, diantaranya: tingkat kemampuan kognitif, motivasi belajar, sikap, minat dan perhatian, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. faktor eksternal, yaitu hasil belajar peserta didik dipengaruhi dari luar dirinya, diantaranya sekolah, masyarakat, dan keluarga.

Rifa'i dan Anni (2015:78) menyebutkan, ada dua faktor yang yaitu kondisi internal dan eksternal yang memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Tiga kondisi internal, yaitu kondisi fisik (kesehatan organ tubuh); kondisi sosial (kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan); dan kondisi psikis (kemampuan intelektual dan emosional). Kondisi eksternal mencakup beberapa hal, diantaranya variasi dan tingkat kesulitan materi, keadaan lingkungan, iklim, tempat belajar, dan budaya belajar masyarakat.

Peneliti memaknai dari beberapa pendapat di atas bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal (bersumber dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (luar peserta didik). Kedua faktor tersebut sangat memengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik, sehingga kedua faktor tersebut dapat dipahami dengan baik agar hasil belajar yang didapatkan optimal.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran

Gagne dalam Rifa'i (2015:85) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian kejadian dari luar peserta didik yang didesain guna mendukung proses internal peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik memroses informasi yang mereka peroleh guna mencapai tujuan yang sudah ditentukan melalui peristiwa belajar. Senada dengan pendapat Gagne, Brigs menambahkan bahwa pembelajaran ditandai dengan kemudahan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan pada tahapan berikutnya melalui keseluruhan peristiwa

belajar. Lebih lanjut dijelaskan, terjadinya proses komunikasi antar peserta didik maupaun pendidik dengan peserta didik disebut proses pembelajaran.

Pengertian pembelajaran sesuai dengan pernyataan ahli dimaknai bahwa serangkaian kegiatan yang mendukung peserta didik untuk memroses informasi yang didapat melalui interkasi antara peserta didik dengan pendidik maupun antar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan disebut pembelajaran.

2.1.6.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Adapun komponen-komponen pembelajaran menurut Rifa'i (2015:87-88) apabila pembelajaran ditinjau dari pendekatan sistem meliputi tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi dan penunjang.

a. Tujuan

Istilah *Instructional effect* merupakan pengertian tujuan secara eksplisit yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran khusus (TPK) dengan spesifik dan operasional melalui kegiatan pembelajaran, dapat berupa sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang berfungsi memudahkan pendidik dalam merancang pembelajaran yang tepat.

b. Subyek belajar

Dalam pembelajaran, subyek belajar berperan ganda yaitu sebagai subyek, karena peserta didik merupakan individu yang melaksanakan pembelajaran dan sekaligus obyek, karena perilaku peserta didik diharapkan berubah melalui proses pembelajaran.

c. Materi pelajaran

Pesan atau informasi yang disampaikan saat pembelajaran merupakan materi pelajaran yang termuat pada silabus, RPP, dan bahan ajar, disusun secara sistematis dan digambarkan dengan jelas.

d. Strategi pembelajaran

Untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, pendidik menggunakan sebuah pola yang diyakini efektivitasnya disebut strategi pembelajaran. Pendidik perlu mempertimbangkan beberapa komponen, antara lain tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik peserta didik dalam menentukan strategi pembelajaran agar berfungsi optimal.

e. Media pembelajaran

Untuk mendukung dan meningkatkan peran strategi pembelajar digunakan media pembelajaran.

f. Penunjang

Komponen penunjang berfungsi melengkapi, memperlancar dan mempermudah proses pembelajaran, berupa fasilitas belajar meliputi alat peraga, buku sumber, dan sejenisnya.

Jadi dapat dimaknai seluruh komponen-komponen pembelajaran sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran tidak akan berjalan maksimal dan tujuan yang telah ditetapkan tidak akan tercapai apabila salah satu komponen tidak terpenuhi. Peneliti mengembangkan media *puzzle* berbasis *index card match* pada muatan pembelajaran IPS untuk siswa

kelas V SD dan termasuk komponen media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran agar tujuan yang ditetapkan tercapai.

2.1.7 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

2.1.7.1 Pengertian IPS

Menurut Susanto (2016:137) IPS ilmu yang mengkaji beragam disiplin ilmu sosial dan humaniora yang beraspek majemuk dari berbagai segi kehidupan baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, sejarah, budaya, maupun politik serta seluruh kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dengan tujuan memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya ditingkat dasar dan menengah. Hakikat IPS yaitu melalui pengembangan konsep berfikir sesuai dengan kondisi nyata sosial peserta didik, dengan harapan membentuk warga negara yang bertanggung jawab dan baik.

Gunawan (2013:38) menyatakan bahwa IPS mempelajari keadaan masyarakat yang cepat perkembangannya seperti keadaan lingkungan masyarakat, perubahan masyarakat, dan masalah-masalah di masyarakat sehingga disebut sebagai bidang keilmuan yang sangat dinamis. Sapriya (2017:7) menjelaskan IPS yaitu mata pelajaran gabungan dari mata pelajaran lain, seperti geografi, ekonomi, sejarah, dan pelajaran ilmu sosial sejenisnya yang diberikan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Sesuai dengan pendapat ahli mengenai IPS, dimaknai bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari keadaan masyarakat dengan segala fenomenanya, meliputi lingkungan, perubahan masyarakat, dan masalah-masalah

di masyarakat yang dikemas secara ilmiah. Dalam mempelajari IPS diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan bersikap sebagai individu yang hidup ditengah masyarakat sehingga menjadikan warga negara yang bertanggungjawab.

2.1.7.2 Ruang Lingkup IPS

Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa ruang lingkup materi pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di pendidikan dasar meliputi: (1) aspek manusia, tempat, dan lingkungan. Ketiganya meliputi wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia, konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia, dan konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa di negara Indonesia; (2) aspek waktu, keberlanjutan, dan perubahan meliputi perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dalam waktu yaitu sejak masa praaksara hingga masa Islam, perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara; (3) aspek sistem sosial dan budaya meliputi norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia; dan (4) aspek perilaku ekonomi dan kesejahteraan meliputi kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia yang bertanggungjawab, kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme.

Gunawan menambahkan (2013:51) ruang lingkup IPS antara lain: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan (5) IPS sebagai pendidikan global (*global education*), yakni mendidik peserta didik mengenai kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran akan ketergantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran bahwa semakin terbukanya komunikasi dan transportasi anatar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan kerusakan lingkungan.

Jadi dapat dimaknai bahwa ruang lingkup IPS khususnya di SD yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu berkelanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam hal ini ruang lingkup yang diajarkan disesuaikan pada jenjang dan karakteristik peserta didik.

2.1.7.3 Tujuan IPS

Susanto (2016:145) menjelaskan tujuan utama pembelajaran IPS yaitu untuk melatih kepekaan peserta didik terhadap ketimpangan dan masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta mampu menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari.

Adapun tujuan pendidikan IPS di SD secara keseluruhan menurut Gunawan (2013:52-53), yaitu sebagai berikut: (1) membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat; (2) membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang bermanfaat dalam menjalani kehidupan di masyarakat; (3) membekali peserta didik dengan

kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun solusi alternatif dari setiap masalah yang terjadi di dalam masyarakat; (4) membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS berdasarkan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi; dan (5) membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup.

Nur Hadi dalam Susanto (2016:146) menyebutkan empat tujuan pendidikan IPS, meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. *Pertama*, pengetahuan, berfungsi membantu peserta didik untuk mengenal diri sendiri beserta lingkungannya yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS. *Kedua*, keterampilan, meliputi keterampilan berpikir. *Ketiga*, sikap, meliputi tingkah laku berpikir dan sosial. *Keempat*, nilai, yaitu meliputi nilai ekonomi, nilai kepercayaan, ketaatan kepada pemerintah dan hukum, serta pergaulan antarbangsa.

Jadi dapat dimaknai bahwa tujuan IPS menekankan pada empat aspek, (1) pengetahuan untuk mengenali diri mereka sendiri dan lingkungannya, (2) sikap peka dan kritis terhadap permasalahan yang terjadi dan ikut berperan aktif untuk membantu menyelesaikannya, (3) bertingkah laku baik dalam pikiran maupun perbuatan, (4) mampu berkomunikasi baik dengan lingkungannya, dan (5) memiliki nilai terhadap kehidupannya.

2.1.7.4 Keterampilan Dasar IPS

Menurut Sapriya (2017:51) peserta didik perlu memiliki dan mengembangkan empat keterampilan dalam pembelajaran IPS, yaitu:

- a. Keterampilan berpikir, diperlukan untuk menyelesaikan masalah dan partisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif dapat mendukung peserta didik aktif di dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Keterampilan meneliti, digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah data dalam penelitian.
- c. Keterampilan berpartisipasi sosial, peserta didik perlu belajar mengenai interaksi dan kerjasama yang baik dengan orang lain, karena manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan bantuan orang lain dalam menjalani kehidupan. Kemampuan individu bekerja dalam kelompok dianggap sangat penting karena dalam kehidupan bermasyarakat manusia merupakan makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, sehingga begitu banyak orang yang menggantungkan hidup melalui kelompok.
- d. Keterampilan berkomunikasi, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyatakan pemikiran dan perasaannya kepada orang lain secara jelas, efektif, dan kreatif.

Berdasarkan uraian diatas dapat dimaknai bahwa keterampilan dasar IPS mencakup keterampilan berpikir, meneliti, berpartisipasi sosial, dan berkomunikasi. Masing-masing keterampilan berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS. Apabila didapati salah satu keterampilan tersebut tidak dimiliki peserta didik, maka pembelajaran IPS dianggap belum bermakna, dan berhasil.

2.1.7.5 Pembelajaran IPS di SD

Susanto (2016:139) berpendapat bahwa hakikat pendidikan IPS SD mengembangkan keadaan sosial budaya sesuai dengan kondisi nyata di

lingkungan sekitar peserta didik, harapannya menjadikan warga negara yang bertanggung jawab dan baik yaitu mampu secara kritis menelaah dan memahami serta berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sosial disekitarnya. Menurut Gunawan (2013:50-51) bahwa pendidikan IPS di SD diberikan dari hal konkrit ke hal abstrak dengan mengikuti pola pendekatan yang semakin meluas dan pendekatan spiral, dimulai dari yang mudah kepada yang sukar, sempit kepada yang lebih luas, dekat ke yang jauh, dan begitu seterusnya. Berdasarkan konsep tersebut, maka dalam pembelajaran IPS di SD dijumpai melalui hal yang konkrit dahulu kemudian berakhir pada abstrak, yaitu mulai dari percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, hingga elaborasi kata-kata yang mudah dipahami peserta didik. Pendidikan IPS di SD disajikan dalam bentuk *synthetic science* yaitu kondisi nyata atau realita sosial budaya yang hidup di lingkungan peserta didik yang sudah diamati melalui fakta, konsep, generalisasi, dan temuan-temuan lainnya. Dalam hal ini peserta didik dilatih bersikap kritis, dan mampu berperan aktif dalam lingkungan masyarakat sehingga tercipta warga negara yang demokratis, bertanggungjawab, peka, dan cinta damai.

Susanto (2016:152) menjelaskan bahwa dalam pendidikan IPS di SD perlu memerhatikan kebutuhan berdasarkan umur mereka. Anak usia sekolah dasar memiliki rentang usia antara 6-12 tahun. Menurut piaget usia 6-7 tahun memandang dunia sebagai satu kesatuan yang utuh dan memandang tahun berikutnya sebagai sesuatu yang masih jauh dan lama yaitu berada pada tingkatan

kongkret operasional. Dalam hal ini, yang dipedulikan mereka hanya masa sekarang (konkrit) bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak).

Pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013. Artinya proses pembelajaran harus dilaksanakan secara tematik terpadu dan menggunakan pendekatan ilmiah. Penggunaan pendekatan ilmiah dalam proses pembelajaran dapat melatih keterampilan berpikir sekaligus pengambilan keputusan (Motlan, 2018:146). Sesuai dengan pernyataan di atas, salah satu tujuan pembelajaran IPS adalah peserta didik mampu memecahkan atau mencari solusi masalah yang mereka temui di masyarakat. Agar tujuan IPS pada pembelajaran tematik di sekolah dasar tercapai, maka implementasinya pendidik harus mampu menumbuhkan keaktifan serta motivasi dalam memahami konsep dan pengetahuan lain dengan utuh dan baik kepada peserta didik. Artinya peserta didik tidak hanya mampu menghafal konsep, namun dapat menerapkan konsep tersebut pada aspek yang lain dengan cara mengembangkan, memahami materi, mampu memecahkan masalah yang diberikan guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Ariesta, 2018:25).

Dari uraian diatas dapat dimaknai bahwa pendidikan IPS di SD dimulai dari yang konkrit ke abstrak, dijumpai mulai dari percontohan dengan gerak tubuh, gambar, dan seterusnya hingga elaborasi kata-kata. Pendidikan IPS di sekolah dasar disajikan dalam bentuk *synthetic science* yaitu kondisi nyata atau realita sosial budaya yang hidup di lingkungan peserta didik yang sudah diamati melalui fakta, konsep, generalisasi, dan temuan-temuan lainnya. Dalam hal ini peserta didik dilatih bersikap kritis, dan mampu berperan aktif dalam lingkungan

masyarakat sehingga tercipta warga negara yang demokratis, bertanggungjawab, peka, dan cinta damai.

2.1.7.6 Muatan IPS di SD Tema Peristiwa dalam Kehidupan

Berdasarkan Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas V. Untuk muatan pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 sudah disatukan dalam satu tema pembelajaran bersama muatan pembelajaran yang lain. Muatan pembelajaran IPS tersebut mempunyai kompetensi dasar yang sudah dijabarkan dalam lampiran Permendikbud No 24 Tahun 2016, sebagai berikut:

Tabel 2.5 Pemetaan KI dan KD Muatan IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. 3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan

budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Pada penelitian ini, materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media *puzzle* berbasis *index card match* adalah muatan IPS tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan dan pembelajaran 3 dengan kompetensi dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dan indikatornya sebagai berikut:

3.4.1 Menjelaskan peristiwa lahirnya Pancasila.

3.4.2 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa lahirnya Pancasila.

3.4.3 Menerapkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam peristiwa lahirnya Pancasila.

2.1.7.7 Materi Muatan IPS Peristiwa Lahirnya Pancasila

Pancasila berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu *panca* dan *sila*. *Panca* artinya lima, dan *sila* artinya *dasar*. Maka, Pancasila dapat diartikan lima dasar atau lima asas. Istilah *pancasila* telah dikenal sejak zaman Majapahit, yaitu terletak pada kitab *Negarakertagama* karangan Mpu Prapanca dan kitab *Sutasoma* karangan Mpu Tantular. Pada kitab *Sutasoma*, pancasila berarti berbatu sendi yang lima atau pelaksanaan kesusilaan yang lima.

Lahirnya Pancasila sebagai dasar negara terjadi pada saat Sidang BPUPKI (Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia atau dalam bahasa Jepang *Dookoritsu Junbi Coosakai*) yang pertama yaitu pada tanggal 29 Mei-1 Juni 1945. Tujuan utama dari sidang pertama BPUPKI yaitu merumuskan dasar negara Indonesia. Pembicaraan pertama yaitu merumuskan dasar negara dengan mendengarkan pidato dari beberapa tokoh bangsa. Berikut usulan-usulan dasar negara yang disampaikan oleh tiga tokoh bangsa.

1. Pada tanggal 29 Mei 1945, Muhammad Yamin dalam pidatonya mengusulkan lima dasar negara, antara lain:
 - a. peri kebangsaan,
 - b. peri kemanusiaan,
 - c. peri ketuhanan,
 - d. peri kerakyatan, dan
 - e. kesejahteraan rakyat.
2. Pada tanggal 31 Mei 1945, Prof. Dr. Mr. Soepomo melalui pidato singkatnya mengusulkan lima asas, yaitu:
 - a. persatuan,
 - b. kekeluargaan,
 - c. keseimbangan lahir batin,
 - d. musyawarah,
 - e. keadilan sosial.

3. Pada hari terakhir Sidang BPUPKI tanggal 1 Juni 1945, Ir. Soekarno berpidato tanpa teks mengenai calon rumusan dasar negara Republik Indonesia, sebagai berikut:

- a. internasionalisme,
- b. peri kemanusiaan,
- c. mufakat atau demokrasi,
- d. kesejahteraan sosial, dan
- e. ketuhanan Yang Maha Esa.

Selanjutnya untuk memberikan nama pada kelima dasar tersebut, Ir. Soekarno mengusulkan istilah “Pancasila”, sehingga pada tanggal 1 Juni 1945 dianggap sebagai hari lahirnya Pancasila sebagai dasar negara.

Tepat pada tanggal 1 Juni 1945, sidang BPUPKI berakhir. Selanjutnya BPUPKI melakukan reses (istirahat) selama 1 bulan. Dalam sidang pertama ini belum diperoleh kesimpulan apapun mengenai dasar negara Indonesia. Oleh sebab itu, tanggal 22 Juni 1945, dibentuklah sebuah panitia kecil yang anggotanya sembilan orang. Panitia kecil diketuai Ir. Soekarno, dengan anggotanya antara lain: Drs. Mohammad Hatta, Mr. Mohammad Yamin, Mr. Achmad Soebardjo, Mr. A. A. Maramis, Abdul Kahar Muzakir, K. H. Wahid Hasyim, H. Agus Salim, dan Abikusno Tjokrosujoso.

Diperoleh hasil terpenting dari panitia kecil atau “Panitia Sembilan” adalah berupa Rancangan Pembukaan Hukum Dasar, yang isinya tentang tujuan berdirinya negara Indonesia merdeka. Rancangan tersebut dikenal dengan Piagam Jakarta atau Jakarta Charter yang dirapatkan pada tanggal 22 Juni 1945 dengan

dihadiri 38 anggota BPUPKI berlokasi di gedung Pancasila. Isi Piagam Jakarta yaitu:

1. Ketuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya.
2. (menurut) dasar kemanusiaan yang adil dan beradab.
3. Persatuan Indonesia.
4. (dan) kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.
5. (serta dengan mewujudkan suatu) keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Setelah melaksanakan tugas, BPUPKI dibubarkan tanggal 9 Agustus 1945 yang kemudian dibentuk PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) atau dalam bahasa Jepang disebut *Dookuritsu Junbi Inkai* sebagai gantinya. PPKI bertugas mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia dengan tujuan mengesahkan dasar negara dan UUD 1945. Ketua PPKI yaitu Ir. Soekarno dan wakil ketua Mohammad Hatta dengan jumlah anggota 21 orang.

Sore hari setelah proklamasi (17 Agustus 1945), opsir Jepang datang ke rumah Mohammad Hatta untuk menyampaikan keberatan dari wakil Indonesia bagian timur terhadap sila pertama Pancasila dalam piagam Jakarta. Kemudian dilakukan sidang bersama wakil-wakil Islam sehingga disepakati perubahan sila pertama Pancasila menjadi “Ketuhanan Yang Maha Esa”.

Pada tanggal 18 Agustus 1945, disahkan Undang-Undang Dasar 1945 pada Sidang Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) yang pertama, termasuk

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, termuat isi rumusan Prinsip Dasar Negara yang disebut Pancasila, tepatnya pada alinea IV yang berbunyi sebagai berikut:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* berikut diperoleh dari jurnal baik dalam cakupan nasional maupun internasional, adalah sebagai berikut.

Ifa Seftia Rakhma W., Unik Widyaningsih, dan Lilik Mawartiningsih melakukan penelitian pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan *Magic Crossword Puzzle* sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini diperoleh data kelayakan dari 2 validator termasuk kategori layak dengan persentase sebesar 81,17% dan efektif digunakan untuk materi pembelajaran peristiwa alam dengan ketuntasan peserta didik sebesar 94,4%. Berdasarkan data tersebut media *Magic Crossword Puzzle* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA untuk kelas V SD.

Penelitian yang dilakukan Hanafiyah dan Supardi tahun 2016 berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi”. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas peserta didik dan guru meningkat, berturut-turut sebesar 3,48% dan 52,61%, serta nilai rata-rata peserta didik mencapai 89.00 pada siklus II. Jadi, dapat dikatakan bahwa media *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta aktivitas peserta didik dan guru dalam pembelajaran IPS.

Penelitian oleh Hartadiyati dkk., pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNSP). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa media pembelajaran *puzzle card* valid digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Md Ari Giri Widayanti, I Km Sudarma, dan I Md Suarjana pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Penerapan Model *Make a Match* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD”. Hasil penelitian menunjukkan persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah afektif, psikomotorik, dan kognitif berturut-turut yaitu 82,29%, 84,16%, dan 85,85% pada siklus II dengan ketuntasan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *make a match* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V.

Ibnatul Izzati, Choirul Huda, dan Qoriati Mushafanah pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Keefektifan Model Pembelajaran *Word Square* Berbantuan Media *Puzzle* pada Mata Pelajaran IPS SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan peserta didik mencapai 95% pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan IPS.

Selanjutnya penelitian oleh Ina Kristina, Atip Nurwahyunani, dan Endah Rita Sulisty Dewai tahun 2017 berjudul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi”. Diperoleh data yang menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 76,66% dan rata-rata sebesar 80,57 pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh positif digunakannya model pembelajaran TGT dengan media *puzzle* terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII.

Penelitian yang dilakukan oleh Diyah Ayu Warapsari dan Saptorini tahun 2015 berjudul “Pengembangan *Contextual Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran dan Dampaknya Bagi Mahluk Hidup”. Hasil penelitian tersebut didapatkan data kelayakan media *contextual puzzle* dengan rata-rata persentase penilaian kelayakan media dan materi berturut-turut sebesar 87,48% dan 96,65% dengan kategori sangat layak. Hasil belajar peserta didik pada uji coba pelaksanaan diperoleh *n-gain* sebesar 0,775 dengan kriteria tinggi dan rata-rata persentase keaktifan sebesar 70,05% dengan kriteria aktif. Dengan hasil penelitian tersebut, maka dapat dimaknai bahwa media *contextual puzzle*

layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMP/MTs.

Penelitian oleh Jamatul Khairah, Rionaldi, dan Aprizawati tahun 2017 berjudul “*The Making of English Crossword Puzzle Book for Vocabulary Learning for Junior High School Students*”. Terdapat 4 tipe pertanyaan yang dikembangkan, yaitu sinonim, antonim, pertanyaan berdasarkan gambar, dan deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan *english crossword puzzle* dapat membantu peserta didik untuk mempelajari kosakata dan mengingatnya dengan mudah.

Penelitian yang lain oleh Nur Fitri Zulaikha, Supriyono, dan Beni Setiawan tahun 2014 berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Menggunakan Permainan *Ball and Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Zat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik yang mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85% dan peserta didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran ini. Hal ini berarti pembelajaran dengan model TGT menggunakan permainan *ball and card* meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian oleh R. A. Purwantoko, Susilo, dan Sutikon pada tahun 2010 dengan judul penelitian “Keefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor pada Siswa SMP”. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 80,84 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 97,36%. Dari hasil uji t data *pretest* dan *posttest* diperoleh $t_{hitung} = 2,805$ dan $t_{tabel} = 2,024$, maka H_a diterima.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penelitian oleh Javier Melero dan Davinia Hernandez tahun 2014 berjudul “*A Model for the Design of Puzzle-based Games Including Virtual and Physical Objects*” dalam jurnal *Educational Technology & Society*, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecuali dua elemen model yang membutuhkan revisi, guru dapat memahami dan menerapkannya dalam proses pembelajaran peserta didik. Jadi dapat dimaknai bahwa media *game* berbasis *puzzle* dapat dibuat, dan diterapkan oleh guru sebagai desainer *game* dalam proses pembelajaran sebagai strategi khusus yang dapat menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah, analitik, dan memori siswa, dan peran guru sebagai desainer *game* yang bermakna.

Berdasarkan data penelitian terdahulu, peneliti memaknai terdapat beberapa persamaan dari ke 11 penelitian yang ditampilkan dengan judul peneliti, antara lain: (1) media *puzzle* yang dikembangkan harus diujicobakan kepada 2 validator, yaitu ahli media dan materi serta dapat digunakan dalam pembelajaran apabila sudah dinyatakan layak; (2) penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran muatan IPA, IPS, dan Bahasa dapat mengoptimalkan proses dan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien; (3) penggunaan media *puzzle* dapat digunakan bersama metode pembelajaran seperti TGT, *make a match*, dan *word square*.

Selanjutnya penelitian oleh Defi Yuniatika pada tahun 2018 dengan judul penelitian “Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* untuk

Meningkatkan Minat dan Prestasi Matematika Siswa Kelas III SD N Wirokerten Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat dan prestasi belajar matematika yang menggunakan metode *index card match* meningkat. Ini terbukti berdasarkan hasil analisis data minat siswa pada siklus II meningkat menjadi 81,57%. Peningkatan juga terjadi pada skor rata-rata hasil siswa adalah 81,14 atau sebanyak 73,68% siswa yang mencapai KKM pada siklus II.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Asnimar tahun 2017 berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat” dalam jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajar). Hasil penelitian ini didapati bahwa penerapan metode pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar Penjaskes pada siswa kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat tahun pelajaran 2016/2017. Hasil belajar sebelum PTK adalah 66.7 dengan kategori kurang dan ketuntasan klasikal sebesar 62.5% dengan kategori tidak tuntas. Hasil belajar siklus II pertemuan 4 adalah 87.9 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kategori tuntas.

Persamaan dari dua penelitian diatas dengan judul peneliti yaitu ada pada penggunaan metode *index card match* dapat meningkatkan proses belajar peserta didik, baik minat, motivasi, memori, dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya ada pada penggunaan metode *index card match* bukan sebagai metode belajar, melainkan cara kerja dari metode *index card match* diadopsi menjadi sebuah media *index card match*, yaitu media sepasang kartu meliputi kartu soal dan kartu jawaban.

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut berguna bagi peneliti sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan yang dilakukan. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berjudul Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS Kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Susanto (2016:12) sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut Wasliman dalam Susanto menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kemampuan belajar dan kualitas pembelajaran di sekolah. Beberapa aspek yang dapat memengaruhi kualitas proses pembelajaran di sekolah diantaranya ketersediaan sumber belajar. Salah satu sumber belajar yaitu penggunaan media pembelajaran. Peserta didik dapat menerima materi pelajaran secara optimal apabila media yang digunakan tepat.

Dalam praktiknya, di kelas V SDN Patemon 01 penggunaan media yang variatif masih kurang dalam proses pembelajaran khususnya muatan IPS materi sejarah. Padahal di dalam muatan IPS khususnya materi sejarah berisi banyak informasi mengenai kejadian masa lampau yang mengharuskan siswa untuk mengingatnya, tentunya dengan penggunaan media yang sederhana berupa gambar saja materi sukar dimengerti dan diterima. Hal ini mengakibatkan minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik rendah dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti melihat adanya permasalahan tersebut, sehingga diperlukan media

pembelajaran sebagai alat bantu belajar peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *puzzle* berbasis *index card match* sebagai alternatif solusi.

Untuk mengembangkan media pembelajaran visual grafis tersebut maka digunakan model pengembangan Sugiyono. Langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono (2015:409) dengan langkah-langkah yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk dan (10) produksi massal. Dalam hal ini peneliti hanya menggunakan delapan dari sepuluh tahapan yang dikembangkan oleh Sugiyono karena keterbatasan waktu, dana, dan kebutuhan peneliti.

Pertama, pada tahap pra penelitian, peneliti melaksanakan observasi pembelajaran di SDN Patemon 01 Kota Semarang, dilanjutkan dengan wawancara dengan beberapa peserta didik dan guru kelas V, kemudian memperoleh data dokumentasi berupa hasil belajar peserta didik ranah kognitif kelas V muatan IPS pada Penilaian Tengah Semester I. Berdasarkan keempat tahap prapenelitian tersebut, diperoleh beberapa potensi dan masalah. Peneliti mengidentifikasi berbagai macam permasalahan yang terjadi di SDN Patemon 01 Kota Semarang.

Permasalahan yang diidentifikasi dari SDN Patemon 01 Kota Semarang antara lain: (1) dalam kegiatan pembelajaran IPS guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti *globe* dan beberapa jenis peta yaitu peta Indonesia dan peta kota Semarang yang masing-masing terdapat satu di sekolah, namun belum ada media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di dalam kegiatan kelompok terutama pada materi sejarah, (2) materi sejarah yang

diajarkan guru masih dangkal, yaitu bersumber pada buku siswa saja karena belum tersedianya buku materi sejarah di perpustakaan, (3) peserta didik yang aktif dalam kegiatan kelompok sebanyak 2 siswa (33%) dari jumlah setiap anggota kelompok yaitu 6 siswa karena penugasan belum melibatkan seluruh anggota kelompok, (4) sekolah hanya memiliki satu LCD dalam kondisi rusak, dan (5) data hasil belajar Penilaian Tengah Semester I muatan IPS kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang masih ditemukan peserta didik yang belum memenuhi KKM, yaitu 64, sejumlah 10 peserta didik (33%) dan 20 peserta didik (67%) mendapat nilai di atas KKM.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data. Tahap pengumpulan data didapat melalui kegiatan analisis kebutuhan peserta didik, analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum, analisis KI dan KD, serta analisis materi pelajaran. *Tahap ketiga* yaitu desain produk. Produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *puzzle* berbasis *index card match* yang ditujukan kepada peserta didik kelas V untuk mempermudah pembelajaran IPS semester II materi peristiwa lahirnya Pancasila. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu penyesuaian KI dan KD, materi, dilanjut melakukan desain *puzzle* berbasis *index card match*. *Tahap keempat* adalah validasi desain. Terdapat dua ahli dalam proses validasi desain, yaitu ahli media dan ahli materi. Masing-masing validator akan menilai kelayakan media, apakah sudah layak atau belum untuk kegiatan pembelajaran muatan IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila kelas V nantinya.

Tahap kelima yaitu revisi desain. Setelah produk didesain dan dinyatakan layak oleh kedua validator yaitu ahli media dan ahli materi langkah selanjutnya

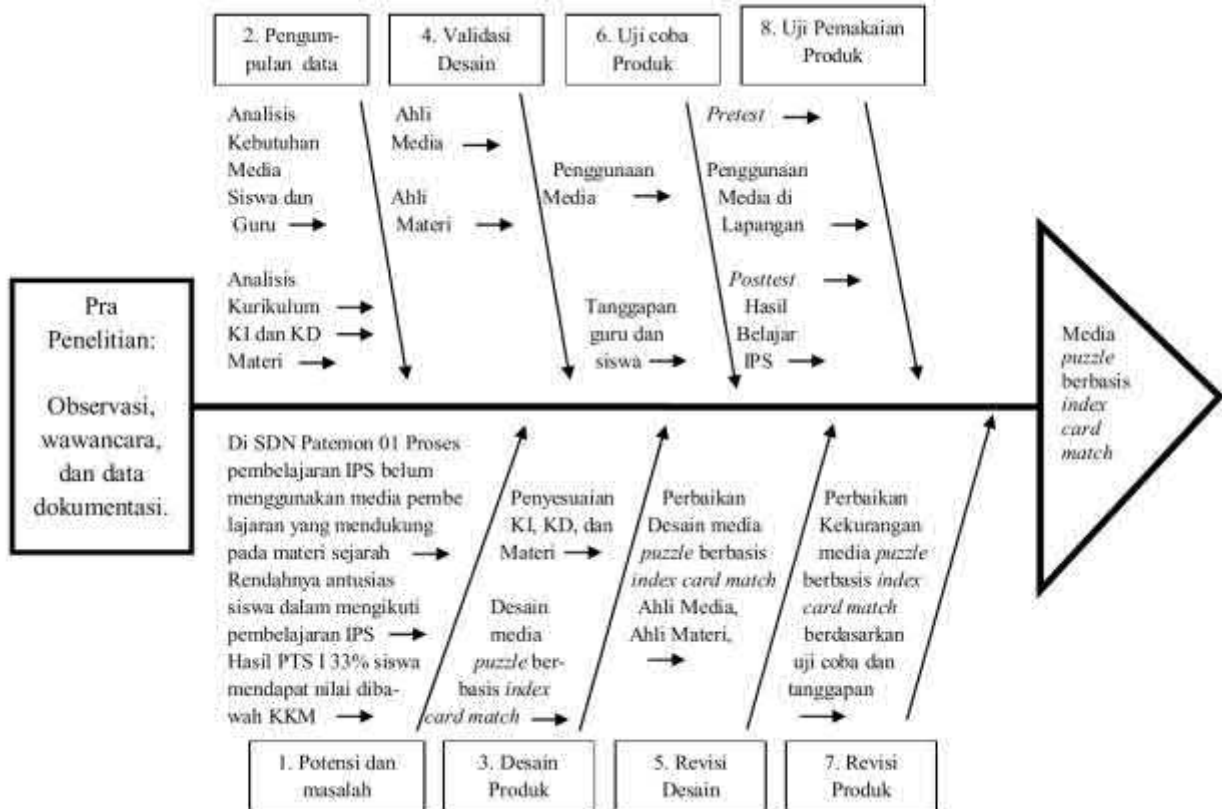
adalah melakukan revisi desain media pembelajaran *puzzle* berbasis *index card match* sesuai dengan saran dari kedua validator tersebut. Tahap keenam yaitu uji coba produk. Tahap ini media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS kelas V dilakukan dengan simulasi berupa pendemonstrasian media pembelajaran pada siswa kelas V sekaligus meminta guru kelas dan peserta didik untuk mengisi angket tanggapan. Tahap ketujuh yaitu revisi produk. Peneliti melihat kelemahan dan kekurangan media menurut sudut pandang guru maupun peserta berdasarkan tanggapan.

Tahapan kedelapan yaitu uji coba pemakaian. Setelah perbaikan selesai, tahap berikutnya yaitu mengujicobakan produk dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Tahap uji coba pemakaian dilakukan satu kali. Setelah kedelapan tahap tersebut selesai dilakukan, maka didapat media pembelajaran *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS kelas V yang siap digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan interaktif sebagai pendamping kegiatan pembelajaran muatan IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila kelas V Semester II Kompetensi Dasar 3.4 yaitu mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini mengadopsi model penelitian pengembangan dari Sugiyono yang disusun melalui teori *fishbone* atau tulang ikan. Dinamakan diagram *fishbone* (tulang ikan) karena bentuknya mirip dengan tulang ikan. Diagram ini dapat menunjukkan sebuah dampak atau akibat yang timbul dari sebuah permasalahan disertai berbagai penyebabnya. Akibat atau efek

dituliskan sebagai moncong kepala ikan, sedangkan tulang ikan menggambarkan deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam setiap langkah penelitian berdasarkan pendekatan permasalahan yang ada (Murnawan dan Mustofa, 2014:32).

Diagram 2.1 Diagram *Fishbone* Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match*



(Borg and Gall dalam Sugiyono, 2015:409)

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Komponen media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar terdiri atas kepingan *puzzle* dua sisi (sisi jawaban dan sisi potongan gambar), kartu soal, *cover* media *puzzle* (berisi gambar dan teks materi), petunjuk permainan, bingkai *puzzle*, papan bernomor untuk meletakkan jawaban, dan kotak *puzzle* untuk menyatukan semua komponen. Pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* telah berhasil dilakukan peneliti melalui beberapa tahapan, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian.
2. Media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang telah dikembangkan peneliti dinyatakan layak berdasarkan penilaian oleh ahli dan tanggapan dari siswa dan guru. Penilaian dari ahli diperoleh persentase kelayakan sebesar 92,85% oleh ahli materi dan sebesar 95,45% oleh ahli media. Tanggapan dari siswa dan guru juga menunjukkan semua indikator mendapatkan respon positif.
3. Media *puzzle* berbasis *index card match* efektif digunakan dalam pembelajaran materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS pada siswa kelas V SDN

Patemon 01. Berdasarkan nilai hasil belajar kognitif peserta didik pada penilaian *pretest* dan *posttest*, terdapat perbedaan rata-rata perhitungan t_{hitung} 19,046 yaitu lebih besar dari t_{tabel} 2,045 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,587 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan simpulan, peneliti memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Media *puzzle* berbasis *index card match* dapat dijadikan referensi alternatif pilihan media pembelajaran yang inovatif oleh guru pada materi ataupun muatan pembelajaran yang lain dengan mengembangkan (1) komponen isi atau materi yang lebih lengkap; (2) komponen penyajian dibuat lebih menarik agar minat siswa untuk belajar meningkat; (3) penggunaan bahasa disesuaikan dengan perkembangan siswa kelas tinggi.
2. Media *puzzle* berbasis *index card match* pada muatan IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila memiliki konten yang dapat menstimulus peserta didik melalui kegiatan menjawab pertanyaan dan mencari jawaban yang sesuai, sehingga peserta didik dapat termotivasi dan aktivitas pembelajarannya meningkat.
3. Media *puzzle* berbasis *index card match* muatan IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila yang dikembangkan memberikan masukan untuk perbaikan pembelajaran IPS di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid., Sutaryono., Witanto, Yuli & Ratnaningrum, Ika. 2017. Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture I" (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 34. No. 2.
- Apriyani, Rizky., Sumarni, Sri & Rukiyah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 9. No. 2.
- Ariesta, Freddy W. & Kusumayati, Erlina N. 2018. Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendesn: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 3. No. 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnimar. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. Vol. 1. No. 2.
- Azizah, Ika N. & Estiastuti, Arini. 2017. Keterampilan Guru dalam Pengelolaan Kelas Rendah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Joyful Learning Journal*. Vol. 6. No. 2.
- B. S., Mohan., Nambiar, Vinod., Gowda, Shivaraj & Arvindakshan, Rajeev. 2018. Crossword Puzzle: a Tool for Enhancing Medical Students Learning in Microbiology and Immunology. *International Journal of Researching in Medical Sciences*. Vol 6. No. 3.
- Budiarti, Wikan. 2014. Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Siswa Kelas V SD N 1 Balingasal Kabupaten Kebumen. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol. 1. No. 1.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flash Book.
- Chacha, Florence., Mwanda, Samwel & Midigo, Ronnie. 2017. Use of Instructional Media in Elementary Schools in Kenya: Understanding Teacher Attitude and Perceived Pedagogical Value of Picture Books. *International Journal of Elementary Education*. Vol 6. No. 6
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fakhrudin, Ahmadi, F., Sumilah, & Ansori, I. 2017. IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan

- Media Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*. Vol. 21. No. 2.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ghavami, Elham. 2016. Comparison of the ITT and Puzzle-Based Teaching Methods with Respect to the Lecturing Method in the Educational Progress of the Computer Science Basics Course of High School's 3rd Grade of Math-Physics Students of Urmia's 1st District. *International Journal of Humanities and Cultural Studies*.
- Hanafiyah & Supardi. 2016. Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi. *Ibtida'i*. Vol. 3. No. 02.
- Hartadiyati, Eny W. H., Utami, R. E., & Rubowo, M. R. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Sains V, Magister Pendidikan Sains dan Doktor Pendidikan IPA FKIP UNS, Surakarta, 19 November.
- Haryanto, Hanny & Lakoro, Rahmatsyam. 2012. *Game Edukasi "Evakuator" Bergenre Puzzle dengan Gameplay Berbasis Klasifikasi Sebagai Sarana Pendidikan dalam Mitigasi Bencana*. *Techno.Com*. Vol. 11. No. 1.
- Herayani., Kartono & Sukestiyarno, Y. L. 2015. Analisis Berpikir Kreatif Matematis dan Karakter Rasa Ingin Tahu pada Pembelajaran *SSCS* Berbantuan Media *Puzzle* Materi Pecahan. *Journal of Primary Education*. Vol. 4. No. 2.
- Hendrowibowo, Lorensius., Haryono., Raharjo, Tri J. & Rusarti. 2018. The Use of Traditionally Games to Implement Character Education Policy in Kindergarten. *The Journal of Educational Development*. Vol. 6. No. 3.
- Husna, Nurul., Sari, S. A., & Halim, A. 2017. Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 05. No. 01.
- Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peristiwa dalam Kehidupan: Buku Guru/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017
- Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peristiwa dalam Kehidupan: Buku Siswa/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017.

- Izzati, Ibnatul., Hudan, Choirul & Mushafanah, Qoriati. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran *Word Square* Berbantuan Media *Puzzle* pada Mata Pelajaran IPS SD. *Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 4. No. 2.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit.
- Kemdikbud. 2012. *UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. <http://www.paudni.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2012/08/UU-20-2003-ttg-sisdiknas.pdf> diakses tanggal 03/01/2018 pukul 17.18 WIB.
- Khairiah, Jamatul., Rionaldi & Aprizawati. 2017. The Making of English Crossword Puzzle Book for Vocabulary Learning for Students Junior High School Students. *Inovish Journal*. Vol. 2. No. 2.
- Kristiana, Ina., Nurwahyunani, Atip & Dewi Endah R. S. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi. *Bioma*. Vol. 6. No. 2.
- Kurniawati, Intan dan Rahayu, Enni S. 2014. Pengembangan Media "*Woody Puzzlenn*" untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan. *Unnes Journal of Biology Education*. Vol. 3. No. 3.
- Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, RM. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Maisaroh, Siti dan Purwanti, S. Rosalia. 2012. Perbedaan Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif *JIGSAW* dan *TEAMS GAMES TOURNAMENT* Terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar MBS Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 29. No. 1.
- Masykur, Rubhan., Nofrizal & Syazali, Muhamad. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 8. No. 2.
- Melero, Javier dan Hernandez-Leo, Davinia. 2014. A Model for the Design of Puzzle-based Games Including Virtual dan Physical Objects. *Educational Technology & Society*. Vol. 17. No. 3.
- Motlan. Sinuraya, Jurubahasa., Sinulangga, Karya., & Mihardi, Satria. 2018. Report on Academic Succes Skills Indicators with Scientific Methods in Learning Development. *Journal of Education and Practice*. Vol 9. No. 3.
- Munawaroh, Sopiyaatul., Nuswowati, Murbangun & Susatyo, Eko B. 2016. Pengaruh Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 10. No. 1.

- Murnawan, Heri & Mustofa. 2014. Perencanaan Produktivitas Kerja dari Hasil Evaluasi Produktivitas dengan Metode Fishbone di Perusahaan Percetakan Kemasan PT.X. *Jurnal Teknik Industri HEURISTIC*. Vol. 11 No. 1.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *IVET Teacherpreneur*. Vol. 1. No. 2.
- Nurryna, Ayu F. 2009. Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Vol. 1. No. 2.
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Pratiwi, Indah., Syafdaningsih & Rukiyah. 2018. Pengembangan Alat Permainan Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 9. No. 2.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaaluasi Pengajaran Bndung*: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwantoko, R. A., Susilo & Sutikono. 2010. Keefektifan Pembelajaran Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol. 6.

- Putri, Tesha. 2018. *Ada Apa dengan Pendidikan Indonesia?*. (Online). <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20180103112420-445-266335/ada-apa-dengan-pendidikan-di-indonesia/>. (Diakses tanggal 15 Desember 2018).
- Rakhma, Ifa S., Widyaningsih, Unik & Mawartiningsih, Lilik. Pengembangan *Magic Crossword Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol. 7. No.1.
- Ratminingsih, Ni Made. 2018. Implementasi *Board Games* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 24. No. 1.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPTMKU Unnes.
- Rusmawan,. & Wahyuni, Sri. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Safitary, Desy P., Pitadjeng & Nugraheni, Nursiwi. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model TPS dengan Media Video. *Joyful Learning Journal*. Vol. 3. No. 4.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, Wahyu D. 2107. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan Model Pembelajaran Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol. 4. No. 1.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

- Sulistyorini, Sri., Hardjono., Harmanto & Estiastuti, Arini. 2015. Pelatihan Pengembangan Penilaian Otentik dan Penulisan Rapor SD Kurikulum 2013 Bagi Guru-Guru SD Dinas Pendidikan Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. *ABDIMAS*. Vol. 19. No. 1.
- Sundayana, H. Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Taufiq, M., Dewi, N. R. & Widiyatmoko, A. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasin” Berpendekaran *Science-Edutainment*. Vol. 3. No. 2.
- Turasmi. 2014. Peningkatan Kemampuan Membaca Peta Dunia Menggunakan Media *Puzzle* Bagi Siswa Kelas VI SDN Pedalangan 02 Kotas Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Forum Ilmu Sosial*. Vol. 41. No. 1.
- Utari, R., Saputro S. & Martini. 2015. Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dan *Index Card Match* (ICM) pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA N 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* Vol. 4 No. 1.
- Utomo, Nurbowo. 2015. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Media “*Puzzle*”. *PSIKOPEDAGOGIA*. Vol. 4. No. 1.
- Warapsari, Diyah, Ayu dan Saptorini. 2015. Pengembangan Contextual *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran dan Dampaknya Bagim Mahluk Hidup. *Unnes Science Education Journal*. Vol. 4. No. 1.
- Widayanti, Sudarman dan Suarjana. 2016. Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 4. No. 1.
- Widodo, Susiolo T., Renggani & Sukarjo. 2018. Pegembangan Model Pembelajaran *Project Citizen* Berorientasi *Civic Knowledge*, *Civic Disposition*, dan *Civic Skill* sebagai Inovasi dalam Mata Kuliah Pendidikan PKn SD. *PKn Progresif*. Vol. 13. No. 1.

- Wijanarko, Pulung D., Sukarjo & Purnomo. 2014. *Numbered Head Together* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Joyful Learning Journal*. Vol. 3. No. 1.
- Wulandari, Mirsa F. 2016. Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan SDA SDN Kalianyar 1 Kertosono. *JPGSD* Vol. 4. No. 2.
- Yuniantika, Defi. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N Wirokerten Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol. 4. No. 2.
- Zaini, Hisyam dkk., 2018. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Zubaidah, Neneng. 2017. *Mendikbud: Pendidikan Indonesia Alami Kemajuan Signifikan*. (Online).
<https://nasional.sindonews.com/read/1254817/144/mendikbud-pendidikan-indonesia-alami-kemajuan-signifikan-1509938303>. (Diakses pada tanggal 15 Desember 2018).
- Zulaeha, Ida dkk., 2015. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UPTMKU Unnes.
- Zulaikha, Nur F., Supriyono & Setiawan, Beni. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Permainan *Ball and Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Zat. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*. Vol. 02. No. 01.
- Zuriah, Nurul., Hari Sunaryo & Yusuf, Nurbani. 2016. *IBM Guru Pengemabangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal*. *Jurnal Dedikasi*. Vol. 13.