



**PENGEMBANGAN MEDIA
PUZZLE KUBUS KERAGAMAN BUDAYA
MUATAN PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU KELAS IV
SDN KARANGAYU 01 SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Miftah Nur Annisa
1401416434**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang”, karya

nama : Miftah Nur Annisa

NIM : 1401416434

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan PGSD



Semarang, 18 September 2020

Dosen Pembimbing

Fitria Dwi P., S.Pd., M.Pd.

NIP 19850606 200912 2 007

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang”, karya

nama : Miftah Nur Annisa

NIM : 1401416434

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jumat, tanggal 09 Oktober 2020.

Semarang, 09 Oktober 2020

Panitia Ujian



Ketua

Dr. Edy Purwanto, M.Si.

NIP 19630121 198703 1 001

Penguji I,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP 19590511 198703 1 001

Sekretaris,

Moh. Pathurrahman, S.Pd., M.Sn.

NIP 19770725 200801 1 008

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Penguji III,

Fitria Dwi Pl, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850606 200912 2 007

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Miftah Nur Annisa

NIM : 1401416434

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

judul : Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan
Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV
SDN Karangayu 01 Semarang

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya peneliti, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 September 2020



Miftah Nur Annisa

NIM 1401416434

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Pendidikan dan pengajaran di dalam Republik Indonesia harus berdasarkan kebudayaan dan kemasyarakatan bangsa Indonesia, menuju ke arah kebahagiaan batin serta keselamatan hidup lahir” (Ki Hajar Dewantara).
2. “Terkadang hidup bagai *puzzle* yang berantakan dan kita harus menyusunnya satu per satu untuk mencari sesuatu yang penting dalam hidup” (Riyan Raditya).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Manggi dan Ibu Sopngatun.
2. Civitas akademika PGSD FIP UNNES.

ABSTRAK

Annisa, Miftah Nur. 2020, *Pengembangan Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Dosen Pembimbing: Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., 142 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam muatan pembelajaran IPS, yaitu sumber belajar yang digunakan berupa buku paket dan belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran misalnya tingkat kreativitas guru hanya pada menampilkan gambar yang sesuai dengan materi. Perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) Bagaimanakah desain media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang?; (2) Apakah media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang?; (3) Bagaimanakah media *puzzle* kubus keragaman budaya meningkatkan kreativitas guru SDN Karangayu 01 Semarang? Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain media *puzzle* kubus keragaman budaya, menguji kelayakan media *puzzle* kubus keragaman budaya, dan meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono yang mengacu pada model penelitian Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara tidak terstruktur, angket validasi ahli (materi dan media) dan angket tanggapan pengguna media serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* kubus keragaman budaya yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media dengan presentase kelayakan komponen materi 90% (sangat layak) dan komponen media 88,33% (sangat layak). Penilaian dari guru kelas IV SDN Karangayu 01 diperoleh persentase penilaian sebesar 100% (sangat layak) dan penilaian dari guru kelas IV SDN Karangayu 02 diperoleh persentase penilaian sebesar 92,5% (sangat layak).

Simpulan penelitian ini adalah media *puzzle* kubus keragaman budaya berhasil dikembangkan, dinyatakan sangat layak, dan dapat meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang. Saran terhadap penelitian ini adalah media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran muatan IPS kelas IV, guru dapat kreatif mengembangkan media pembelajaran, dan peneliti dapat memberikan kontribusi dalam permasalahan pembelajaran dengan mengembangkan media *puzzle* kubus keragaman budaya sebagai bekal saat terjun ke dunia pendidikan.

Kata kunci : IPS; keragaman budaya; *puzzle* kubus

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan karena bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Edy Purwanto, M. Si., 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. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing.
5. Drs. Sukardi, S. Pd., M. Pd., Dosen Penguji I.
6. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Dosen Penguji II.
7. Drs. Sukarjo, S. Pd., M. Pd., validator materi.
8. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M. Pd., validator media.
9. Sugiyati, S. Pd., Kepala SDN Karangayu 01 Semarang.
10. Yuni Anjawarti, S. Pd., Kepala SDN Karangayu 02 Semarang.
11. Ari Suroho, S. Pd., Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.
12. Eny Widiastuti, S. Pd., Guru Kelas IV SDN Karangayu 02 Semarang.

Semoga pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang memberikan kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Semarang, 09 Oktober 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'MNA' with a stylized flourish.

Miftah Nur Annisa

NIM 1401416434

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoretis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoretis	11
2.1.1 Hakikat Belajar	11
2.1.1.1 Pengertian Belajar	11
2.1.1.2 Unsur-Unsur Belajar	12
2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	14

2.1.2.1 Pengertian Media	14
2.1.2.2 Pengertian Pembelajaran	15
2.1.2.3 Pengertian Media Pembelajaran	16
2.1.2.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	17
2.1.2.5 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.1.2.6 Tujuan Media Pembelajaran	20
2.1.2.7 Manfaat Media Pembelajaran	21
2.1.2.8 Jenis dan Karakteristik Media	22
2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPS	23
2.1.3.1 Pengertian IPS	23
2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS	24
2.1.3.3 Hakikat Materi Keragaman Budaya	26
2.1.4 Hakikat <i>Puzzle</i> Kubus	27
2.1.4.1 Pengertian <i>Puzzle</i> Kubus	27
2.1.4.2 Kelebihan Permainan <i>Puzzle</i>	29
2.1.4.3 Kelemahan Permainan <i>Puzzle</i>	29
2.1.5 Hakikat Kreativitas Guru	29
2.1.5.1 Pengertian Kreativitas Guru	29
2.1.5.2 Ciri-Ciri Guru Kreatif	30
2.1.5.3 Komponen Kreativitas Guru	31
2.2 Kajian Empiris	32
2.3 Kerangka Berpikir	38
2.4 Hipotesis Penelitian	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	41
3.1.1 Pendekatan Penelitian	41
3.1.2 Jenis Penelitian	41
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	43
3.2.1 Tempat Penelitian	43
3.2.2 Waktu Penelitian	43
3.3 Prosedur Penelitian	44

3.3.1 Potensi dan Masalah	44
3.3.2 Pengumpulan Data	44
3.3.3 Desain Produk	45
3.3.4 Validasi Desain	45
3.3.5 Revisi Desain	45
3.3.6 Produk Akhir	45
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	45
3.4.1 Data	45
3.4.2 Sumber Data	46
3.4.3 Subjek Penelitian	46
3.5 Variabel Penelitian	46
3.5.1 Variabel Bebas	47
3.5.2 Variabel Terikat	47
3.6 Definisi Operasional Variabel	47
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
3.7.1 Tes	49
3.7.2 Nontes	49
3.7.2.1 Wawancara	49
3.7.2.2 Angket/Kuesioner	50
3.7.2.3 Dokumentasi	50
3.8 Uji Kelayakan	51
3.9 Teknik Analisis Data	52
3.9.1 Analisis Kelayakan Produk	52
3.9.2 Analisis Tanggapan Guru	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 Perancangan Produk	54
4.1.1.1 Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik.....	54
4.1.1.2 Rancangan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya...	58
4.1.2 Desain Produk	60
4.1.3 Hasil Produk	67

4.1.4 Analisis Data	72
4.1.4.1 Analisis Hasil Validasi Produk	72
4.1.4.2 Analisis Tanggapan Guru	81
4.2 Pembahasan	84
4.2.1 Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya	84
4.2.2 Kelayakan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya	87
4.2.3 Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Meningkatkan Kreativitas Guru	91
4.3 Implikasi Penelitian	93
4.3.1 Implikasi Teoretis	93
4.3.2 Implikasi Praktis	94
4.3.3 Implikasi Pedagogis	94
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	47
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Guru	55
Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik	56
Tabel 4.3 Rancangan Desain Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya	59
Tabel 4.4 Desain Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya	61
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi	72
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Validasi Ahli	74
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Ahli Media	75
Tabel 4.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Validasi Ahli.....	76
Tabel 4.9 Revisi Produk Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya.....	78
Tabel 4.10 Hasil Angket Tanggapan Guru SDN Karangayu 01 Semarang	81
Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Guru SDN Karangayu 02 Semarang.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya	40
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan	42
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan yang Dilakukan Oleh Peneliti	43
Gambar 4.1 Tampilan Sampul Depan dan Sampul Belakang Media	68
Gambar 4.2 Tampilan Sampul Atas dan Sampul Bawah Media	68
Gambar 4.3 Tampilan Sampul Kanan dan Sampul Kiri Media	68
Gambar 4.4 Tampilan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya ketika Dibuka	69
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media	69
Gambar 4.6 Tampilan <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Provinsi Sumatera Barat	70
Gambar 4.7 Tampilan <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Provinsi Jawa Tengah	70
Gambar 4.8 Tampilan <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Provinsi Bali	71
Gambar 4.9 Tampilan <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Timur	71
Gambar 4.10 Tampilan <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Selatan	71
Gambar 4.11 Tampilan <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Provinsi Papua	72
Gambar 4.12 Tampilan Media dengan Bahan Sebelum Revisi	79
Gambar 4.13 Tampilan Media dengan Bahan Sesudah Revisi	79
Gambar 4.14 Kartu Kebudayaan Sebelum Revisi	80
Gambar 4.15 Kartu Kebudayaan Sesudah Revisi	80
Gambar 4.16 Petunjuk Penggunaan Media Sebelum Revisi	80
Gambar 4.17 Petunjuk Penggunaan Media Sesudah Revisi	80

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Penilaian Kelayakan Media Ahli Materi dan Ahli Media	77
Diagram 4.2 Hasil Tanggapan Guru terhadap Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya	104
Lampiran 2 Instrumen Wawancara dengan Guru	106
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik	108
Lampiran 4 Lembar Angket Kebutuhan Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya oleh Peserta Didik	109
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	111
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	113
Lampiran 7 Lembar Angket Kebutuhan Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya oleh Guru.....	114
Lampiran 8 Hasil Angket Kebutuhan Guru	117
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Validasi Desain Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya oleh Ahli Materi	120
Lampiran 10 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 11 Instrumen Penilaian Validasi Desain Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya oleh Ahli Media.....	126
Lampiran 12 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	129
Lampiran 13 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru terhadap Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya.....	132
Lampiran 14 Angket Tanggapan Guru terhadap Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya.....	133
Lampiran 15 Hasil Angket Tanggapan Guru SDN Karangayu 01 Semarang.....	135
Lampiran 16 Hasil Angket Tanggapan Guru SDN Karangayu 02 Semarang	137
Lampiran 17 Surat Balasan SD Penelitian	139
Lampiran 18 Dokumentasi	140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah perihal yang sangat berarti dan bermanfaat bagi manusia. Tidak ada seorang pun di dunia ini yang terlahir serta merta mempunyai kecakapan dan keterampilan dalam memecahkan permasalahan hidupnya tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan dilakukan melalui proses belajar dengan berpikir mengenai diri dan lingkungan di sekitarnya.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses dalam mengidentifikasi identitas diri sebagai warga negara Indonesia yang kaya dengan keragaman, membuat tidak akan terjadi perselisihan antarindividu maupun antarkelompok. Negara Indonesia terdiri atas berbagai pulau, suku bangsa, agama, bahasa, dan juga kebudayaan yang beragam. Indonesia dengan berbagai keragaman tersebut tetap memiliki wadah persatuan yaitu Bhinneka Tunggal Ika yang mempunyai makna berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

Sebagai warga Indonesia yang kaya akan keragaman, seharusnya kita merasa bangga terhadap hal tersebut. Namun, kenyataan yang terjadi sekarang ini banyak warga Indonesia yang bangga terhadap segala hal yang berasal dari luar negeri. Misalnya anak muda yang saat ini banyak melirik kebudayaan asing dibanding dengan budaya-budaya daerah, sementara itu budaya daerah di Indonesia tidak kalah menarik dan unik dari budaya-budaya asing. Bukan merupakan suatu rahasia bahwa banyak juga orang asing yang tertarik untuk mempelajari kebudayaan daerah di Indonesia dibanding warga Indonesia sendiri sehingga tidak heran apabila nantinya ada kebudayaan Indonesia yang diakui oleh negara asing karena lebih peduli untuk melestarikannya. Hal ini terjadi karena kurangnya pengenalan dan kepedulian masyarakat terhadap budaya nasional, yang sebenarnya dapat dilakukan mulai dari pendidikan di sekolah pada tingkat dasar.

Menurut Ananda S. dkk (2020: 74) salah satu lembaga pendidikan formal yang dapat menanamkan sikap peduli terhadap kebudayaan serta untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional adalah sekolah. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Permendikbud No. 24 tahun 2016 bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan 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 IV, V, dan VI. Salah satu muatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan kebudayaan bangsa kepada anak adalah muatan pembelajaran IPS.

Menurut Melinda dalam Danang (2019: 38) menyatakan IPS yaitu muatan pembelajaran yang menelaah keseluruhan kejadian sosial yang terjadi di lingkungan sekitar untuk membentuk individu yang dapat menguasai sikap dan nilai, pengetahuan, serta keterampilan sebagai bekal hidup dalam bermasyarakat. Putry Eka Setyawaty, ddk (2017: 2032) mengemukakan salah satu muatan pembelajaran yang menjelaskan tentang manusia beserta segala bidang di kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat adalah IPS.

Permasalahan yang terjadi di SDN Karangayu 01 Semarang berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, mengenai proses pembelajaran muatan IPS yang dilaksanakan bahwa masih sedikit adanya penggunaan media yang ada di kelas tersebut. Dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan fasilitas yang mendukung untuk mempermudah dan memaksimalkan belajar agar hasil yang diharapkan dapat tercapai. Selain itu, peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kurang aktif dan ada yang mengganggu temannya karena merasa bosan mengenai materi pembelajaran yang diajarkan.

Menurut Hamalik dalam Albi Meinisa, dkk (2019: 29) penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, memberikan rangsangan, serta mempengaruhi psikologis peserta didik.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya.

Berdasarkan temuan peneliti, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa buku paket dan beberapa sumber belajar yang relevan serta belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran misalnya tingkat kreativitas guru dalam menampilkan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Perlu ada perbaikan kualitas pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat memahami materi dengan baik.

Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran pada muatan IPS materi keragaman budaya. Menurut Dendi Tri Suarno dan Sukirno (2015: 118) sebuah perangkat perantara yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima agar terjadi sebuah komunikasi yang baik antara kedua belah pihak disebut dengan media. Susanto dalam Ifa Seftia, dkk (2016: 70) media pembelajaran yakni media yang mencakup semua yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *Puzzle* Kubus keragaman budaya yang merupakan media visual berupa gambar diam yang dapat terbentuk dengan cara menyusun jawaban yang ada pada kepingan atau potongan gambar yang berbentuk kubus. Satu set media *Puzzle* Kubus memiliki sembilan kubus dengan enam sisi, di mana setiap sisi berisi gambar tentang keragaman budaya yang meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah,

alat musik daerah, dan lagu daerah dari enam provinsi besar di Indonesia yaitu Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua. Gambar akan terbentuk dengan sempurna apabila peserta didik dapat menyusunnya dengan tepat.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mirsa F.W. dan Mungit S, (Vol. 04, No. 02, Tahun 2016) dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan SDA SDN Kalianyar 1 Kertosono”. Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* berlangsung dengan baik. Aktivitas guru mencapai 90%, aktivitas siswa mencapai 87,5% dan hasil belajar siswa 88,3%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Kalianyar 1 Kertosono.

Selain itu juga terdapat penelitian dengan judul *The Development Of Educational Puzzle Game Based On The Local Wisdom Using Flash Media To Educate The Students' Characteristic Of Primary School* (Vol. 9, No. 2 Juni 2019) yang dilakukan oleh Herwin Widyatmoko. Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa media *game puzzle* efektif, ditunjukkan dengan hasil uji t. Hasil dari uji t pada kelompok eksperimen dan kontrol yaitu 9,052. Data dari uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $9,052 > 1,657$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media

game puzzle di kelas III efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan didukung oleh penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk menentukan topik atau hal-hal yang akan diteliti. Hasil identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Perencanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang optimal.
- 1.2.2 Kurang optimalnya kreativitas guru dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran.
- 1.2.3 Ketersediaan fasilitas LCD masih terbatas sehingga belum semua kelas dapat menggunakan.
- 1.2.4 Peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS.
- 1.2.5 Jumlah peserta didik kelas IV melebihi dari jumlah ideal yaitu 41 anak.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi ranah penelitian berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dengan mengoptimalkan guru dalam meningkatkan kreativitasnya menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan alasan

tersebut, peneliti mengambil pemecahan masalah melalui pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pengembangan media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah desain media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang?
- 1.4.2 Apakah media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang?
- 1.4.3 Bagaimanakah media *puzzle* kubus keragaman budaya meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka diuraikan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengembangkan desain media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

- 1.5.2 Menguji kelayakan media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.
- 1.5.3 Meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang melalui media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat dijadikan sebagai teori pendukung pada penelitian selanjutnya dan sumber referensi pengembangan media dalam dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta didik

Peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran muatan IPS materi keragaman budaya dan meningkatkan hasil belajar.

1.6.2.2 Bagi Guru

Guru mendapatkan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran muatan IPS materi keragaman budaya sehingga dapat lebih kreatif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peneliti tentang teknik desain media *puzzle* kubus keragaman budaya. Menambah pengalaman bagi peneliti, sebagai bekal untuk menghadapi masalah-masalah di dunia pendidikan secara nyata.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan peneliti adalah *puzzle* kubus keragaman budaya pada muatan pembelajaran IPS. Media ini terbuat dari bahan kayu yang berbentuk kubus. Penggunaan media tersebut dengan menyusun potongan *puzzle* yang berbentuk kubus sehingga dapat terbentuk dengan sempurna gambar keragaman budaya dari enam provinsi besar di Indonesia.

Media *puzzle* kubus keragaman budaya ini terdiri atas 9 potongan kubus yang setiap kubus memiliki 6 sisi di mana ukuran setiap sisi kubus adalah 5 cm. Keenam sisi *puzzle* kubus tersebut masing-masing terdapat keragaman budaya dari enam provinsi besar di Indonesia yaitu Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua.

Keragaman budaya yang ditampilkan dalam media *puzzle* kubus meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, dan lagu daerah dari keenam provinsi besar yang ada di Indonesia. Sembilan potongan *puzzle* kubus keragaman budaya tersebut dikemas dengan menarik

dalam bentuk tulisan maupun gambar serta perpaduan warna yang beragam. Selain itu, juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan dalam memahami materi khususnya keragaman budaya yang telah disesuaikan dengan tema atau materi yang diajarkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Burton (dalam Susanto, 2013: 3), belajar adalah berubahnya tingkah laku pada diri individu karena terdapat komunikasi antara individu satu dengan individu lain, dan individu dengan lingkungannya sehingga individu tersebut mampu mempengaruhi lingkungannya.

Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 68), belajar ialah proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan seseorang. Belajar memiliki peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, karakter, keyakinan, sikap, tujuan, dan bahkan persepsi seseorang. Penguasaan konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar memiliki peranan penting dalam proses psikologis.

Hamalik (dalam Susanto, 2013: 4), mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup perubahan dalam sikap, kebiasaan, dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dalam aktivitas belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi karena proses pengalaman

yang dialami individu. Perubahan tingkah laku tersebut mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotor menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2.1.1.2 Unsur-Unsur Belajar

Unsur-unsur belajar yaitu faktor-faktor yang saling berkaitan dan menjadi indikator dalam keberlangsungan proses belajar. Menurut Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2016: 70) terdapat empat unsur utama dalam belajar yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik, atau sering disebut sebagai siswa, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Indera yang dimiliki oleh peserta didik digunakan untuk menerima rangsangan (*stimulus*) yang bermuara ke otak. Di mana dalam proses belajar hasil penginderaan tersebut ditransformasikan dalam otak melalui memori yang kompleks dengan bantuan syaraf yang kemudian merespon rangsangan dengan tindakan yang dapat diamati seperti gerakan otot atau syaraf.
2. Rangsangan (*stimulus*), yaitu kejadian yang merangsang penginderaan peserta didik seperti sinar, suara, warna, dingin, panas, gedung, dan makhluk hidup lain yang ada di sekitar manusia.
3. Memori, di mana di dalamnya berisi kemampuan yang berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dihasilkan dari pengalaman kegiatan belajar sebelumnya.
4. Respon, yaitu tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Rangsangan yang diamati oleh indera peserta didik akan mendorong memori memberikan tanggapan berupa perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Unsur-unsur belajar tersebut saling mempengaruhi dan terkait satu sama lain. Kegiatan belajar akan terjadi pada diri peserta didik apabila terjadi interaksi antara rangsangan dengan isi memori/ingatan, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan sesudah adanya rangsangan tersebut. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku tersebut menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman dalam Susanto (2013: 12-13) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik yaitu hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal yaitu sebagai berikut:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya meliputi ketekunan, kecerdasan, sikap, minat dan perhatian, kebiasaan belajar, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah. Kondisi keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 83-84), faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah keadaan internal dan eksternal peserta didik. Keadaan internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya. Keadaan eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (rangsangan) yang

dipelajari (direspon), suasana lingkungan, iklim, tempat belajar, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Sudjana dalam Susanto (2013: 15) menyatakan bahwa hasil belajar yang diraih oleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik atau lingkungan di sekitarnya.

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media

Sundayana (2015: 4) menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “penyalur” atau “perantara” sehingga media adalah wahana perantara informasi belajar atau perantara pesan.

Anitah dalam Suryani, dkk (2018: 2) mendefinisikan bahwa media yaitu perantara penyampai informasi/pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Secara lengkap dijelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perhatian,

membangkitkan semangat, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Gerlach dan Ely dalam Kustandi dan Sutjipto (2016: 7) mengatakan secara garis besar bahwa media adalah manusia, materi, atau peristiwa yang membangun suatu keadaan atau membuat peserta didik mampu mendapatkan kemampuan pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Dalam hal ini, buku teks, guru, dan lingkungan sekolah termasuk media.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran atau perasaan seseorang dalam proses belajar.

2.1.2.2 Pengertian Pembelajaran

Miarso dalam Suryani, dkk (2018: 3-4) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilakukan dengan sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilakukan, serta yang proses pelaksanaannya terkendali.

Susanto (2013: 18) menyatakan bahwa kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Briggs dalam Rifa'i dan Anni (2016: 91) menjelaskan bahwa pembelajaran ialah peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu mendapatkan kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sanaky dalam Suryani (2018: 4) menjelaskan bahwa pembelajaran yaitu proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses tindakan belajar di mana terjadi suatu komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau antarpeserta didik sehingga dalam hal ini pendidik harus benar-benar mampu menarik perhatian peserta didik agar mampu memberikan seluruh energinya dalam melakukan kegiatan belajar secara optimal dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

2.1.2.3 Pengertian Media Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (2016: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Suryani dan Agung dalam Suryani (2018: 4) bahwa media pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran, meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sejalan dengan Briggs dalam Suryani (2018: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar terjadi proses pembelajaran.

Menurut Elan, dkk (2017: 70) media pembelajaran merupakan semua yang membantu kelancaran kegiatan pembelajaran agar menyenangkan. Media tersebut

mampu meningkatkan minat belajar serta meningkatkan hasil yang didapatkan. Penggunaan media pembelajaran disarankan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2016: 8) media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Banyaknya jenis-jenis media pembelajaran mengharuskan guru untuk dapat memilih dengan cermat media yang tepat sehingga dapat diterapkan dengan optimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran dan membantu proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.2.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Erly dalam Kustandi dan Sutjipto (2016: 12-13) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media tersebut digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya, meliputi:

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu kejadian atau objek. Kejadian atau objek diurut dan disusun ulang menggunakan media seperti fotografi, video tape, film, dan disket komputer.

2. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif ialah suatu peristiwa yang memakan waktu lama untuk dapat disajikan pada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif adalah suatu ciri di mana suatu objek ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan rangsangan pengalaman yang relatif lama mengenai peristiwa ini.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas bahwa ciri-ciri media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulatif dan distributif. Suatu media pembelajaran yang baik agar tepat sasaran dalam suatu proses pembelajaran harus memiliki fungsi media pembelajaran.

2.1.2.5 Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2011: 19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu 1) fungsi atensi; 2) fungsi afektif; 3) fungsi kognitif; dan 4) fungsi kompensatoris. Berikut ini dijelaskan satu persatu secara rinci:

1. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

2. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar.
4. *Fungsi kompensatoris* terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Valeria (2016: 3645) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai penyesuaian peserta didik yang sulit dalam mendapatkan dan memahami pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat efektif.

Sanaky dalam Suryani (2018: 9-10) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merencanakan proses pembelajaran dengan: (1) menghadirkan objek sebenarnya; (2) membuat tiruan dari objek sebenarnya; (3) membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret; (4) menyamakan persepsi; (5) mengatasi hambatan tempat, waktu, jarak, dan jumlah; (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten; (7) memberi suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan fungsi pokok yang terdapat arti keaktifan, yakni sebagai penyampai, penghubung, penyalur, dan lain

sebagainya. Media pembelajaran bisa menaikkan minat peserta didik pada materi yang disampaikan (Farid Ahmadi, dkk., 2017: 129).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran di kelas yang didukung oleh ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan dengan materi dan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2.1.2.6 Tujuan Media Pembelajaran

Sanaky (dalam Suryani, dkk, 2018: 8) menyampaikan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

1. mempermudah proses pembelajaran di kelas;
2. meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
3. menjaga kaitannya antara materi dengan tujuan pembelajaran;
4. membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tujuan media menurut Smaldino, dkk (dalam Suryani, dkk, 2018: 9) yaitu untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Lebih lanjut, Dwyer mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di kelas. Media juga sebagai komunikasi pembelajaran agar peserta didik fokus saat belajar sehingga daya ingat mereka tentang materi lebih lama.

2.1.2.7 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dengan maksud agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal, di mana pesan berupa materi ajar yang disampaikan guru dapat lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Manfaat media pembelajaran dalam *Encyclopedia of Educational Research* dalam Suryani dkk (2018: 14) yaitu sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
2. Menarik perhatian peserta didik.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
4. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada peserta didik.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
6. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Suryani (2018: 14) bahwa media bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik, pembelajaran menjadi lebih variatif, peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, memperjelas makna materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi atau materi pembelajaran,

dapat menarik perhatian peserta didik, serta dapat memberikan kesamaan pengalaman belajar.

2.1.2.8 Jenis dan Karakteristik Media

Arsyad dalam Suryani (2018: 47-48) menyatakan bahwa pengelompokan jenis media apabila dilihat dari perkembangan teknologi dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Media tradisional

- a. Visualisasi diam yang diproyeksikan seperti proyeksi *overhead*, *slides*, *opaque*, *filmstrips*.
- b. Visualisasi yang tak diproyeksikan misalnya gambar, foto, poster, grafik, *charts*, diagram, papan info, pameran, papan-bulu.
- c. Audio seperti pita kaset, rekaman piringan.
- d. Penyajian multimedia seperti *slide plus suara (tape)*, *multi-image*.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti televisi, film, dan video.
- f. Cetak seperti modul, *workbook*, buku teks, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- g. Permainan seperti simulasi, teka-teki, permainan papan.
- h. Realita seperti spesimen (contoh), model, dan manipulatif.

2. Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis *micropocessor* seperti permainan komputer, *computer-assisted instruction*, interaktif, sistem tutor intelijen, hypermedia, *compact (video) disc*.

Menurut Arsyad dalam Sundayana (2015: 15) bahwa setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Pemahaman karakteristik media yaitu kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran agar dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak sekali jenis media yang meliputi media audio, media visual, media audiovisual, yang masing-masing memiliki karakteristik yang sesuai dengan kriteria dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *puzzle* kubus keragaman budaya termasuk dalam media visual berupa potongan gambar *puzzle* yang dapat disusun menjadi sebuah tampilan keragaman budaya.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPS

2.1.3.1 Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pembelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya.

Menurut Zuraik dalam Susanto (2013: 137) hakikat IPS yaitu harapan untuk dapat membangun masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai manusia sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab dengan menciptakan nilai-nilai. IPS di sekolah dasar bermanfaat untuk

melatih peserta didik menjadi warga negara yang baik sedini mungkin melalui pemberian pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang berhubungan dengan bagaimana kehidupan sosial di dalam masyarakat.

Edy Surahman dan Mukminan (2017: 3), IPS yaitu pembahasan yang berhubungan antara keadaan sosial masyarakat beserta lingkungan dalam dunia pendidikan yang mampu membentuk pelaku sosial.

Hakikat IPS yaitu usaha mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan kenyataan pada keadaan sosial yang ada di lingkungan peserta didik di bidang sikap dan nilai, pengetahuan, serta kecakapan dasar (keterampilan) peserta didik yang bertumpu pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan mampu melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Oleh karena itu, IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai sikap dan nilai (*attitudes and values*), pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, mempunyai sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi di

masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2013: 145)

Menurut Sapriya (2017: 12) IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Chapin dan Messick dalam Susanto (2013: 147) mengemukakan tujuan pendidikan IPS di sekolah dapat di kelompokkan menjadi empat komponen, yaitu:

1. Memberikan kepada peserta didik pengetahuan mengenai pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
2. Menolong peserta didik dalam pengembangan keterampilan untuk mencari dan memproses atau mengolah informasi.
3. Menolong peserta didik dalam pengembangan sikap/nilai demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan

kepada peserta didik agar dapat bersosialisasi di dalam kehidupan masyarakat dengan baik.

2.1.3.3 Hakikat Materi Keragaman Budaya

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keragaman suku bangsa, ras, agama, budaya, bahasa dan lainnya. Namun dibalik semua keragaman tersebut, Indonesia tetaplah satu sesuai dengan semboyan Bangsa Indonesia yaitu *Bhinneka Tunggal Ika* yang berarti meskipun berbeda-beda tapi tetap satu jua.

Keragaman budaya turut didukung oleh wilayah Indonesia yang terpisah-pisah. Hal ini membuat setiap penduduk memiliki kondisi geografis yang berbeda-beda misalnya wilayah hutan, pesisir, pegunungan, perkotaan, dan pedesaan. Perbedaan ini menjadi salah satu faktor pemicu keragaman budaya di Indonesia. Sebagai warga negara memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Kita harus sadar bahwa perbedaan ini bukanlah kelemahan dan pemicu konflik, perbedaan ini adalah kekayaan yang khas yang tidak dimiliki oleh negara-negara lain di dunia.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran muatan IPS kelas IV berupa *puzzle* kubus yang di dalamnya terdapat materi mengenai keragaman rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, senjata tradisional dan alat musik daerah dari enam provinsi besar di Indonesia yaitu Provinsi Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua.

2.1.4 Hakikat *Puzzle* Kubus

2.1.4.1 Pengertian *Puzzle* Kubus

Menurut Ismail dalam Ernawan (2017: 26), *puzzle* adalah permainan menyusun gambar atau benda yang telah dipecah atau dipisahkan dalam beberapa bagian. Menurut Jamil dalam Anita (2019: 53) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh.

Bermain *puzzle* memiliki manfaat yaitu meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan suatu masalah (Elfanany dalam Yeni, 2016: 36). Jamil dalam Yeni (2016: 36) juga menjelaskan bahwa *puzzle* mempunyai sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, merupakan media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Dengan permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, tekstur, warna, kemudian memperkirakan letak posisinya dengan tepat.

Zaniar Aswandi (2020: 131) menyatakan bahwa permainan *puzzle* membuat suasana kelas menjadi hidup dan aktif hingga akhir pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dan fokus terhadap hal-hal yang harus mereka kerjakan dalam permainan *puzzle*.

Menurut Nisak dalam Dwi N.F (2019: 2637) dengan melakukan permainan ini dapat menimbulkan perasaan setia kawan (kekeluargaan) antarteman. *Puzzle* dijadikan sebagai pemilihan media yang tepat karena mampu menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan juga dapat

memotivasi peserta didik untuk belajar karena berada dalam suasana belajar sambil bermain dan bisa digunakan oleh peserta didik secara leluasa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli dikatakan bahwa *puzzle* merupakan kumpulan dari keping-keping gambar yang disusun untuk membentuk suatu gambar. Sehingga *puzzle* yang memuat gambar yang berhubungan dengan bahan pembelajaran termasuk ke dalam media visual berupa gambar diam. *Puzzle* juga dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menantang bagi peserta didik, sehingga *puzzle* merupakan media visual yang dapat digunakan siswa sebagai sarana belajar dan bermain. Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik agar mereka lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Media *puzzle* kubus yang dikembangkan peneliti merupakan media visual berupa gambar diam yang terbentuk dengan cara menyusun jawaban yang ada pada kepingan atau potongan gambar yang berbentuk kubus. Media *puzzle* kubus memiliki kepingan enam sisi, di mana setiap sisi berisi gambar tentang keragaman budaya Indonesia, yang meliputi rumah adat, tarian daerah, alat musik daerah, lagu daerah, serta pakaian adat dari enam provinsi besar yang ada di Indonesia yaitu Provinsi Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua. Gambar *puzzle* akan terbentuk dengan sempurna apabila peserta didik dapat menyusunnya dengan tepat.

2.1.4.2 Kelebihan Permainan *Puzzle*

Kelebihan permainan *puzzle* menurut Wahyuni dan Yolanita dalam Anita (2019: 54) yaitu:

1. menarik minat dan antusias belajar peserta didik;
2. gambar pada *puzzle* dapat memecahkan masalah keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas;
3. dapat menambah wawasan peserta didik dengan menyusun dan mengamati susunan potongan *puzzle*;
4. melatih memori serta melatih koordinasi mata dan tangan;
5. meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik.

2.1.4.3 Kelemahan Permainan *Puzzle*

Kelemahan permainan *puzzle* menurut Rumakhit dalam Anita (2019: 54):

1. peserta didik kesulitan menyusun potongan-potongan *puzzle*;
2. pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama dan rumit;
3. membutuhkan biaya yang relatif besar;
4. membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam proses pembuatan media;
5. ukuran *puzzle* yang tidak presisi.

2.1.5 Hakikat Kreativitas Guru

2.1.5.1 Pengertian Kreativitas Guru

Menurut Naim dalam Pujiantoro (2018: 642-643) mengemukakan kreativitas merupakan upaya membangun berbagai terobosan yang memungkinkan bagi pemberdayaan dan penguatan bagi pengembangan bakat

yang telah terdorong. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan, dengan kreativitas kita akan terdorong untuk mencoba bermacam cara dalam melakukan sesuatu.

Talajan dalam Saptono (2016: 108) menyebutkan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah.

2.1.5.2 Ciri-Ciri Guru Kreatif

Menurut Mangwaskim dalam Oktiani (2017: 227), ciri-ciri guru kreatif sebagai berikut:

1. Memiliki cara-cara terbaru yang bersifat inovasi dalam mengembangkan model pembelajaran.
2. Memiliki kemampuan merancang dan mendesain perangkat pembelajaran secara mandiri.
3. Memiliki kemampuan variatif dalam menyajikan materi pembelajaran.
4. Memiliki kemampuan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan.
5. Memiliki jiwa optimis dalam melaksanakan tugas.
6. Memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam hubungan komunikasi sosial.
7. Memiliki kemampuan melakukan eksperimen-eksperimen dalam menjalankan tugasnya.

8. Memiliki *mindset* baik dan selalu berpikir positif.
9. Memiliki karakter taat beribadah.
10. Memiliki pribadi yang bisa dijadikan panutan bagi peserta didik dan rekan sesama guru.

2.1.5.3 Komponen Kreativitas Guru

Menurut Iwan Ridwansyah dalam Oktiani (2017: 228), kreativitas guru dapat diarahkan pada dua komponen, yaitu:

1. Kreativitas dalam manajemen kelas.

Manajemen kelas adalah aktivitas yang ada serta menyusun perencanaan aktivitas yang dilakukan di kelas untuk diarahkan dalam proses pembelajaran yang baik. Kreativitas guru dalam manajemen kelas diarahkan untuk membantu peserta didik di kelas dapat belajar secara kolaboratif dan kooperatif dan menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dalam proses belajar.

2. Kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Media belajar adalah alat atau benda yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Fungsi media belajar yaitu:

- a. Membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak yang diajarkan.
- b. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- c. Mengurangi terjadinya *mis understanding*.
- d. Memotivasi guru untuk mengembangkan pengetahuan.

2.2 Kajian Empiris

Kajian empiris berupa hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, sesuai, dan mendukung kebutuhan penelitian. Adapun hasil penelitian sebelumnya adalah:

1. Penelitian dengan judul Media Pembelajaran *Puzzle* Angka dan Corong Angka (PANCORAN) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) (Vol. 11 No. 1) yang dilakukan oleh Lisna Sari, Ryan Angga Pratama, dan Besse Intan Permatasari pada tahun 2020. Media pembelajaran “Pancoran” tergolong sangat valid dengan rata-rata skor 4.75, tergolong sangat praktis dengan skor 4.7, serta efektif dengan ketuntasan nilai sampai 80%.
2. Penelitian dengan judul *The Developing of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme of “Berbagai Pekerjaan” in Fourth Grade Of Primary School* (Vol. 4, No. 1) yang dilakukan oleh Dewi Saraswati dan Arfilia Wijayanti pada tahun 2018 bahwa bahwa media pembelajaran tematik Magic Puzzle Tema “Berbagai Pekerjaan” layak dari validator media (90%) dan Materi (80%) serta praktis diterapkan dalam pembelajaran dengan persentase 83% dan 90%.
3. Selain itu, penelitian yang dilakukan tahun 2019 oleh Fika Fatmawati dan Harmanto (Vol. 8, No. 2) yang berjudul Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Index Card Match* Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS dengan hasil penelitian menunjukkan media *puzzle* berbasis *index card match* yang menunjukkan kelayakan dari validator materi (92,85%) dan media

(95,45%), uji n gain (0,587 kategori sedang) sehingga media tersebut layak dan efektif diterapkan di pembelajaran IPS.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurbowo Budi Utomo pada tahun 2015 dengan judul Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Media “*Puzzle*” (Vol. 4, No. 1) dengan hasil penelitian yang menunjukkan layanan informasi melalui media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Widiani, Ndara Tanggu Rendra, dan Ni Wayan Wulantari (Vol. 2 No. 3, 2019) yang berjudul Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA bahwa media pembelajaran *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil nilai peserta didik kelas IV di kompetensi IPA di SDN 2 Bengkala, Kubutambahan, Buleleng tahun Pelajaran 2018/2019.
6. Peni Mardiana Sari, Iin Purnamasari, dan Sunan Baedowi pada tahun 2018 juga telah melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Problem Based Learning* Berbantu Media *Puzzle* Bangun Datar 3 Dimensi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah (Vol. 2, No. 4). Simpulannya terdapat daya perngaruh metode PBL dengan bantuan *puzzle* bangun datar 3D pada kecakapan memecahkan permasalahan kelas eksperimen lebih baik daripada kelas control dengan dibuktikan hasil uji rhitung $t_{hitung} > t_{tabel} = 0,818 > 0,450$ dengan H_a diterima.
7. Selain itu penelitian yang dilakukan Lutfi Andi Darmawan, dkk (2019) dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Susun Kotak pada Tema

Ekosistem (Vol. 3, No. 1, hal. 14-17) bahwa hasil uji kevalidan diperoleh dari penilaian ahli media sebesar 99% (baik sekali) dan penilaian ahli materi sebesar 98% (baik sekali). Sedangkan hasil uji kepraktisan diperoleh dari penilaian respon guru sebesar 98% (baik sekali) dan penilaian respon siswa sebesar 96% (baik sekali). Kesimpulannya bahwa media *puzzle* susun kotak valid dan praktis digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Arum Anggi Prana Saputri, Atip Nurharini, dan Sutji Wardhayani pada tahun 2015 dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Two Stay Two Stray* dengan *Puzzle* (Vol. 4, No. 2) dengan simpulan yaitu melalui model *two stay two stray* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan dibuktikan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa dari siklus pertama, kedua, dan ketiga.
9. Irena Novarlia telah melakukan penelitian di tahun 2018 dengan judul penelitian *Google Maps-Based Puzzle Media for Spatial Intelligence Development on Social Studies Learning* (Vol. 2, No. 1). *The results showed google maps-based puzzle media proved to be significantly can develop spatial intelligence as well as learning outcomes of students. Based on the research results, it is recommended that teachers can develop google maps-based puzzle media as an alternative social studies learning media, that the implementation will be successful if followed with sincerity ranging from planning, implementation and evaluation.*

10. Ferna Setiana, Theresia Sri Rahayu, dan Wasitohadi pada tahun 2019 melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Siswa Kelas IV SD (Vol. 6, No. 1). Meningkatnya ketuntasan nilai hasil belajar dibuktikan pada prasiklus terdapat 41% tuntas, siklus pertama 70%, kemudian siklus kedua 89%.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Husna, Sri Adelila Sari, dan A. Halim pada tahun 2017 berjudul Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh (Vol. 05, No. 01) Hasil penelitian menunjukkan persentase rata-rata yang diperoleh dari kelayakan media *puzzle* yaitu 83,35% dengan kategori sangat layak. Penelitian ini disimpulkan bahwa media *puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran.
12. Penelitian dengan judul Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain *Puzzle* Angka oleh Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak dan Amini (Vol. 4, No. 1, 2020) dengan simpulan bahwa penerapan metode bermain “puzzle” anak dengan mudah mengenal angka dibuktikan dengan kenaikan hasil belajar di siklus pertama dan kedua.
13. Selain itu, Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, dan Endah Rita Sulistya Dewi, pada tahun 2017 telah melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi (Vol. 6, No. 2) dengan simpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif

siswa pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang yang dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol persentase ketuntasan belajar kelas eksperimen 76,66% sedangkan kelas kontrol 54,54%. Keaktifan belajar ditunjukkan dari rata-rata kelas eksperimen 80,57 sedangkan kelas kontrol 56,55.

14. Ayu Faridha, dan Nuraeni Abbas dengan judul penelitian Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS (Vol. 4, No.2, 2015) dengan hasil simpulan Model Think Pair Share (TPS) berbantuan *Puzzle* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS IVB SDI Siti Sulaechah kota Semarang.
15. Penelitian yang dilakukan oleh Lilis Maghfuroh pada tahun 2018 berjudul Metode Bermain *Puzzle* Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah (Vol. 3, No. 1). Metode bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melakukan terapi *puzzle* pada anak untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.
16. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yang dilakukan oleh Safrina Junita, dan Haris Munandar pada tahun 2019 yang berjudul Penerapan Media *Puzzle* untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar dengan Pendekatan *Sains-Edutainment* (Vol.6, No.1). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media “puzzle” pada materi tersebut

mampu menaikkan pengertiannya terhadap materi tersebut yang dibuktikan dengan kenaikan nilai pada *pretest* hingga *posttest*.

17. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Syafi'ah Khotim yang berjudul Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar di Sekolah Dasar (Vol. 1, No. 3, 2016). *The result of the study showed that there was a significant improvement, in the first circle the percentage of successful students was 68% while in the second circle the percentage was improved to 92%. It can be concluded that the learning process using Puzzle two dimensi space media could improve the students' achievement in the learning material of identification of characteristics of two dimensi in the elementary school.*
18. Leviatun Khasanah, Qoriati Mushafanah, dan Muhajir pada tahun 2018 yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantu Permainan *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik Kelas IV SDN Bendungan Semarang (Vol. 6, No. 1) di mana dalam penelitian metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $12,487 > 2,030$.
19. Widya Hastuti tahun 2017, dengan judul Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng Hasil penelitian menunjukkan Riset menunjukkan terjadi kenaikan nilai saat

sesudah digunakan media “puzzle” sehingga penggunaan media tersebut mempengaruhi nilai hasil belajar IPA.

20. Kharizma Kintan Permata, Rustono W.S, dan Dindin Abdul Muiz Lidinillah yang berjudul *Media Puzzle* Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS (Vol 1 No 1 tahun 2017) berdasarkan dari hasil pengembanagan media dan telah diuji cobakan, media termasuk dalam kategori baik dan layak dijadikan dan diterapkan dalam pembelajaran serta dilengkapi dengan buku pedoman menggunakan media.

2.3 Kerangka Berpikir

Permasalahan yang telah diidentifikasi di SDN Karangayu 01 Semarang antara lain: (1) Perencanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang optimal; (2) Kurang optimalnya kreativitas guru dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran; (3) Ketersediaan fasilitas LCD masih terbatas sehingga belum semua kelas dapat menggunakan; (4) Peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS; (5) Jumlah peserta didik kelas IV melebihi dari jumlah ideal yaitu 41 anak.

Kemampuan peserta didik di sekolah dasar akan berkembang secara optimal, sehingga diperlukan adanya stimulus yang tepat untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah kognitif peserta didik. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berupa pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari berfikir, mengembangkan kreativitas dan daya ingat.

Pemahaman materi keragaman budaya di kelas IV SD masih perlu dikembangkan. Namun, pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut di SD N Karangayu 01 Semarang belum bisa dikatakan baik. Hal ini dibuktikan dengan data dokumentasi berupa hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya yang menunjukkan terdapat 26 dari 41 peserta didik yang belum mencapai KKM pada aspek kognitif.

Media *Puzzle* Kubus merupakan salah satu cara untuk membantu peserta didik kelas IV dalam mengembangkan pemahaman dan daya ingat tentang keragaman budaya Indonesia. Melalui media *puzzle* kubus ini anak dapat mengembangkan pemahaman mengenai keragaman budaya di Indonesia melalui cara belajar yang menyenangkan dan tidak terpaku pada lembar kerja yang membosankan. Dengan demikian diharapkan anak akan lebih tertarik untuk mempelajari dan melatih berfikir peserta didik tentang keragaman budaya Indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, lagu daerah, serta tarian adat dari enam provinsi yang ada di Indonesia yaitu Provinsi Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua.

Kreativitas guru dalam menyediakan dan menggunakan media pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik mudah untuk memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Melalui *game puzzle* mampu membangkitkan memori ingatan dan kreativitas peserta didik untuk selalu ingin mengetahui cara

penyelesaian permasalahan dengan tetap menyukainya karena dapat dilakukan secara berulang. (Rusdial Marta, 2017: 38).

Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pernyataan (Sugiyono, 2016: 96). Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukakan, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

H_a : Media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan pada sampel atau populasi tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016: 14).

Peneliti melakukan pengembangan produk berupa media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil identifikasi masalah dan produk dirancang dari hasil dari angket kebutuhan guru maupun peserta didik. Selanjutnya media divalidasi oleh validator materi dan media, dan direvisi sesuai dengan saran yang diberikan. Setelah direvisi kemudian media ditanggapi oleh pengguna (guru). Produk akhir media *puzzle* kubus keragaman budaya dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

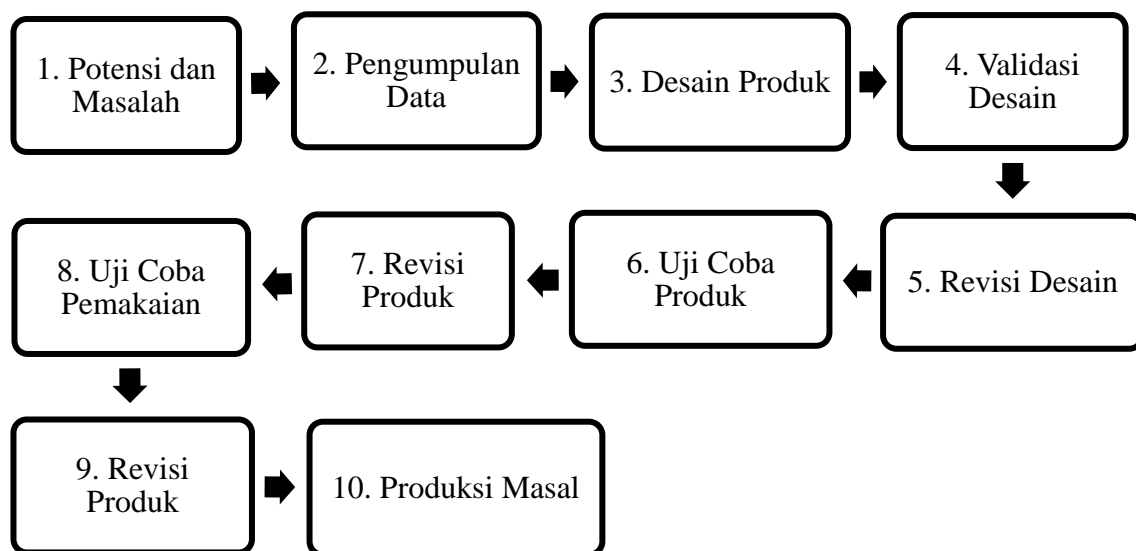
3.1.2 Jenis Penelitian

Jenis metode dalam penelitian ini adalah jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sukmadinata (2016: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Peneliti mengembangkan media *Puzzle* Kubus untuk pembelajaran IPS kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain dan mengetahui kelayakan media *Puzzle* Kubus sebagai media pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

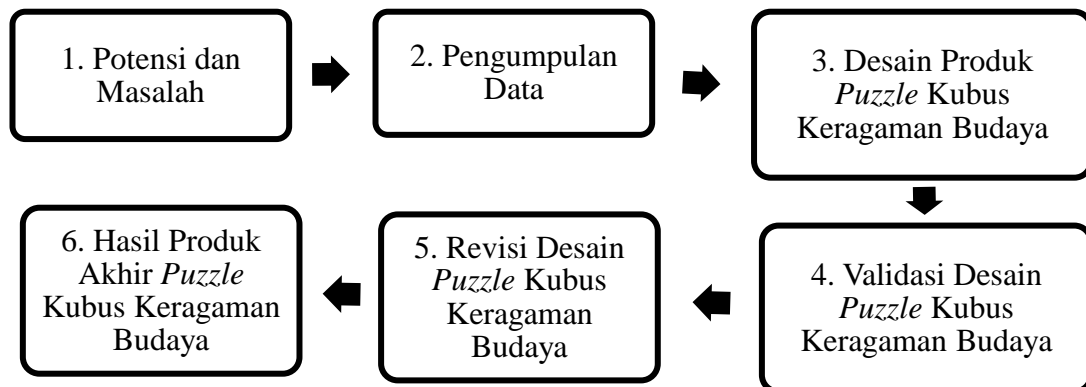
Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono yang mengacu pada model penelitian *Borg and Gall*. Ada 10 tahap langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang disusun secara terperinci dan tersktuktur sehingga memudahkan peneliti dalam proses pengembangan sebagaimana di jelaskan dalam Sugiyono (2016: 409), yaitu:



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Sugiyono,2016: 409)

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan metode pengembangan menurut Sugiyono terdapat 10 langkah, namun pada penelitian ini peneliti hanya sampai

pada langkah ke-5 yaitu revisi desain dengan hasil produk akhir. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti

Berdasarkan langkah-langkah penelitian yang dilakukan peneliti hanya sampai pada tahap revisi desain dengan hasil produk akhir. Hal ini dikarenakan adanya pandemic Covid-19 sehingga tidak memungkinkan dilakukan uji coba produk kepada peserta didik secara langsung untuk mencegah penyebaran virus Covid-19.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karangayu 01, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang dengan jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 41 anak.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran yaitu antara bulan Februari sampai dengan bulan Juni 2020.

3.3 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya dalam pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang mengacu pada metode pengembangan menurut Sugiyono yang terdapat 10 langkah, namun pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada langkah ke-5 yaitu revisi desain dengan hasil produk akhir. Hal ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 sehingga tidak memungkinkan dilakukannya penelitian untuk mencegah penyebaran Covid-19. Berikut adalah penjelasan tahapan penelitian yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *puzzle* kubus keragaman budaya di kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

3.3.1 Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Tahap ini dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik serta dokumentasi hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang. Hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan di kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang berkaitan dengan media pembelajaran.

3.3.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap produk media *puzzle* kubus keragaman budaya yang dapat menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan bentuk produk *puzzle* kubus keragaman budaya.

3.3.3 Desain Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun desain media *puzzle* kubus yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD), indikator, serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran. Rancangan awal dari hasil pengembangan, peneliti menghasilkan bentuk produk awal (*prototype*).

3.3.4 Validasi Desain

Pada tahap ini rancangan produk media *puzzle* kubus keragaman budaya yang telah peneliti kembangkan kemudian divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan menggunakan instrumen validasi penilaian pada setiap komponen.

3.3.5 Revisi Desain

Pada tahap ini dilakukan perbaikan desain sesuai dengan penilaian dan masukan yang diberikan oleh validator ahli agar produk yang peneliti kembangkan layak diuji cobakan kepada masyarakat luas.

3.3.6 Produk Akhir

Setelah media *puzzle* kubus keragaman budaya dinyatakan layak, maka media menjadi produk akhir dalam penelitian ini.

3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.4.1 Data

Arikunto (2014: 161), data dapat berupa fakta ataupun angka yang dicatat oleh peneliti. Data pada penelitian ini, yaitu lembar wawancara, dokumentasi, hasil angket kebutuhan guru dan peserta didik, hasil penilaian kelayakan media

oleh validator ahli (materi dan media), dan hasil angket tanggapan pengguna media, yaitu guru.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu pakar/tim ahli (validator media dan materi), peserta didik, dan guru.

3.4.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah:

3.4.3.1 Guru

Guru yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN Karangayu 01 dan guru kelas IV SDN Karangayu 02. Guru berperan sebagai sumber data kebutuhan terhadap media *puzzle* kubus keragaman budaya. Selain itu, guru juga berperan menilai dan memberi tanggapan/masukan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti melalui angket tanggapan guru.

3.4.3.2 Tim Ahli

Tim ahli yang menjadi validator pada penelitian ini terdiri atas dua orang, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli pada penelitian ini berperan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti agar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:

61). Variabel pada penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang” yaitu:

3.5.1 Variabel Bebas

Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2016: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *puzzle* kubus keragaman budaya.

3.5.2 Variabel Terikat

Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kreativitas guru.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian adalah “Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang” perlu diberi batasan yaitu:

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Skala Pengukuran
Media <i>Puzzle</i> Kubus	<i>Puzzle</i> merupakan bentuk teka-teki yang diselesaikan dengan menyusun	Media <i>Puzzle</i> Kubus yang dikembangkan peneliti merupakan media visual beru-	Ordinal

	<p>potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. <i>Puzzle</i> dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi peserta didik untuk belajar. Jamil (2012: 20) mengemukakan bahwa <i>puzzle</i> merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh.</p>	<p>pa gambar diam yang terbentuk dengan cara menyusun jawaban yang ada pada kepingan atau potongan gambar yang berbentuk kubus. Media ini memiliki kepingan enam sisi, di mana setiap sisi berisi gambar tentang keragaman budaya Indonesia, yang meliputi rumah adat, tarian daerah, alat musik daerah, lagu daerah, serta pakaian adat dari enam provinsi yang ada di Indonesia. Gambar akan terbentuk dengan sempurna apabila peserta didik dapat menyusunnya dengan tepat.</p>	
Kreativitas Guru	<p>Kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan suatu hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada peserta didik di sekolah.</p>	<p>Penelitian ini dibatasi dengan tingkat kreativitas guru dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media yang telah peneliti kembangkan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya kelas IV.</p>	Interval

3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Sugiyono (2016: 308) menyatakan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Arikunto (2014: 193) menyatakan bahwa jenis metode dan alat bantu atau instrumen pengumpulan data sama saja dengan alat evaluasi. Secara garis besar, alat evaluasi digolongkan menjadi dua yaitu tes dan nontes.

3.7.1 Tes

Teknik tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2014: 193). Dalam penelitian ini peneliti tidak memberikan tes kepada peserta didik.

3.7.2 Nontes

Teknik nontes dapat dilakukan dengan observasi baik secara langsung ataupun tak langsung, angket ataupun wawancara. Sedangkan pada penelitian ini teknik nontes yang digunakan berupa wawancara, angket, dan dokumentasi.

3.7.2.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun menggunakan telepon (Sugiyono, 2016: 194).

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan saat pengumpulan data awal untuk identifikasi masalah. Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur karena untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam tentang responden. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang, mengenai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

3.7.2.2 Angket/ Kuesioner

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet kepada responden (Sugiyono, 2016: 199).

Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup responden hanya dapat memilih satu jawaban yang sesuai dengan memberi tanda *checklist*. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket kebutuhan guru dan peserta didik, angket tanggapan kelayakan media oleh guru, angket penilaian kelayakan validator media dan materi.

3.7.2.3 Dokumentasi

Sugiyono (2016: 329) menyatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu dan dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen daftar nilai peserta didik kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang, dokumentasi pembelajaran, dan dokumentasi lainnya.

3.8 Uji Kelayakan

Uji kelayakan dilakukan oleh dua subjek penelitian yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian kelayakan media *puzzle* kubus melalui pengisian instrumen kelayakan menggunakan skala *Likert* yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala *Likert* digunakan untuk menyusun instrumen berupa pernyataan dan penggunaannya dalam penelitian dapat mengukur penilaian berupa sikap dan pendapat individu maupun kelompok terhadap objek dengan jawaban mulai dari sangat negatif hingga sangat positif (Sugiyono, 2016: 134). Peneliti menetapkan skor skala *Likert* berikut ini:

Kurang : Skor 1

Cukup : Skor 2

Baik : Skor 3

Sangat Baik : Skor 4

(Sugiyono, 2016: 141)

Rumus persentase analisis kelayakan produk sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

(Purwanto, 2013: 102)

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimal dari tes

3.9 Teknik Analisis Data

Sugiyono (2016: 335) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil test, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

3.9.1 Analisis Kelayakan Produk

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *puzzle* kubus keragaman budaya yang dilakukan oleh dua subjek penelitian yaitu ahli materi dan ahli media. Rumus persentase analisis kelayakan produk sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

(Purwanto, 2013: 102)

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimal dari tes

3.9.2 Analisis Tanggapan Guru

Data angket penilaian tanggapan guru terhadap media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat diukur menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013: 102)

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimal dari tes

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan mengembangkan media pembelajaran *puzzle* kubus pada materi Keragaman Budaya. Produk penelitian ini ditujukan untuk peserta didik kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang. Hasil penelitian yang akan diuraikan pada bab ini yaitu meliputi: (1) perancangan produk; (2) hasil produk; (3) hasil uji coba produk; (4) analisis data.

4.1.1 Perancangan Produk

Proses perancangan produk media *puzzle* kubus keragaman budaya dilakukan berdasarkan analisis angket kebutuhan guru dan peserta didik serta berdasar kriteria penyusunan media yang bersumber dari kesimpulan para ahli. Hasil analisis angket kebutuhan diuraikan sebagai berikut:

4.1.1.1 Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Angket kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dari pihak guru maupun peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu, angket kebutuhan digunakan sebagai acuan bagaimana media tersebut dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik. Berikut ini hasil analisis angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan peserta didik terhadap media *puzzle* kubus keragaman budaya:

a. Analisis Angket Kebutuhan Guru

Analisis angket kebutuhan guru merupakan langkah dalam penyusunan untuk merancang produk yang dikembangkan oleh peneliti agar sesuai dengan kebutuhan guru. Berikut hasil analisis angket kebutuhan guru:

Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah pembelajaran pada muatan IPS tentang keragaman budaya sulit dipahami peserta didik?	Ya
2.	Apakah materi IPS tentang keragaman budaya mengalami kendala dalam penanaman konsepnya?	Ya
3.	Apakah diperlukan inovasi media yang lebih menarik untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik?	Ya
4.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran berupa <i>Puzzle</i> Kubus dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya?	Tidak
5.	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila peneliti mengembangkan media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya?	Setuju
6.	Menurut Bapak/Ibu, jenis gambar apakah yang digunakan dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya?	Nyata
7.	Bahan apakah yang sebaiknya digunakan untuk membuat media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya?	Kertas Dupleks
8.	Menurut Bapak/Ibu, warna apakah yang digunakan dalam desain media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya?	Warna-warna cerah
9.	Menurut Bapak/Ibu, berapa ukuran yang digunakan untuk <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya?	5 cm x 5 cm

10.	Apakah dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media?	Ya
-----	--	----

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui pengembangan media pembelajaran *Puzzle* kubus keragaman budaya disesuaikan dengan kebutuhan guru. Hasil kuisioner tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dalam muatan pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya masih sulit dipahami oleh peserta didik. Selain itu, juga terdapat kendala dalam penanaman konsep pada materi IPS tentang keragaman budaya sehingga diperlukan inovasi media yang lebih menarik untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik. Guru juga setuju apabila dikembangkan media *puzzle* kubus keragaman budaya. Pada aspek tampilan, guru menghendaki jenis gambar nyata, dan menggunakan warna-warna yang cerah. Untuk ukuran *puzzle* yang digunakan dalam media yaitu 5 cm x 5 cm dan bahan yang digunakan adalah kertas dupleks. Satu set media *puzzle* kubus keragaman budaya juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media.

b. Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik

Angket kebutuhan peserta didik kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Karangayu 01 Semarang dengan jumlah 41. Berikut hasil analisis kebutuhan peserta didik:

Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1	Apakah pembelajaran IPS menarik dan menyenangkan?	Ya	21
		Tidak	20

2.	Apakah dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya sulit dipahami?	Ya	25
		Tidak	16
3.	Sumber belajar apakah yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya?	LKS	0
		Buku Siswa	41
		Lainnya	0
4.	Apakah kamu mengetahui permainan <i>puzzle</i> ?	Ya	19
		Tidak	22
5.	Bagaimana jika dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya menggunakan media <i>puzzle</i> kubus?	Setuju	41
		Tidak Setuju	0
6.	Bahan apakah yang sebaiknya digunakan untuk membuat media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya?	Kardus	21
		Kertas Dupleks	20
7.	Warna apakah yang digunakan dalam desain media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya?	Warna cerah	33
		Warna pastel	8
		Lainnya	0
8.	Berapa ukuran yang digunakan untuk <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya?	4 cm x 4 cm	16
		5 cm x 5 cm	25
9.	Jenis gambar apakah yang digunakan dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya?	Animasi/kartun	28
		Nyata	13
10.	Apakah dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media?	Ya	39
		Tidak	2

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui pengembangan media pembelajaran *puzzle* kubus keragaman budaya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil kuisisioner tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya sumber belajar yang digunakan

berupa buku siswa yang dianggap menarik dan menyenangkan serta mudah untuk dipahami. Namun, peserta didik juga setuju apabila dikembangkan media pembelajaran berupa *puzzle* kubus keragaman budaya dengan bahan yang digunakan berupa kardus dan ukuran setiap kubus 5 cm x 5 cm. Desain tampilan media *puzzle* kubus keragaman budaya yang diinginkan dengan warna-warna cerah, jenis gambar yang digunakan berupa gambar animasi, serta dalam set media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media.


Berdasarkan hasil analisis kedua kuisisioner tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dari pihak guru dan peserta didik setuju apabila dikembangkan media pembelajaran *puzzle* kubus keragaman budaya. Namun ada perbedaan jawaban antara guru dengan peserta didik pada aspek jenis gambar yang digunakan dari pihak guru menjawab gambar nyata, sedangkan dari pihak peserta didik menjawab gambar animasi. Selain itu, untuk bahan yang digunakan dalam pembuatan media juga berbeda, guru menginginkan menggunakan kertas dupleks dan peserta didik menginginkan kardus. Pada akhirnya peneliti memilih gambar animasi dan bahan yang digunakan yaitu kertas dupleks. Mengenai aspek lain yang digunakan dalam tampilan media, kedua pihak menjawab sama yaitu warna-warna yang cerah, ukuran kubus 5 cm x 5 cm, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media *puzzle* kubus keragaman budaya.



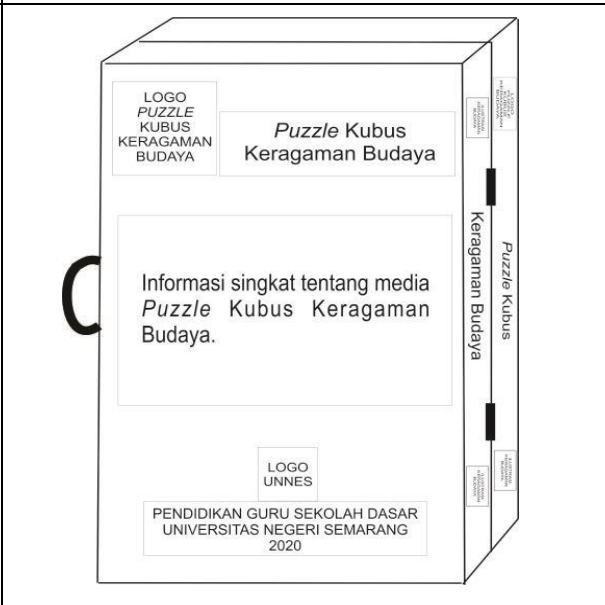
4.1.1.2 Rancangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya

Hasil pengembangan produk media *puzzle* kubus keragaman budaya dilakukan berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan peserta didik.

Bentuk fisik media *puzzle* kubus keragaman budaya yaitu berupa media visual berupa potongan gambar *puzzle* yang dapat disusun menjadi sebuah tampilan keragaman budaya yang dikemas dengan kemasan yang menyerupai tas koper. Bahasa yang digunakan dalam media *puzzle* kubus keragaman budaya yaitu Bahasa Indonesia. Materi yang terdapat dalam media *puzzle* kubus keragaman budaya disusun berdasarkan materi dalam muatan IPS kelas IV semester 2 KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial budaya, etnis, dan agama, di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Materi keragaman budaya yang terdapat dalam media *puzzle* kubus meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, dan lagu daerah dari enam provinsi besar di Indonesia yaitu Provinsi Sumatera Barat, Kalimantan Timur, Jawa Tengah, Bali, Sulawesi Selatan, dan Papua. Desain produk media *puzzle* kubus keragaman budaya menggunakan aplikasi *CorelDraw* X7. Rancangan desain media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rancangan Desain Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya

No	Rancangan Media	Bagian
1.		Tampilan kemasan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya bagian depan


2.		Tampilan bagian dalam media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya saat dibuka
3.		Tampilan susunan <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya
4.		Tampilan kemasan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya bagian belakang


4.1.2 Desain Produk

Desain produk media *puzzle* kubus keragaman budaya menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*. Desain pembuatan masing-masing bagian hingga

kemasan media pembelajaran *puzzle* kubus keragaman budaya muatan IPS materi Keragaman Budaya meliputi perancangan grafis dan bentuk media pembelajaran *puzzle* kubus keragaman budaya. Berikut ini desain produk media *puzzle* kubus keragaman budaya:

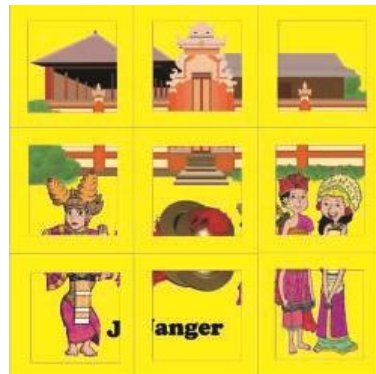
Tabel 4.4 Desain Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya

No.	Desain Media	Penjelasan
1.	<p>Desain tampilan luar bagian depan kemasan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.</p> 	<p>Desain tampilan luar media bagian depan berisi logo UNNES, nama instansi dengan <i>font</i> huruf <i>Bernard MT Condensed</i> ukuran 16pt, tahun pembuatan media, logo media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya, judul media dengan <i>font Cooper Black</i> ukuran 40pt, ilustrasi yang berkaitan dengan keragaman budaya, keterangan kelas pengguna, dan identitas pengembang dengan <i>font Cooper Black</i> ukuran 40pt. Ukuran untuk sampul depan media yaitu 30,5 cm x 22,5 cm. Desain tersebut dicetak menggunakan kertas stiker yang kemudian ditempelkan pada kemasan sampul media yang berbahan kertas dupleks berbentuk seperti tas koper agar mudah dibawa.</p>

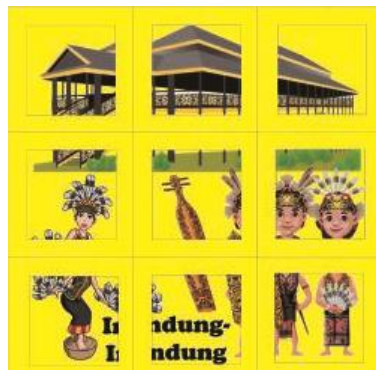
2.	<p>Tampilan bagian dalam petunjuk penggunaan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya</p> 	<p>Bagian dalam sisi pertama merupakan sisi yang berisi dengan judul keragaman budaya Indonesia dengan font <i>Cooper Black</i> ukuran 43pt, petunjuk penggunaan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya dengan font huruf <i>Comic Sans MS</i> ukuran 16pt, dan dilengkapi ilustrasi berkaitan dengan keragaman budaya, ukuran sisi petunjuk penggunaan media tersebut 30 cm x 22,5 cm dicetak menggunakan kertas stiker dan di bagian petunjuk penggunaan media ditempel pada kotak dengan ukuran 16 cm x 16 cm x 1,5 cm. Guru dan peserta didik dapat mengetahui cara penggunaan media pembelajaran ini dengan membaca petunjuk penggunaan yang telah disediakan.</p>
3.	<p>Tampilan bagian kotak <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya</p>	<p>Tampilan ini berisi tentang kotak/tempat bermain menyusun potongan <i>puzzle</i> kubus yang membentuk tampilan keragaman budaya dari enam provinsi besar yang ada di Indonesia, logo media <i>puzzle</i></p>

		<p>kubus keragaman budaya, kantong nama provinsi, dan kantong kartu kebudayaan dengan <i>font</i> huruf <i>Cooper Black</i> ukuran 36pt. Bahan yang digunakan untuk bagian dalam kemasan menggunakan kertas dupleks dengan ukuran 30,5 cm x 22,5 cm dan kotak dasaran isi atau tempat menyusun <i>puzzle</i> kubus memiliki ukuran 16 cm x 16 cm x 4 cm.</p>
4.	<p>Tampilan keragaman budaya setiap provinsi pada <i>puzzle</i> kubus</p> <p>a. Provinsi Sumatera Barat</p>  <p>b. Provinsi Jawa Tengah</p> 	<p>Tampilan desain susunan <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya lengkap satu set media terdiri dari 9 potongan kubus sehingga membentuk keragaman budaya suatu provinsi di Indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, dan lagu daerah. Sebuah kubus potongan <i>puzzle</i> yang memiliki 6 sisi di mana setiap sisi kubus terdapat nama provinsi besar di Indonesia, meliputi Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua. Bahan media potongan kubus yang digunakan yaitu kayu</p>

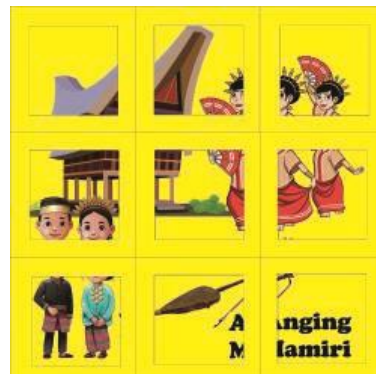
c. Provinsi Bali



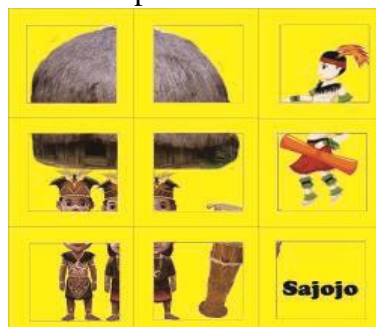
d. Provinsi Kalimantan Timur



e. Provinsi Sulawesi Selatan

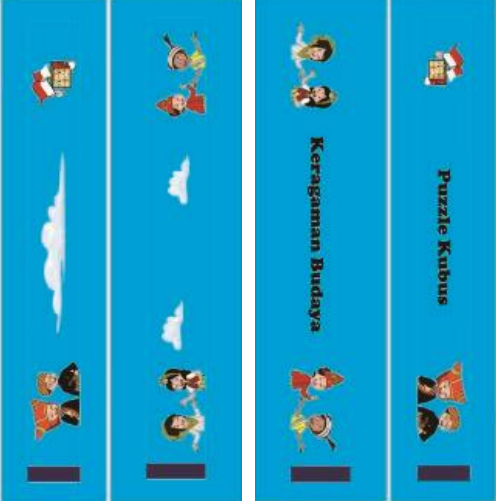
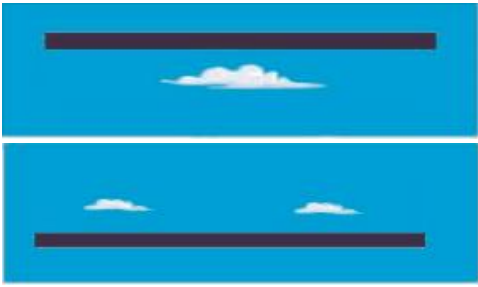


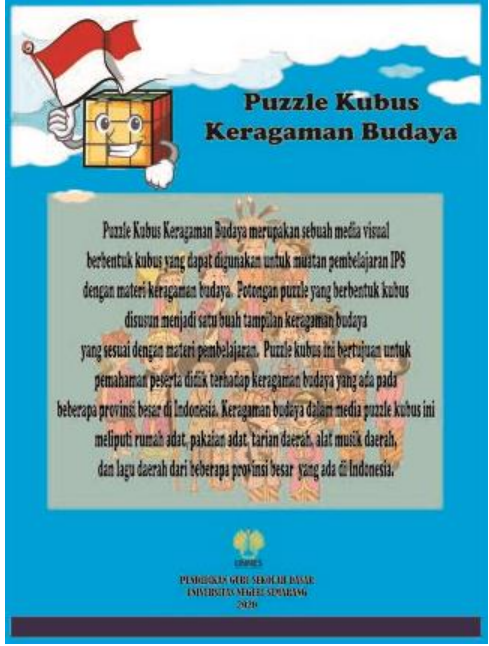
f. Provinsi Papua



yang dipotong berbentuk kubus dengan ukuran 5 cm x 5 cm sebanyak 54 potong kubus (6 set media). Jenis *font* huruf yang digunakan adalah *Cooper Black* dengan ukuran 36pt-40pt.

5.	<p>a. Tampilan kartu provinsi</p> <table border="1" data-bbox="453 362 938 636"> <tr> <td>Sumatera Barat</td> <td>Sulawesi Selatan</td> </tr> <tr> <td>Jawa Tengah</td> <td>Kalimantan Timur</td> </tr> <tr> <td>Bali</td> <td>Papua</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="491 676 916 1514"> <tr> <td> <p>Rumah Adat : Joglo Pakaian Adat : Beskap dan Kebaya Tarian Daerah : Tari Serimpi Alat Musik Tradisional: Gamelan Lagu Daerah : Gundul-Gundul Pacul</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Rumah Adat : Gadang Pakaian Adat : Panghulu dan Bundo Kuduang Tarian Daerah : Tari Piring Alat Musik Tradisional: Saluang Lagu Daerah : Ayam den Lapeh</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Rumah Adat : Tongkonan Pakaian Adat : Baju Bodo Tarian Daerah : Tari Kipas Alat Musik Tradisional: Keso Lagu Daerah : Anging Mamiri</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Rumah Adat : Gapura Candi Bentar Pakaian Adat : Pakaian Adat Bali Tarian Daerah : Tari Legong Alat Musik Tradisional: Genggong Lagu Daerah : Janger</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Rumah Adat : Rumah Lamin Pakaian Adat : Sapei Sapaq dan Ta'a Tarian Daerah : Tari Gong Alat Musik Tradisional: Sampe Lagu Daerah : Indung-Indung</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Rumah Adat : Honai Pakaian Adat : Pakaian Adat Asmat Tarian Daerah : Tari Selamat Datang Alat Musik Tradisional: Tifa Lagu Daerah : Sajojo</p> </td> </tr> </table>	Sumatera Barat	Sulawesi Selatan	Jawa Tengah	Kalimantan Timur	Bali	Papua	<p>Rumah Adat : Joglo Pakaian Adat : Beskap dan Kebaya Tarian Daerah : Tari Serimpi Alat Musik Tradisional: Gamelan Lagu Daerah : Gundul-Gundul Pacul</p>	<p>Rumah Adat : Gadang Pakaian Adat : Panghulu dan Bundo Kuduang Tarian Daerah : Tari Piring Alat Musik Tradisional: Saluang Lagu Daerah : Ayam den Lapeh</p>	<p>Rumah Adat : Tongkonan Pakaian Adat : Baju Bodo Tarian Daerah : Tari Kipas Alat Musik Tradisional: Keso Lagu Daerah : Anging Mamiri</p>	<p>Rumah Adat : Gapura Candi Bentar Pakaian Adat : Pakaian Adat Bali Tarian Daerah : Tari Legong Alat Musik Tradisional: Genggong Lagu Daerah : Janger</p>	<p>Rumah Adat : Rumah Lamin Pakaian Adat : Sapei Sapaq dan Ta'a Tarian Daerah : Tari Gong Alat Musik Tradisional: Sampe Lagu Daerah : Indung-Indung</p>	<p>Rumah Adat : Honai Pakaian Adat : Pakaian Adat Asmat Tarian Daerah : Tari Selamat Datang Alat Musik Tradisional: Tifa Lagu Daerah : Sajojo</p>	<p>Kartu provinsi terdiri dari nama enam provinsi besar yang ada di Indonesia meliputi Provinsi Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Sulawesi Selatan, Kalimantan Timur, dan Papua. Ukuran kartu provinsi yaitu 13,5 cm x 4,5 cm. Jenis <i>font</i> yang digunakan yaitu <i>Bernard MT Condensed</i> dengan ukuran font 55pt. Pada bagian kartu kebudayaan terdapat keterangan nama dari kebudayaan setiap provinsi yang meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, dan lagu daerah. Jenis huruf yang digunakan yaitu <i>Britannic Bold</i> ukuran font 19pt. Ukuran kartu kebudayaan yaitu 16 cm x 5 cm. Kartu provinsi dan kartu kebudayaan dicetak dengan menggunakan kertas <i>ivory 360 gsm</i>.</p>
Sumatera Barat	Sulawesi Selatan													
Jawa Tengah	Kalimantan Timur													
Bali	Papua													
<p>Rumah Adat : Joglo Pakaian Adat : Beskap dan Kebaya Tarian Daerah : Tari Serimpi Alat Musik Tradisional: Gamelan Lagu Daerah : Gundul-Gundul Pacul</p>														
<p>Rumah Adat : Gadang Pakaian Adat : Panghulu dan Bundo Kuduang Tarian Daerah : Tari Piring Alat Musik Tradisional: Saluang Lagu Daerah : Ayam den Lapeh</p>														
<p>Rumah Adat : Tongkonan Pakaian Adat : Baju Bodo Tarian Daerah : Tari Kipas Alat Musik Tradisional: Keso Lagu Daerah : Anging Mamiri</p>														
<p>Rumah Adat : Gapura Candi Bentar Pakaian Adat : Pakaian Adat Bali Tarian Daerah : Tari Legong Alat Musik Tradisional: Genggong Lagu Daerah : Janger</p>														
<p>Rumah Adat : Rumah Lamin Pakaian Adat : Sapei Sapaq dan Ta'a Tarian Daerah : Tari Gong Alat Musik Tradisional: Sampe Lagu Daerah : Indung-Indung</p>														
<p>Rumah Adat : Honai Pakaian Adat : Pakaian Adat Asmat Tarian Daerah : Tari Selamat Datang Alat Musik Tradisional: Tifa Lagu Daerah : Sajojo</p>														

6.	<p>a. Tampilan bagian samping kanan-kiri media</p>  <p>b. Tampilan bagian atas-bawah media</p> 	<p>Tampilan bagian samping kanan-kiri dan bagian atas-bawah media didesain untuk melengkapi tampilan luar kemasan media. Di bagian samping kiri pada media terdapat judul media, logo media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya, ilustrasi yang berkaitan dengan keragaman budaya, serta engsel yang menggabungkan sisi depan dan belakang media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya. Sedangkan untuk bagian kanan media terdapat tali pengait media dan pegangan agar media mudah untuk dibawa. Ukuran untuk bagian samping kanan kiri yaitu 30,5 cm x 3 cm dan 30,5 cm x 4 cm. Jenis <i>font</i> yang digunakan yaitu <i>Cooper Black</i> ukuran 38pt. Sedangkan ukuran bagian atas bawah media 22,5 cm x 3 cm dan 22,5 cm x 4 cm.</p>
7.	<p>Desain tampilan luar bagian belakang kemasan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.</p>	<p>Tampilan luar bagian belakang media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya terdapat logo media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya, judul media dengan jenis <i>font</i> huruf <i>Cooper Black</i> ukur-</p>

	<p>an 36pt, informasi singkat tentang media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya dengan jenis <i>font</i> huruf <i>Cooper Black</i> ukuran 36pt, logo UNNES, nama instansi dengan <i>font Bernard MT Condensed</i> ukuran huruf 14pt, serta tahun pembuatan media. Bahan yang digunakan yaitu kertas dupleks dengan ukuran bagian belakang media yaitu 30,5 cm x 22,5 cm yang dicetak dengan menggunakan kertas stiker.</p>
---	---

4.1.3 Hasil Produk

Hasil produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media *puzzle* kubus keragaman budaya. Peneliti mengembangkan media tersebut sebanyak 6 set media karena digunakan secara berkelompok. Setiap set dalam media tersebut terdapat 9 potongan *puzzle* kubus yang berisi keragaman budaya meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, dan lagu daerah dari 6 provinsi besar di Indonesia yaitu Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua yang dilengkapi dengan kartu provinsi dan kartu kebudayaan, serta petunjuk penggunaan media yang kemudian dikemas dalam wadah menyerupai tas koper. Ukuran kemasan media *puzzle* kubus keragaman budaya yaitu 30,5 cm x 22,5 cm x 7,5 cm. Namun, sebelum media digunakan harus dinilai dan divalidasi oleh validator ahli yaitu ahli

media dan ahli materi. Produk *puzzle* kubus keragaman budaya yang telah melalui proses validasi kemudian direvisi dan diperbaiki berdasarkan penilaian oleh validator yang selanjutnya menjadi hasil produk akhir. Setelah diperbaiki sesuai dengan saran ahli, maka diperoleh tampilan akhir media *puzzle* kubus keragaman budaya, yaitu sebagai berikut:

a. Sampul media *puzzle* kubus keragaman budaya

Sampul media *puzzle* kubus keragaman budaya terdiri atas sampul depan dan sampul belakang, sampul atas dan bawah, serta sampul kanan dan kiri. Berikut tampilan sampul media *puzzle* kubus keragaman budaya:



Gambar 4.1 Tampilan Sampul Depan dan Sampul Belakang Media



Gambar 4.2 Tampilan Sampul Atas dan Sampul Bawah Media



Gambar 4.3 Tampilan Sampul Kanan dan Sampul Kiri Media

b. Tampilan media *puzzle* kubus keragaman budaya ketika dibuka

Media *puzzle* kubus keragaman budaya ketika dibuka terdapat 2 sisi, sisi yang pertama yaitu sisi yang terdapat petunjuk penggunaan media, dan sisi yang kedua yaitu sisi tempat untuk menyusun *puzzle*.



Gambar 4.4 Tampilan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Ketika Dibuka

c. Petunjuk penggunaan media *puzzle* kubus keragaman budaya

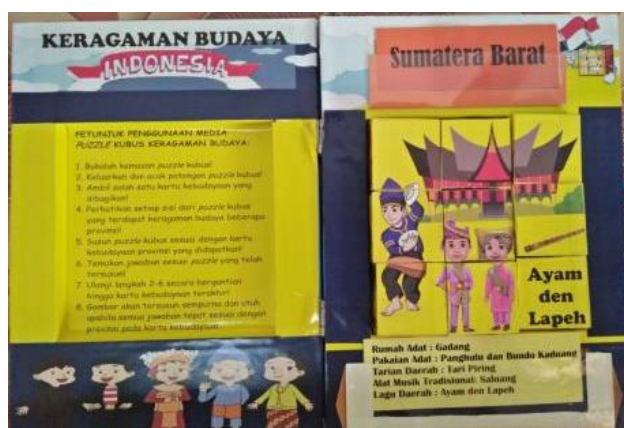
Petunjuk penggunaan media *puzzle* kubus keragaman budaya terdapat pada sisi pertama saat media dibuka, dan di dalam dasar kotak. Berikut ini tampilan petunjuk penggunaan media *puzzle* kubus keragaman budaya:



Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

d. Materi Keragaman Budaya

Materi keragaman budaya yang terdapat dalam media *puzzle* kubus keragaman budaya meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, dan lagu daerah dari enam provinsi besar yang ada di Indonesia yaitu Provinsi Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua. Berikut ini tampilan keragaman budaya di masing-masing provinsi:



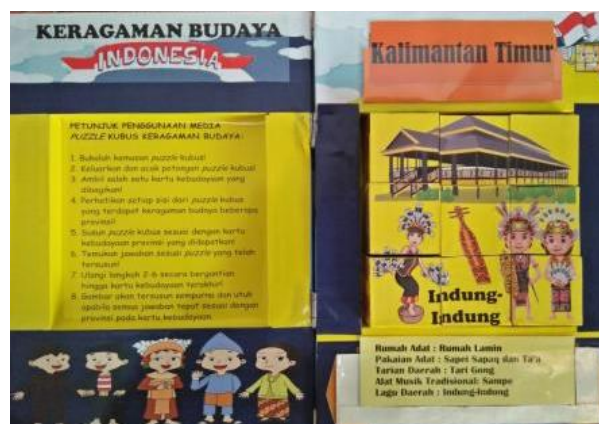
Gambar 4.6 Tampilan *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Provinsi Sumatera Barat



Gambar 4.7 Tampilan *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Provinsi Jawa Tengah



Gambar 4.8 Tampilan *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Provinsi Bali



Gambar 4.9 Tampilan *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Timur



Gambar 4.10 Tampilan *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Selatan



Gambar 4.11 Tampilan *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Provinsi Papua

4.1.4 Analisis Data

4.1.4.1 Analisis Hasil Validasi Produk

1. Analisis Validasi Ahli Materi

Validasi materi diperlukan untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat dalam media. Adapun hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan indikator.	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
3.	Kesesuaian materi dengan taraf berpikir peserta didik.	3
4.	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator materi yang dikembangkan.	3
5.	Materi disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami.	3
6.	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media dengan materi.	4

7.	Keterbacaan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.	4
8.	Kejelasan penggunaan <i>background</i> warna, jenis dan ukuran huruf.	4
9.	Materi dalam media <i>puzzle</i> kubus dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik	4
10.	Materi keragaman budaya dapat merangsang keingintahuan dan keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok.	3
11.	Penggunaan bahasa jelas dan mudah dipahami.	4
12.	Kesesuaian penggunaan ejaan dalam media dengan kaidah PUEBI.	3
13.	Ketepatan penggunaan struktur kalimat.	4
14.	Penggunaan bahasa baku dalam media.	4
15.	Penggunaan bahasa dalam media sesuai dengan perkembangan peserta didik.	3
Skor Total		54
Skor Maksimal		60
Persentase		90%
Kriteria Kelayakan		Sangat layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli materi diperoleh skor 54 dengan skor maksimal yaitu 60. Skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

(Purwanto, 2013: 102)

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimal

$$NP = \frac{54}{60} \times 100 \% \\ = 90 \%$$

Data hasil validasi ahli materi kemudian dikonversikan dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Validasi Ahli

No	Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
1.	81 – 100 %	Sangat Layak
2.	61 – 80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak
4.	21 – 40 %	Kurang Layak
5.	< 20 %	Tidak Layak

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan di atas, hasil validasi materi oleh ahli materi menunjukkan dari 15 indikator dengan skor maksimal 60 jumlah skor yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi adalah 54. Persentase yang diperoleh 90% dengan kriteria kelayakan sangat layak.

2. Analisis Validasi Ahli Media

Selain ahli materi, validasi ahli media juga diperlukan untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media Ahli Media

No	Indikator	Skor
1.	Kesederhanaan (rapi, teratur, tidak terdapat objek dan latar belakang yang mengganggu).	3
2.	Kesatuan seluruh komponen media yang saling berkaitan.	4
3.	Penekanan terhadap informasi sasaran.	3
4.	Keseimbangan sajian visual.	4
5.	Kualitas gambar dalam media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.	4
6.	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi keragaman budaya.	4
7.	Pemilihan komposisi warna memiliki keserasian dan tidak mengganggu.	3
8.	Kesesuaian warna, ukuran, dan jenis huruf mudah untuk dibaca.	4
9.	Perpaduan teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.	3
10.	Bentuk dan ukuran media terlihat memadai untuk kelompok besar atau kecil.	3
11.	Pemilihan kualitas bahan dan kerapihan memungkinkan untuk digunakan berulang.	3
12.	Kemudahan penggunaan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.	4
13.	Media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas.	4
14.	Media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya dapat menumbuhkan kemauan dan minat belajar peserta didik.	4
15.	Media <i>puzzle</i> kubus dapat meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya kepada peserta didik.	3

Skor Total	53
Skor Maksimal	60
Persentase	88,33 %
Kriteria Kelayakan	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli media diperoleh skor 53 dengan skor maksimal yaitu 60. Skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

(Purwanto, 2013: 102)

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimal

$$\begin{aligned} NP &= \frac{53}{60} \times 100 \% \\ &= 88,33 \% \end{aligned}$$

Data hasil validasi ahli materi kemudian dikonversikan dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 4.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Validasi Ahli

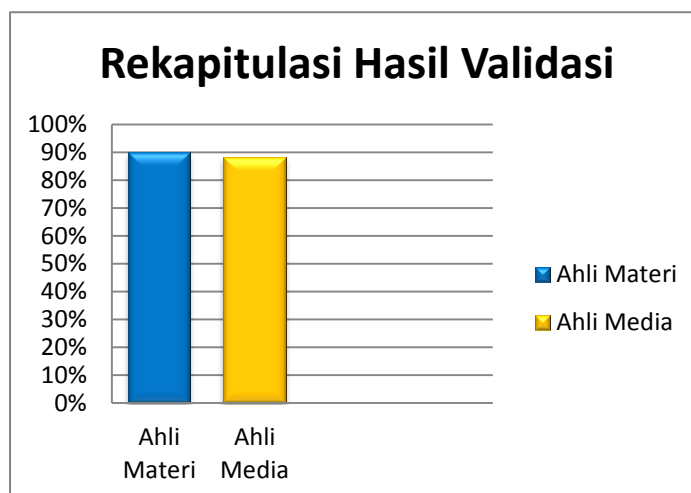
No	Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
1.	81 – 100 %	Sangat Layak
2.	61 – 80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak

4.	21 – 40 %	Kurang Layak
5.	< 20 %	Tidak Layak

Hasil validasi materi oleh ahli media menunjukkan dari 15 indikator dengan skor maksimal 60 jumlah skor yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli media adalah 53. Persentase yang diperoleh 88,33% dengan kriteria kelayakan sangat layak.

Berdasarkan data hasil penilaian kelayakan media dari ahli materi maupun ahli media dapat ditampilkan dalam diagram berikut:

Diagram 4.1 Hasil penilaian kelayakan media ahli materi dan ahli media



Berdasarkan hasil validasi penilaian pada setiap komponen media *puzzle* kubus keragaman budaya oleh ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kubus keragaman budaya sangat layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS materi keragaman budaya.

3. Revisi Produk Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya

Revisi hasil produk media *puzzle* kubus keragaman budaya diberikan oleh validator ahli baik materi maupun media dengan tujuan

agar media layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini revisi yang diberikan oleh validator:

Tabel 4.9 Revisi Produk Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya

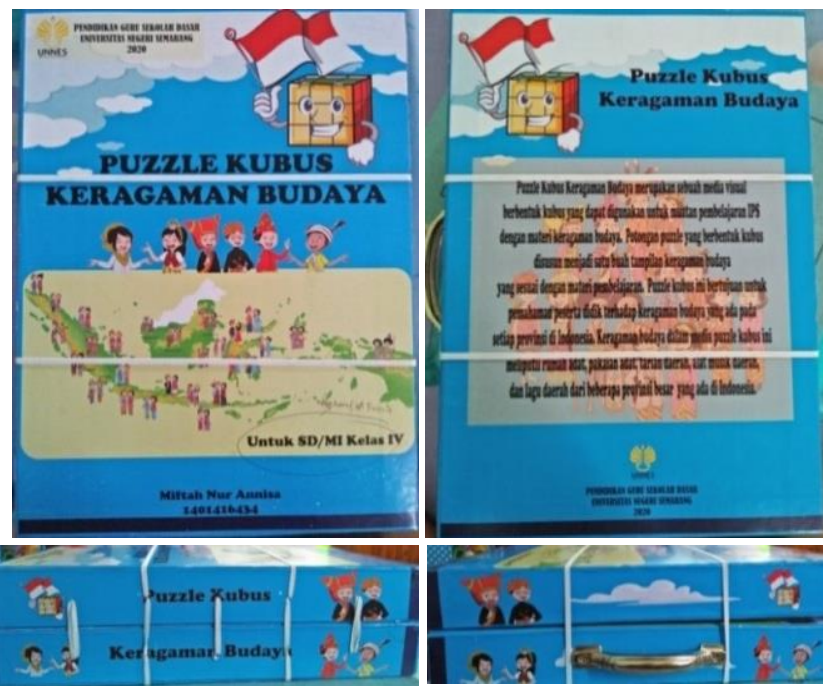
No.	Validator	Revisi
1.	Ahli Materi	Materi yang dikembangkan harus seimbang, antara aspek pengetahuan (kognitif) dengan aspek sikap (afektif).
2.	Ahli Media	<p>a. Bahan <i>puzzle</i> kubus perlu lebih permanen.</p> <p>b. Beri nama kartu kebudayaan Papua, Sumatera Barat, dst sesuai petunjuk penggunaan media nomor 3.</p> <p>c. Petunjuk penggunaan setelah nomor 5: Berilah penjelasan/Temukan jawaban sesuai <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya yang telah tersusun.</p>

Hasil revisi dari masing-masing ahli terhadap media *puzzle* kubus keragaman budaya yaitu sebagai berikut:

- a. Materi yang dikembangkan harus seimbang, antara aspek pengetahuan (kognitif) dengan aspek sikap (afektif).

Revisi yang dilakukan peneliti yaitu dengan menambahkan konsep materi yang berkaitan dengan aspek sikap (afektif).

- b. Bahan *puzzle* kubus perlu lebih permanen.



Gambar 4.12 Tampilan Media dengan Bahan Sebelum Revisi



Gambar 4.13 Tampilan Media dengan Bahan Sesudah Revisi

- c. Beri nama kartu kebudayaan Papua, Sumatera Barat, dst sesuai petunjuk penggunaan media nomor 3.



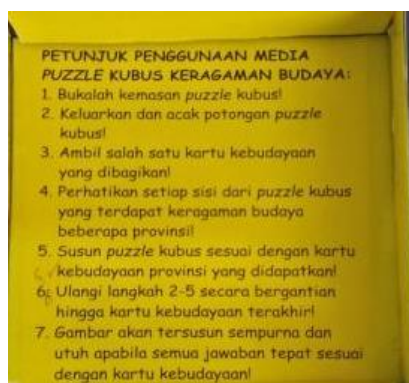
Gambar 4.14 Kartu kebudayaan sebelum revisi



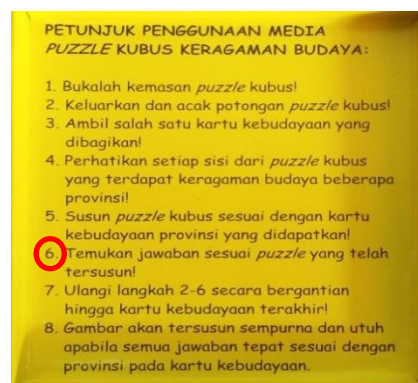
Gambar 4.15 Kartu Kebudayaan sesudah revisi

Perbaikan pada kartu kebudayaan dengan membuat kantong dari kertas *buffalo* warna biru dengan tulisan kartu provinsi dan kartu kebudayaan menggunakan jenis *font* huruf *Cooper Black* ukuran 28pt. Perbaikan ini dilakukan agar kartu provinsi dan kartu kebudayaan menjadi lebih terorganisir dan lebih mudah dikelompokkan.

- d. Petunjuk penggunaan setelah nomor 5: Berilah penjelasan/Temukan jawaban sesuai *puzzle* kubus keragaman budaya yang telah tersusun.



Gambar 4.16 Petunjuk Penggunaan Media Sebelum Revisi



Gambar 4.17 Petunjuk Penggunaan Media Sesudah Revisi

Perbaikan pada bagian petunjuk penggunaan dengan menambahkan satu kalimat petunjuk setelah petunjuk nomor 5 yaitu temukan jawaban sesuai *puzzle* yang telah tersusun. Perbaikan ini

dilakukan agar pengguna lebih mudah dan jelas dalam menggunakan media *puzzle* kubus keragaman budaya.

4.1.4.2 Analisis Tanggapan Guru

Analisis tanggapan guru digunakan untuk mengetahui tanggapan dari guru sebagai pengguna media *puzzle* kubus keragaman budaya dengan menggunakan skala *Likert* 1-4. Angket tanggapan guru diberikan kepada dua guru kelas IV dari sekolah yang berbeda yaitu SDN Karangayu 01 Semarang dengan Ari Surono, dan di SDN Karangayu 02 Semarang dengan Eny Widiastuti, S.Pd. Berikut ini hasil rekapitulasi angket tanggapan terhadap media *puzzle* kubus keragaman budaya:

a. Tanggapan Guru SDN Karangayu 01 Semarang

Pengisian angket tanggapan oleh guru kelas IV di SDN Karangayu 01 Semarang dilakukan pada Kamis, 11 Juni 2020 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Angket Tanggapan Guru SDN Karangayu 01 Semarang

No.	Aspek	Skor
1.	Tampilan media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya menarik.	4
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.	4
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	4
5.	Kalimat dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya jelas dan mudah dibaca.	4

6.	Penggunaan gambar membantu memperjelas materi.	4
7.	Gambar yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi.	4
8.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat meningkatkan motivasi peserta didik.	4
9.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat mengatasi kesulitan memahami materi keragaman budaya Indonesia.	4
10.	Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya membantu mempermudah penyampaian materi keragaman budaya Indonesia.	4
Jumlah skor yang diperoleh		40
Jumlah skor maksimal		40
Persentase penilaian		100%

Berdasarkan hasil rekapitulasi tanggapan guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang dari 10 aspek penilaian dengan skor maksimal 40 mendapatkan skor 40 sehingga persentase penilaian yang didapatkan yaitu 100% dengan predikat sangat layak.

b. Tanggapan Guru SDN Karangayu 02 Semarang

Pengisian angket tanggapan oleh guru kelas IV di SDN Karangayu 01 Semarang dilakukan pada Rabu, 17 Juni 2020 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Guru SDN Karangayu 02 Semarang

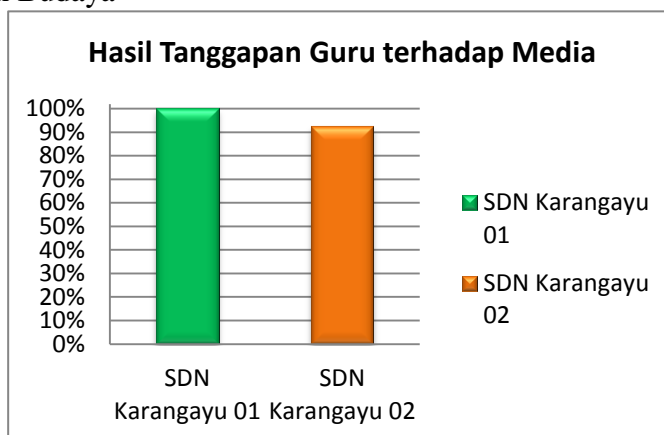
No.	Aspek	Skor
1.	Tampilan media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya menarik.	4

2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.	3
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	4
5.	Kalimat dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya jelas dan mudah dibaca.	4
6.	Penggunaan gambar membantu memperjelas materi.	3
7.	Gambar yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi.	4
8.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat meningkatkan motivasi peserta didik.	4
9.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat mengatasi kesulitan memahami materi keragaman budaya Indonesia.	4
10.	Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya membantu mempermudah penyampaian materi keragaman budaya Indonesia.	3
Jumlah skor yang diperoleh		37
Jumlah skor maksimal		40
Persentase penilaian		92,5%

Sesuai dengan hasil rekapitulasi tanggapan guru kelas IV SDN Karangayu 02 Semarang dari 10 aspek penilaian dengan skor maksimal 40 mendapatkan skor 37 sehingga persentase penilaian yang didapatkan yaitu 92,5% dengan predikat sangat layak.

Berdasarkan hasil angket tanggapan guru terhadap media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat diketahui dengan diagram berikut:

Diagram 4.2 Hasil Tanggapan Guru terhadap Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya



Berdasarkan diagram di atas, pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya mendapatkan respon sangat baik oleh guru kelas sehingga media *puzzle* kubus keragaman budaya berdasarkan kriteria kelayakan dengan persentase dari SDN Karangayu 01 Semarang 100% dan SDN Karangayu 02 Semarang 92,5% termasuk dalam kategori sangat layak.

4.2 Pembahasan

Bagian pembahasan ini, mengkaji tentang hasil penelitian yang didapatkan peneliti meliputi pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, serta media *puzzle* kubus keragaman budaya meningkatkan kreativitas guru.

4.2.1 Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk muatan pembelajaran IPS Kelas IV materi keragaman budaya yaitu media *puzzle* kubus keragaman budaya yang dikembangkan peneliti dengan model pengembangan

menurut Sugiyono (2016: 409) yang mengadaptasi dari model pengembangan *Borg and Gall*. Terdapat 10 langkah penelitian dan pengembangan 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. Namun, dikarenakan adanya pandemi Covid-19 sehingga tidak memungkinkan dilakukannya penelitian untuk mencegah penyebaran Covid-19. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk media *puzzle* kubus keragaman budaya; (4) validasi desain *puzzle* kubus keragaman budaya; (5) revisi desain *puzzle* kubus keragaman budaya; (6) hasil produk akhir media *puzzle* kubus keragaman budaya; (7) uji kelayakan oleh pengguna (guru).

Pengembangan media *puzzle* kubus diawali dengan mengidentifikasi permasalahan di SDN Karangayu 01 Semarang. Peneliti melakukan identifikasi masalah dengan teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) perencanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang optimal; (2) kurang optimalnya kreativitas guru dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran; (3) ketersediaan fasilitas LCD masih terbatas sehingga belum semua kelas dapat menggunakan; (4) peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS; (5) jumlah peserta didik kelas IV melebihi dari jumlah ideal yaitu 41 anak.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, peneliti memiliki ide sebagai solusi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media

pembelajaran berupa *puzzle* kubus keragaman budaya. *Puzzle* adalah suatu alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang terdiri dari dua atau tiga permainan bongkar pasang (Bahar dan Risnawati, 2018: 79).

Setelah peneliti mengetahui permasalahan dan potensi yang ada, selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data dengan membagikan angket kebutuhan kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang. berdasarkan angket kebutuhan yang telah dianalisis, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran dalam muatan pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya masih sulit dipahami oleh peserta didik. Selain itu, juga terdapat kendala dalam penanaman konsep pada materi IPS tentang keragaman budaya sehingga diperlukan inovasi media yang lebih menarik untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik. Guru juga setuju apabila dikembangkan media *puzzle* kubus keragaman budaya dalam muatan pembelajaran IPS. Tampilan media *puzzle* kubus keragaman budaya yang dikembangkan peneliti dibuat menarik dengan memberikan gambar-gambar yang berwarna serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media agar mudah digunakan oleh peserta didik.

Peneliti kemudian melakukan kajian literatur dan menyusun materi keragaman budaya dari berbagai sumber (buku paket dan buku ensiklopedia). Pengembangan desain media diawali dengan menyusun komponen media *puzzle* kubus yang meliputi *cover* media *puzzle* kubus, gambar dan materi *puzzle* kubus setiap provinsi, kartu provinsi dan kartu kebudayaan, serta petunjuk penggunaan

media yang secara keseluruhan didesain dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*.

Media *Puzzle* Kubus yang dikembangkan peneliti merupakan media visual berupa gambar diam yang terbentuk dengan cara menyusun jawaban yang ada pada kepingan atau potongan gambar yang berbentuk kubus. Media *puzzle* kubus memiliki kepingan enam sisi, di mana setiap sisi berisi gambar tentang keragaman budaya Indonesia, yang meliputi rumah adat, tarian daerah, alat musik daerah, lagu daerah, serta pakaian adat dari enam provinsi yang ada di Indonesia yaitu Sumatera Barat, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, dan Papua. Gambar akan terbentuk dengan sempurna apabila peserta didik dapat menyusunnya dengan tepat.

Media *puzzle* kubus keragaman budaya yang dikembangkan oleh peneliti dirancang untuk digunakan peserta didik dalam muatan pembelajaran IPS kelas IV secara berkelompok. Peneliti membuat enam set media pembelajaran *puzzle* kubus keragaman budaya. Namun, keadaan tidak memungkinkan untuk dilakukan penelitian dalam uji coba penggunaan media *puzzle* kubus keragaman budaya peneliti kemudian memberikan angket tanggapan kepada guru kelas IV sebagai pengguna media.

4.2.2 Kelayakan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya

Penilaian kelayakan media *puzzle* kubus keragaman budaya dilakukan oleh validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Selain itu, juga tanggapan guru kelas IV sebagai pengguna media *puzzle* kubus keragaman budaya. Setiap

indikator dalam instrumen diinterpretasikan ke dalam 4 kategori berdasarkan skala *likert* menurut Sugiyono (2016: 135), yaitu kategori sangat baik mendapat skor 4, kategori baik mendapat skor 3, kategori tidak baik skor 2, dan kategori sangat tidak baik mendapat skor 1. Penilaian kelayakan media yang telah mendapatkan skor kemudian dianalisis dengan rumus menurut Purwanto (2013: 102). Hasil persentase yang diperoleh dari validasi tim ahli sekaligus tanggapan dari guru terhadap media *puzzle* kubus dikategorikan berdasarkan kriteria yaitu rentang skor 0%-25% termasuk kategori kurang layak, rentang skor 26%-50% termasuk kategori cukup layak, rentang skor 51%-75% termasuk kategori layak dan 76%-100% termasuk kategori sangat layak.

Validasi materi media *puzzle* kubus keragaman budaya diperlukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang diperlukan peserta didik yang terdapat dalam media. Validasi materi terdiri dari 4 aspek, meliputi: (1) aspek kesesuaian materi; (2) aspek mutu teknis; (3) aspek kebermanfaatan materi; (4) aspek kebahasaan. Hasil validasi materi oleh ahli materi menunjukkan dari 15 indikator dengan skor maksimal 60 jumlah skor yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi adalah 54. Persentase yang diperoleh 90% dengan kriteria kelayakan sangat layak.

Validasi ahli media juga diperlukan untuk mengetahui kualitas dan tampilan media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi media terdiri dari 3 aspek, meliputi: (1) aspek komponen penyajian; (2) aspek kelayakan kegrafikan; (3) aspek kebermanfaatan materi. Hasil validasi materi oleh ahli media menunjukkan dari 15 indikator dengan skor maksimal 60 jumlah skor yang diperoleh

berdasarkan penilaian ahli media adalah 53. Persentase yang diperoleh 88,33% dengan kriteria kelayakan sangat layak.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sebelumnya telah dilakukan Nyamik Rahayu Sesanti, Rora Sherly Arista Hasim dengan hasil Media *puzzle* SOGAM dinyatakan layak berdasarkan uji kelayakan yang diperoleh dari ahli media dengan presentase total 93,7%, dan ahli materi dengan presentase total 85,3%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Putri Winsi Wardani tahun 2019 dengan hasil akhir validasi ahli materi dan media mendapat skor rata-rata 4.69 dan 5. Hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian mendapat skor rata-rata 4.73 dan 4.61. Dengan demikian, media *puzzle* kubus untuk pembelajaran IPS layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD. Selain itu juga dalam penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Fajar Arum dan Erwan Eko Prasetyo dengan hasil yaitu *the use of puzzle games with Javanese local wisdom in children with special needs can be used to determine learning activities and motivation. Puzzle game can help students with special needs to learn and they are more motivated by it. Thus, this puzzle is important to help students' learning process.*

Setelah divalidasi oleh validator ahli, selanjutnya dilakukan perbaikan produk sesuai dengan saran para ahli pada instrumen validasi. Media yang sudah diperbaiki kemudian diberikan kepada pengguna media dari pihak guru untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang telah dikembangkan peneliti serta mengetahui tingkat kreativitas guru dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran.

Guru yang kreatif dapat memanfaatkan segala yang ada agar interaksi belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Guru dapat mengoptimalkan kreativitasnya memotivasi peserta didik baik dari dalam maupun dari luar. Dari dalam misalnya guru harus pandai menjadi pribadi yang dekat dengan peserta didik. Sedangkan dari luar misalnya guru dapat memilih metode yang tepat dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar (Oktiani, 2017: 218).

Proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan metode dan strategi bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk mampu merangsang kreativitas peserta didik, baik dalam mengembangkan kecakapan berfikir maupun dalam melakukan suatu tindakan (E. Mulyasa dalam Pujiwantoro, 2018: 649).

Penggunaan media *puzzle* kubus keragaman budaya menjadi salah satu cara dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV. Melalui proses berpikir kreatif yang dimulai dengan berfikir kritis, guru harus mampu menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu dengan tingkat kreativitasnya yang disesuaikan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan angket tanggapan guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang dari 10 aspek penilaian dengan skor maksimal 40 mendapatkan skor 40 sehingga

persentase penilaian yang didapatkan yaitu 100% dengan predikat sangat layak. Sedangkan hasil angket tanggapan guru kelas IV SDN Karangayu 02 Semarang mendapatkan skor 37 sehingga persentase penilaian yang didapatkan yaitu 92,5% dengan predikat sangat layak.

Sesuai dengan hasil validasi dan angket tanggapan, maka didapati bahwa media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang dengan kriteria sangat layak.

4.2.3 Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Meningkatkan Kreativitas

Guru

Kreativitas guru merupakan suatu tuntutan yang harus dikembangkan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga merasa tertantang, menarik, dan tidak jenuh.

Menurut Rasam dan Sari (2018: 98), media pembelajaran mempunyai manfaat dan kegunaan yang baik dan bisa menjadi salah satu faktor pendukung untuk mencapai kualitas pembelajaran yang diharapkan. Salah satu kemampuan guru yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran adalah kemampuan menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan konteks materi ajar.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan peneliti di antaranya kurang optimalnya kreativitas guru dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran, dan peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi

pembelajaran IPS. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti kemudian menemukan ide sebagai pemecahan masalah yaitu dengan mengembangkan media *puzzle* kubus keragaman budaya dalam muatan pembelajaran IPS.

Media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat meningkatkan kreativitas guru dibuktikan dengan hasil angket tanggapan guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang dan guru kelas IV SDN Karangayu 02 Semarang pada aspek kebermanfaatan media *puzzle* kubus keragaman budaya yang meliputi media dapat meningkatkan motivasi peserta didik, media dapat mengatasi kesulitan pemahaman materi keragaman budaya, dan media dapat membantu mempermudah penyampaian materi mendapatkan skor tinggi (4 dan 3). Aspek-aspek tersebut sangat mendukung guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam menggunakan media *puzzle* kubus keragaman budaya agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan lebih tertarik.

Selain itu, komentar guru yang diberikan dalam angket tanggapan yaitu media *puzzle* kubus keragaman budaya yang telah peneliti kembangkan sudah bagus karena merangsang keinginan dan ketertarikan peserta didik untuk belajar sekaligus bermain, serta tidak membosankan. Pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat memotivasi guru dalam meningkatkan kreativitasnya untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang lebih menarik dan mudah digunakan serta peserta didik mudah memahami materi pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Suryani (2018: 41) bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik,

pembelajaran menjadi lebih variatif, peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, memperjelas makna materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Rijal A.S (2020: 81) dengan hasil penelitian media pembelajaran berbasis web ini termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru.

Sesuai dengan penjelasan di atas, didapati bahwa media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

4.3 Implikasi Penelitian

4.3.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dalam penelitian ini adalah media *puzzle* kubus keragaman budaya merupakan bentuk inovasi media pembelajaran visual yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang pada materi keragaman budaya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Selain itu, dengan pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya juga dapat meningkatkan antusias peserta didik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat mudah memahami materi tentang keragaman budaya. Media pembelajaran *puzzle* kubus keragaman budaya ini

diharapkan dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya berkaitan dengan pembelajaran muatan IPS.

4.3.2 Implikasi Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, media *puzzle* kubus keragaman budaya terbukti layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS kelas IV materi keragaman budaya. Penggunaan media *puzzle* kubus keragaman budaya, peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif dan lebih memahami materi keragaman budaya. Peneliti berharap, dengan pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya sehingga hasil belajar tercapai optimal.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *puzzle* kubus keragaman budaya dapat memberikan gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru. Pengembangan media juga disesuaikan dengan kriteria pemilihan media dan karakteristik peserta didik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada penelitian pengembangan media *puzzle* kubus keragaman budaya, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *puzzle* kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS Kelas IV.
2. Media *puzzle* kubus keragaman budaya yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV.
3. Media *puzzle* kubus keragaman budaya meningkatkan kreativitas guru kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.

5.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian:

1. Media *puzzle* kubus keragaman budaya dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran dalam muatan IPS materi keragaman budaya di kelas IV.
2. Guru hendaknya dapat kreatif mengembangkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

3. Peneliti dapat memberikan kontribusi untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran dengan mengembangkan media *puzzle* kubus keragaman budaya sebagai bekal saat terjun ke dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, F. I. P., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture”(MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 34(2), 127-136.
- Al Mubarak, A. A. S., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89.
- Anggraeni, A. D. 2019. “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) untuk Meningkatkan Kemampuan Bepikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V”. *Skripsi*. Semarang: Program Sarjana UNNES.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arum, W. F., & Prasetyo, E. E. (2019). Development Of Ethnoscience Puzzle Game For Children With Special Needs. *Jurnal Pena Sains Vol*, 6(2), 103-109.
- Aswandi, Z. (2020). Penggunaan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran Mata Diklat Whole Of Government Bagi Peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. *Jurnal Litbang Sukowati: Media Penelitian dan Pengembangan*, 3(2), 126-135.
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77-86.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14-17.
- Elan, E., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66-75.
- Ernawan. 2017. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif PUKU (Puzzle Kubus) Sebagai Pengenalan Pancasila dan Nilai-Nilainya Pada Mata Pelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II-B SD Negeri Deresan Caturtunggal Depok Sleman”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Sarjana UNY.

- Faridha, A., & Abbas, N. (2015). Penerapan Model Think Pair Share Berbantuan Puzzle untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 4(2), 8-17.
- Fitri Wulandari, M. (2016). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan SDA SDN Kalianyar 1 Kertosono. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 184-195.
- Hastuti, W. (2017). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng. *Pena: Jurnal Kreativitas Ilmiah Mahasiswa Unismuh*, 4(1), 679-687.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61-88.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66-71.
- Junita, S., & Munandar, H. (2019). Penerapan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar dengan Pendekatan Sains-Edutainment. *Tunas Bangsa Journal*, 6(1), 76-81.
- Khasanah, L., Mushafanah, Q., & Muhajir, M. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Course Review Horay Berbantu Permainan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 14-25.
- Khotim, N. S. A. (2016). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(3), 138-149.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan

Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2).

Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55-60.

Marta, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Word Square Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 28-34.

Meinisa, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 2(1), 27-37.

Muslim, Danang F. 2019. "Pengembangan Media KADOBUDI (Kartu Domino Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang". *Skripsi*. Semarang: Sarjana Pendidikan UNNES.

Noer Falla, D. W. I. (2019). Pengembangan Media Puzzle berbasis Make A Match Tentang Sistem Kerangka Manusia pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2635-2644.

Novarlia, I. (2018). Google Maps-Based Puzzle Media for Spatial Intelligence Development on Social Studies Learning. *JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora)*, 2(1), 69-81.

Oktavia, Y. (2020). Usaha Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 2(1), 808-815.

Permata, K. K., Rustono, W. S., & Lidinillah, D. A. M. (2017). Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 66-72.

Permendikbud No. 24 tahun 2016 tentang KI dan KD pada Kurikulum 2013

Pujiwantoro, Z. A. (2018). Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Rumpun Pendidikan Agama Islam di MI Negeri Watugung Tambak Banyumas. *Jurnal Tawadhu*, 2(2), 641-653.

- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rakhma, I. S., Widyaningsih, U., & Mawartiningsih, L. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 69-77.
- Rasam, F., & Sari, A.I. (2018). Peran Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Beajar dan Minat Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 5-113.
- Rifa'i, A., & Anni, C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Unnes Press.
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Budaya*, 6(1), 81-96.
- Sapriya. 2017. Pendidikan IPS “Konsep dan Pembelajaran”. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saptono, A. (2016). Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 89 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Econosains*, 14(1), 105-112.
- Saputri, A. A. P., Nurharini, A., & Wardhayani, S. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Two Stay Two Stray Dengan Puzzle. *Joyful Learning Journal*, 4(2), 41-49.
- Saraswati, D., & Wijayanti, A. (2018). The Developing Of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme Berbagi Pekerjaan In Fourth Grade Of Primary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 12-18.
- Sari, L., Pratama, R. A., & Permatasari, B. I. (2020). Media Pembelajaran Puzzle Angka dan Corong Angka (PANCORAN) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 88-100.
- Sari, P. M., Purnamasari, I., & Baedowi, S. (2018). Pengaruh Metode Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle Bangun Datar 3 Dimensi

Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *International Journal of Community Service Learning*, 2(4), 251-259.

Sari, Y. D. M. 2016. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas Va SDN Bojong Salaman 01 Semarang". *Skripsi*. Semarang : Program Sarjana UNNES.

Saubbaisagu, V. (2016). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas II B SD Negeri Gedongkiwo. *BASIC EDUCATION*, 5(38), 3643-3654.

Sesanti, N. R., & Hasim, R. S. A. (2018). Media Puzzle Sogam (Soal Dan Gambar) pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 93-101.

Setiana, F., & Rahayu, T. S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 8-14.

Setyawaty, P. E., Hanifah, N., & Gusrayani, D. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Masa Islam di Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Jigsaw) Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2031-2040.

Suarno, D. T., & Sukirno, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 115-125.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sundayana, R. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Surahman, E., & Mukminan, M. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1-13.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). Kreativitas Guru IPS dalam Pengembangan Media Pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTS Negeri 1 Semarang. *Harmony*, 5(1), 73-84.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Utomo, N. B. (2015). Upaya Meningkatkan Keaktifan Mengikuti Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Media “Puzzle” pada Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 73-82.
- Wardani, P. W. (2019). Pengembangan Media Puzzle Kubus “Pak Rando” pada Pembelajaran IPS. *Basic Education*, 8(14), 1380-1387.
- Wati, F. F. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 113-118.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354-362.
- Widyatmoko, H. (2019). The Development Of Educational Puzzle Game Based On The Local Wisdom Using Flash Media To Educate The Students’characteristic Of Primary School. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 192-198.
- Wulandari, M. F., & Sudioanto, M. (2016). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan SDA SDN Kalianyar 1 Kertosono. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 184-195.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KUBUS KERAGAMAN BUDAYA

MUATAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU KELAS IV SDN KARANGAYU 01 SEMARANG

No.	Rumusan Masalah Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
1.	Bagaimanakah desain media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang?	Mengembangkan desain media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.	Desain media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya	a. Sesuai KD dan indikator b. Sesuai dengan judul media c. Sesuai dengan tujuan pembelajaran d. Sesuai dengan materi e. Sesuai dengan penggunaan media	Guru, peserta didik, dokumen, dan rancangan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar wawancara • Angket kebutuhan guru • Angket kebutuhan peserta didik • Desain media

				f. Sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.		<i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.
2.	Bagaimanakah kelayakan media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang?	Menguji kelayakan media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang.	Kelayakan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya	a. Memenuhi indikator kelayakan materi b. Memenuhi indikator kelayakan media c. Memenuhi indikator kelayakan pengguna media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya (guru)	<ul style="list-style-type: none"> • Validator Ahli (materi dan media) • Pengguna media (Guru) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar penilaian validasi ahli terhadap media • Angket tanggapan terhadap media

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa sajakah yang Bapak persiapkan sebelum memulai suatu pembelajaran?	Pastinya menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti RPP, silabus, materi yang akan diajarkan, dan juga mengkondisikan kelas agar lebih siap untuk mengikuti pembelajaran.
2	Apa metode dan model yang digunakan Bapak ketika mengajar?	Biasanya menggunakan metode konvensional, misalnya ceramah, demonstrasi, kadang juga diskusi, tetapi masih banyak persentase anak-anak yang sulit untuk diatur.
3	Media apakah yang digunakan dalam pembelajaran?	Media yang sering saya gunakan yaitu media visual (langsung maupun tidak langsung seperti menggunakan LCD) selain itu juga dengan media konkret.
4	Bagaimakah antusias dan respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?	Antusiasme peserta didik bergantung pada materi yang diajarkan, jika peserta didik merasa tertarik dengan materi maka ia akan memperhatikan. Namun, jika tidak akan berbicara sendiri dan mengganggu temannya.
5	Apa sajakah hambatan yang Bapak alami dalam mengajar?	Hambatannya ada satu atau dua peserta didik yang kurang siap terhadap materi yang akan diajarkan, terkadang juga ada yang berbicara sendiri mengganggu temannya yang lain.
6	Bagaimana solusi yang Bapak lakukan/berikan untuk mengatasi hambatan yang dialami?	Dengan menegur langsung supaya tetap fokus dengan pembelajaran, terkadang juga <i>punishment</i> dengan memberikan tugas, selain itu guru juga harus bisa lebih menguasai kelas, volume suara harus meyeluruh.
7	Bagaimana cara me-	Dengan memberikan tes tanya jawab secara

	nyikapi peserta didik yang belum paham terhadap materi yang diajarkan?	langsung kepada peserta didik dengan menutup buku/materi yang telah diajarkan.
8	Berapa KKM pada muatan IPS ?	KKM mupel IPS 70.
9	Bagaimanakah komunikasi yang terjalin antara guru dengan orang tua/ wali peserta didik?	Komunikasi terjalin dengan baik, bahkan sudah ada grup di WA yang bersifat edukatif. Bahkan dengan latar belakang orang tua/ wali peserta didik yang berbeda-beda orang tua/ wali sangat mendukung dalam proses pembelajaran.

LAMPIRAN 3

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Pemahaman dan kebutuhan terhadap media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya	Ketertarikan terhadap muatan pembelajaran IPS Kesulitan terhadap muatan pembelajaran IPS Persetujuan terhadap pengembangan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.
2.	Kebutuhan terhadap tampilan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya	Kebutuhan terhadap bahan dalam pembuatan media Kebutuhan terhadap warna dan gambar dalam desain media Kebutuhan terhadap jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>) dalam media Kebutuhan terhadap ukuran <i>puzzle</i> kubus Kebutuhan terhadap kelengkapan petunjuk penggunaan media

LAMPIRAN 4

**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA
OLEH PESERTA DIDIK**

Nama :

Kelas/No. Absen :

Hari/Tanggal :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitasmu pada tempat yang telah disediakan!
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya!
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat sendiri! Diperbolehkan memilih lebih dari satu pilihan jawaban kecuali untuk pilihan ya/tidak dan setuju/tidak setuju.
4. Apabila ada jawaban lain, dipersilakan menuliskan jawaban pada pilihan lainnya!
5. Terima kasih telah memberikan jawaban dengan jujur.

PERTANYAAN:

1. Menurutmu, apakah pembelajaran IPS menarik dan menyenangkan?

Ya Tidak

2. Apakah dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya sulit dipahami?

Ya Tidak

3. Sumber belajar apakah yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya?
- LKS Buku Siswa Lainnya
4. Apakah kamu mengetahui permainan *puzzle*?
- Ya Tidak
5. Bagaimana jika dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya menggunakan media *puzzle* kubus?
- Setuju Tidak Setuju
6. Bahan apakah yang sebaiknya digunakan untuk membuat media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Kardus Kertas Dupleks
7. Warna apakah yang digunakan dalam desain media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Warna Cerah Warna Pastel Lainnya.....
8. Berapa ukuran yang digunakan untuk *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- 4 cm x 4 cm 5 cm x 5 cm
9. Jenis gambar apakah yang digunakan dalam media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Animasi/Kartun Nyata
10. Apakah dalam media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media?
- Ya Tidak

3. Sumber belajar apakah yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya?
- LKS Buku Siswa Lainnya
4. Apakah kamu mengetahui permainan *puzzle*?
- Ya Tidak
5. Bagaimana jika dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya menggunakan media *puzzle* kubus?
- Setuju Tidak Setuju
6. Bahan apakah yang sebaiknya digunakan untuk membuat media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Kardus Kertas Dupleks
7. Warna apakah yang digunakan dalam desain media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Warna Cerah Warna Pastel Lainnya.....
8. Berapa ukuran yang digunakan untuk *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- 4 cm x 4 cm 5 cm x 5 cm
9. Jenis gambar apakah yang digunakan dalam media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Animasi/Kartun Nyata
10. Apakah dalam media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media?
- Ya Tidak

LAMPIRAN 6

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Pemahaman dan kebutuhan terhadap media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya	<p data-bbox="810 600 1370 712">Kesulitan pemahaman materi keragaman budaya</p> <p data-bbox="810 745 1370 857">Kendala dalam mengajarkan materi keberagaman budaya Indonesia</p> <p data-bbox="810 891 1370 1003">Kebutuhan terhadap media muatan pembelajaran IPS</p> <p data-bbox="810 1037 1370 1149">Persetujuan terhadap pengembangan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.</p>
2.	Kebutuhan terhadap tampilan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya	<p data-bbox="810 1193 1370 1305">Kebutuhan terhadap bahan dalam pembuatan media</p> <p data-bbox="810 1339 1370 1451">Kebutuhan terhadap warna dan gambar dalam desain media</p> <p data-bbox="810 1485 1370 1597">Kebutuhan terhadap jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>) dalam media</p> <p data-bbox="810 1630 1370 1675">Kebutuhan terhadap ukuran <i>puzzle</i> kubus</p> <p data-bbox="810 1709 1370 1821">Kebutuhan terhadap kelengkapan petunjuk penggunaan media</p>

LAMPIRAN 7**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA
OLEH GURU**

Hari/Tanggal :

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Dalam lembar instrumen penelitian ini, Bapak/Ibu akan menjumpai sejumlah pertanyaan. Mohon dibaca dengan baik pada setiap pertanyaan yang ada!
2. Mohon Bapak/Ibu menjawab semua pertanyaan dan tidak ada yang terlewatkan sesuai dengan petunjuk!
3. Identitas dan jawaban Bapak/Ibu hanya untuk keperluan penelitian saja, karena itu kejujuran Bapak/Ibu dalam menjawab sangat diharapkan dan sangat berarti bagi peneliti.
4. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Diperbolehkan memilih lebih dari satu pilihan jawaban kecuali untuk pilihan ya/tidak dan setuju/tidak setuju.
5. Apabila ada jawaban lain, dipersilakan menulis pada pilihan lainnya.
6. Terima kasih Bapak./Ibu telah memberikan jawaban dengan jujur.

Pertanyaan:

1. Menurut Bapak/Ibu, apakah pembelajaran pada muatan IPS tentang keragaman budaya sulit dipahami peserta didik?
 Ya Tidak
2. Apakah materi IPS tentang keragaman budaya mengalami kendala dalam penanaman konsepnya?
 Ya Tidak
3. Apakah diperlukan inovasi media yang lebih menarik untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik?
 Ya Tidak
4. Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran berupa *Puzzle* Kubus dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya?
 Ya Tidak
5. Apakah Bapak/Ibu setuju apabila peneliti mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* Kubus dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya?
 Setuju Tidak Setuju
6. Menurut Bapak/Ibu, jenis gambar apakah yang digunakan dalam media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
 Animasi/Kartun Nyata

7. Bahan apakah yang sebaiknya digunakan untuk membuat media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Kardus Kertas Dupleks
8. Menurut Bapak/Ibu, warna apakah yang digunakan dalam desain media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Warna Cerah Warna Pastel Lainnya.....
9. Menurut Bapak/Ibu, berapa ukuran yang digunakan untuk *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- 4 cm x 4 cm 5 cm x 5 cm
10. Apakah dalam media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media?
- Ya Tidak

Semarang,
Guru Kelas IV

2020

.....
NIP

LAMPIRAN 8**HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU****LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA****PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA****OLEH GURU**

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Januari 2020
Nama : ARI SURONO
NIP : -
Instansi : SDN KARANGAYU 01

Petunjuk Pengisian:

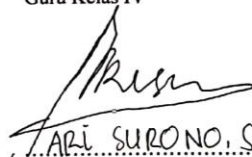
1. Dalam lembar instrumen penelitian ini, Bapak/Ibu akan menjumpai sejumlah pertanyaan. Mohon dibaca dengan baik pada setiap pertanyaan yang ada!
 2. Mohon Bapak/Ibu menjawab semua pertanyaan dan tidak ada yang terlewatkan sesuai dengan petunjuk!
 3. Identitas dan jawaban Bapak/Ibu hanya untuk keperluan penelitian saja, karena itu kejujuran Bapak/Ibu dalam menjawab sangat diharapkan dan sangat berarti bagi peneliti.
 4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Diperbolehkan memilih lebih dari satu pilihan jawaban kecuali untuk pilihan ya/tidak dan setuju/tidak setuju.
 5. Apabila ada jawaban lain, dipersilakan menulis pada pilihan lainnya.
 6. Terima kasih Bapak/Ibu telah memberikan jawaban dengan jujur.
-

Pertanyaan :

1. Menurut Bapak/Ibu, apakah pembelajaran pada muatan IPS tentang keragaman budaya sulit dipahami peserta didik?
 Ya Tidak
2. Apakah materi IPS tentang keragaman budaya mengalami kendala dalam penanaman konsepnya?
 Ya Tidak
3. Apakah diperlukan inovasi media yang lebih menarik untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik?
 Ya Tidak
4. Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran berupa *Puzzle* Kubus dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya?
 Ya Tidak
5. Apakah Bapak/Ibu setuju apabila peneliti mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* Kubus dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya?
 Setuju Tidak Setuju
6. Menurut Bapak/Ibu, jenis gambar apakah yang digunakan dalam media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
 Animasi/Kartun Nyata

7. Bahan apakah yang sebaiknya digunakan untuk membuat media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Kardus Kertas Dupleks
8. Menurut Bapak/Ibu, warna apakah yang digunakan dalam desain media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- Warna Cerah Warna Pastel Lainnya.....
9. Menurut Bapak/Ibu, berapa ukuran yang digunakan untuk *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya?
- 4 cm x 4 cm 5 cm x 5 cm
10. Apakah dalam media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media?
- Ya Tidak

Semarang, 30 Januari 2020
Guru Kelas IV


.....
ARI SURONO, S.Pd.....
NIP -

LAMPIRAN 9**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA *PUZZLE* KUBUS
KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV UNTUK AHLI MATERI**

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya
Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01
Semarang

Peneliti : Miftah Nur Annisa

Validator Materi : Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

Asal Instansi : Jurusan PGSD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut :
Skor 1 : kurang
Skor 2 : cukup
Skor 3 : baik
Skor 4 : sangat baik

(Sugiyono 2016:135)
2. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan saran perbaikan media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV.
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
A. Aspek Kesesuaian Materi						
1.	Materi pada media sesuai dengan KI, KD, dan indikator.					
2.	Materi keragaman budaya pada media <i>puzzle</i> kubus sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
3.	Materi keragaman budaya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.					
4.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang dikembangkan.					
B. Aspek Keakuratan Materi						
5.	Materi yang disampaikan dalam media <i>puzzle</i> kubus runtut dan mudah dipahami oleh peserta didik.					
6.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan (keragaman budaya).					
7.	Keterbacaan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.					
8.	Kejelasan warna background, jenis dan ukuran fonts huruf yang digunakan.					
C. Aspek Kebermanfaatan Materi						
9.	Materi yang terdapat dalam media <i>puzzle</i> kubus dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.					
10.	Materi keragaman budaya pada media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok.					

D. Aspek Kebahasaan					
11.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami peserta didik.				
12.	Ejaan yang digunakan dalam media sesuai dengan kaidah Penulisan Umum Ejaan Bahasa Indonesia.				
13.	Struktur kalimat yang digunakan tepat.				
14.	Kebakuan bahasa yang digunakan pada media.				
15.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik.				

Catatan :

Semarang, Februari 2020

Validator Materi

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP 19561201 198703 1 001

LAMPIRAN 10**HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI****INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA *PUZZLE* KUBUS
KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV UNTUK AHLI MATERI**

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya
Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01
Semarang

Peneliti : Miftah Nur Annisa

Validator Materi : Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

Asal Instansi : Jurusan PGSD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut :

Skor 1 : kurang

Skor 2 : cukup

Skor 3 : baik

Skor 4 : sangat baik

(Sugiyono 2016:135)

2. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan saran perbaikan media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV.
 3. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.
-

No.	Aspek yang dinilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
A. Aspek Kesesuaian Materi						
1.	Materi pada media sesuai dengan KI, KD, dan indikator.	✓				
2.	Materi keragaman budaya pada media <i>puzzle</i> kubus sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Materi keragaman budaya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.		✓			
4.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang dikembangkan.		✓			
B. Aspek Keakuratan Materi						
5.	Materi yang disampaikan dalam media <i>puzzle</i> kubus runtut dan mudah dipahami oleh peserta didik.		✓			
6.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan (keragaman budaya).	✓				
7.	Keterbacaan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.	✓				
8.	Kejelasan warna background, jenis dan ukuran fonts huruf yang digunakan.	✓				
C. Aspek Kebermanfaatan Materi						
9.	Materi yang terdapat dalam media <i>puzzle</i> kubus dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.	✓				
10.	Materi keragaman budaya pada media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok.		✓			

D. Aspek Kebahasaan					
11.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami peserta didik.	✓			
12.	Ejaan yang digunakan dalam media sesuai dengan kaidah Penulisan Umum Ejaan Bahasa Indonesia.		✓		
13.	Struktur kalimat yang digunakan tepat.	✓			
14.	Kebakuan bahasa yang digunakan pada media.	✓			
15.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik.		✓		

Catatan :

Materi yang dikembangkan harus seimbang antara aspek pengetahuan (kognitif) dengan aspek sikap (afektif).

Semarang, 18 Februari 2020

Validator Materi



Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP 19561201 198703 1 001

LAMPIRAN 11

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KUBUS KERAGAMAN BUDAYA
KELAS IV SD N KARANGAYU 01 SEMARANG
UNTUK AHLI MEDIA**

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya
Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01
Semarang

Peneliti : Miftah Nur Annisa

Validator Media : Drs. H.a. Zaenal Abidin, M. Pd.

Asal Instansi : Jurusan PGSD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut :

Skor 1 : kurang

Skor 2 : cukup

Skor 3 : baik

Skor 4 : sangat baik

(Sugiyono 2016:135)

2. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan saran perbaikan media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV.
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
A. Aspek Prinsip Umum Media Visual						
1.	Kesederhanaan (rapi, teratur, tidak terdapat objek dan latar belakang yang mengganggu).					
2.	Kesatuan komponen media saling berkaitan.					
3.	Penekanan terhadap informasi sasaran.					
4.	Keseimbangan sajian visual					
B. Aspek Kelayakan Kegrafikan						
5.	Kualitas gambar dalam media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.					
6.	Penggunaan gambar sesuai/relevan dengan materi yang diajarkan (keragaman budaya).					
7.	Pemilihan komposisi warna memiliki keserasian dan tidak mengganggu.					
8.	Warna, ukuran, dan jenis huruf mudah dibaca.					
9.	Perpaduan teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari media.					
10.	Bentuk dan ukuran media terlihat memadai untuk kelompok besar atau kecil.					
11.	Pemilihan kualitas bahan dan kerapihan memungkinkan untuk digunakan berulang.					
12.	Kemudahan penggunaan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.					
C. Aspek Kebermanfaatan Media						
13.	Media <i>puzzle</i> kubus dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas.					
14.	Media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya dapat menumbuhkan kemauan dan minat belajar peserta didik.					

15.	Media <i>puzzle</i> kubus dapat meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya kepada peserta didik.					
-----	--	--	--	--	--	--

Simpulan Penilaian :

1. Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya valid tanpa revisi

Catatan :

.....

2. Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya valid dengan revisi

Catatan :

.....

3. Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya tidak valid/diganti

Catatan :

.....

Semarang, Februari 2020

Validator Media

Drs. H.a. Zaenal Abidin, M. Pd.

NIP 19560512 198203 1 003

LAMPIRAN 12

HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KUBUS KERAGAMAN BUDAYA
KELAS IV SD N KARANGAYU 01 SEMARANG
UNTUK AHLI MEDIA**

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya
Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Karangayu 01
Semarang

Peneliti : Miftah Nur Annisa

Validator Media : Drs. H.a. Zaenal Abidin, M. Pd.

Asal Instansi : Jurusan PGSD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut :

Skor 1 : kurang

Skor 2 : cukup

Skor 3 : baik

Skor 4 : sangat baik

(Sugiyono 2016:135)

2. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan saran perbaikan media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV.
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
A. Aspek Prinsip Umum Media Visual						
1.	Kesederhanaan (rapi, teratur, tidak terdapat objek dan latar belakang yang mengganggu).		✓			
2.	Kesatuan komponen media saling berkaitan.	✓				
3.	Penekanan terhadap informasi sasaran.		✓			
4.	Keseimbangan sajian visual	✓				
B. Aspek Kelayakan Kefrafikan						
5.	Kualitas gambar dalam media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.	✓				
6.	Penggunaan gambar sesuai/relevan dengan materi yang diajarkan (keragaman budaya).	✓				
7.	Pemilihan komposisi warna memiliki keserasian dan tidak mengganggu.		✓			
8.	Warna, ukuran, dan jenis huruf mudah dibaca.	✓				
9.	Perpaduan teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari media.		✓			
10.	Bentuk dan ukuran media terlihat memadai untuk kelompok besar atau kecil.		✓			
11.	Pemilihan kualitas bahan dan kerapihan memungkinkan untuk digunakan berulang.		✓			
12.	Kemudahan penggunaan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya.	✓				
C. Aspek Kebermanfaatan Media						
13.	Media <i>puzzle</i> kubus dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas.	✓				
14.	Media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya dapat menumbuhkan kemauan dan minat belajar peserta didik.	✓				

15.	Media <i>puzzle</i> kubus dapat meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya kepada peserta didik.		✓			
-----	--	--	---	--	--	--

Simpulan Penilaian :

1. Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya valid tanpa revisi

Catatan :

.....

2. Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya valid dengan revisi

Catatan :

1. Bahan *puzzle* kubus perlu lebih permanen
2. Beri nama kartu kebudayaan Papua, Sumatra Barat dst sesuai petunjuk pengisian media no. 3
3. Petunjuk pengisian setelah no. 5. Berilah penjelasan / Tomboyan jawaban sesuai *puzzle* yang telah tersusun

3. Media *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya tidak valid/diganti

Catatan :

.....

Semarang, 16 Februari 2020

Validator Media

Drs. H.a. Zaenal Abidin, M. Pd.

NIP 19560512 198203 1 003

LAMPIRAN 13

**KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN GURU
TERHADAP MEDIA *PUZZLE* KUBUS KERAGAMAN BUDAYA**

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Tampilan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya	Kemenarikan tampilan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya
		Pemahaman petunjuk penggunaan media
		Penggunaan gambar dalam media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya
2.	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator
3.	Kebermanfaatan media <i>puzzle</i> kubus keragaman budaya	Media <i>puzzle</i> kubus meningkatkan motivasi peserta didik
		Media <i>puzzle</i> kubus mengatasi kesulitan pemahaman materi keragaman budaya
		Media <i>puzzle</i> kubus membantu mempermudah penyampaian materi keragaman budaya

LAMPIRAN 14

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE KUBUS KERAGAMAN BUDAYA**

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan!
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda *checklist* (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 yang telah disediakan!

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Sesuai Skor 2 = Cukup Sesuai

Skor 3 = Sesuai Skor 1 = Kurang Sesuai

3. Berikanlah masukan untuk perbaikan media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya pada kolom kosong di bawah kolom masing-masing aspek jika diperlukan!

No	Aspek	Skor			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya menarik.				
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.				
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.				
5.	Kalimat dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya jelas dan mudah dibaca.				
6.	Penggunaan gambar membantu memperjelas materi.				

7.	Gambar yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi.				
8.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat meningkatkan motivasi peserta didik.				
9.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat mengatasi kesulitan memahami materi keragaman budaya Indonesia.				
10.	Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya membantu mempermudah penyampaian materi keragaman budaya Indonesia.				

Komentar dan Saran

<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Semarang,
Guru Kelas IV

2020

.....
NIP.

LAMPIRAN 15

HASIL ANGKET TANGGAPAN GURU
SDN KARANGAYU 01 SEMARANG
TERHADAP MEDIA *PUZZLE* KUBUS KERAGAMAN BUDAYA

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
***PUZZLE* KUBUS KERAGAMAN BUDAYA**

Nama : ARI SURONO
 NIP : -
 Instansi : SDN KARANGAYU 01

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan!
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda *checklist* (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 yang telah disediakan!

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Sesuai Skor 2 = Cukup Sesuai
 Skor 3 = Sesuai Skor 1 = Kurang Sesuai

3. Berikanlah masukan untuk perbaikan media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya pada kolom kosong di bawah kolom masing-masing aspek jika diperlukan!

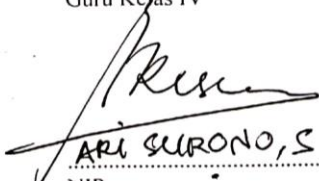
No	Aspek	Skor			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya menarik.	✓			
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.	✓			
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	✓			
5.	Kalimat dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya jelas dan mudah dibaca.	✓			
6.	Penggunaan gambar membantu memperjelas materi.	✓			

7.	Gambar yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi.	✓			
8.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat meningkatkan motivasi peserta didik.	✓			
9.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat mengatasi kesulitan memahami materi keragaman budaya Indonesia.	✓			
10.	Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya membantu mempermudah penyampaian materi keragaman budaya Indonesia.	✓			

Komentar dan Saran

Kelompok lebih diperkecil jumlah siswanya.
 Antara 3-4 supaya lebih maksimal hasilnya.
 Karena dengan jumlah 6-7 masih agak
 kebanyakan.

Semarang, 11 Juni 2020
 Guru Kelas IV


 ARI SURONO, S Pd
 NIP.

LAMPIRAN 16

HASIL ANGKET TANGGAPAN GURU
SDN KARANGAYU 02 SEMARANG
TERHADAP MEDIA PUZZLE KUBUS KERAGAMAN BUDAYA

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE KUBUS KERAGAMAN BUDAYA

Nama : ENY WIDIASTUTI, S.Pd
 NIP : 19730105 201406 2002
 Instansi : SDN KARANGAYU 02

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan!
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda *checklist* (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 yang telah disediakan!

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Sesuai Skor 2 = Cukup Sesuai

Skor 3 = Sesuai Skor 1 = Kurang Sesuai

3. Berikanlah masukan untuk perbaikan media pembelajaran *Puzzle* Kubus Keragaman Budaya pada kolom kosong di bawah kolom masing-masing aspek jika diperlukan!

No	Aspek	Skor			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya menarik.	✓			
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.		✓		
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	✓			
5.	Kalimat dalam media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya jelas dan mudah dibaca.	✓			
6.	Penggunaan gambar membantu memperjelas materi.		✓		

7.	Gambar yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi.	✓			
8.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat meningkatkan motivasi peserta didik.	✓			
9.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya dapat mengatasi kesulitan memahami materi keragaman budaya Indonesia.	✓			
10.	Media <i>Puzzle</i> Kubus Keragaman Budaya membantu mempermudah penyampaian materi keragaman budaya Indonesia.		✓		

Komentar dan Saran

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* kubus untuk materi keragaman budaya sudah bagus. Karena merangsang keinginan siswa untuk belajar sekaligus bermain. Jadi tidak membosankan. Tetap. Alangkah baiknya jika ukuran *puzzle* dibuat lebih besar lagi.

Semarang, 17 Juni 2020
Guru Kelas IV



ENY WIDIASTRUTI, Spd
NIP. 19730105 201406 2002

LAMPIRAN 17

SURAT BALASAN SD TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT
 SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGAYU 01
 Jl. Kenconowungu Tengah VI, Karangayu, Kec. Semarang Barat

SURAT KETERANGAN
TANDA BUKTI TELAH PENELITIAN

Nomor : 421.2/42/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Karangayu 01 Semarang Kecamatan Semarang Barat

Nama : Sugiyati, S. Pd.
 NIP : 19680603 199303 2007
 Jabatan : Kepala SD Negeri Karangayu 01

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Asal Perguruan Tinggi
1	Miftah Nur Annisa	1401416434	SI - PGSD	Universitas Negeri Semarang

adalah benar nama tersebut di atas, telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Karangayu 01 Semarang Kecamatan Semarang Barat.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 10 Juni 2020



Dokumentasi Wawancara dengan Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang

NOMOR URUT	NAMA	NO. INDUK	NISN	NOMOR URUT	RERATA A-B	RERATA	UTS	UAS	(U+UTS)	Nilai	PREZ
1	Aanes Alifa Rehadatul Aisyah			1		80.42	75.67	88	25		
2	Agriana Hidayah Ramadhani			2		88.88	71.75	89	58		
3	Ayus Elvaretha Azarine			3		100.67	96.83	63	75		
4	Bobby Alfan Bobby Rezalano			4		79.83	96.32	71	54		
5	Andrian Iman Maulana			5		83.83	96.79	63	63		
6	Daffa Hafiz Ibnu Oktavian			6		83.75	96.32	83	75		
7	Daffa Hafiz Firdaus			7		71.83	96.32	71	67		
8	Desty Fahia Syakieb			8		83.92	83.92	88	71		
9	Pinda Aya Novita			9		79.83	100.82	75	71		
10	Devizio Arya Vega			10		88.88	96.71	79	75		
11	Dzaki Abdurrohm			11		67.75	75.71	54	83		
12	Farah Querodiska			12		92.67	92.83	79	50		
13	Gazha Alif Gunayo			13		79.71	96.67	71	88		
14	Hanika Alina Nurani			14		63.88	88.67	71	50		
15	Ignu Rahmadan Pratama			15		50.67	96.67	50	71		
16	Iham Talera Buana			16		100.92	96.92	86	92		
17	Juliana Vega			17		100.92	100.96	86	79		
18	Khairana Fairuz Qurrotu Aini			18		100.75	92.75	79	67		
19	Kirana Fitri Nurulisyah			19		100.83	92.75	54	33		
20	Krishtian Rama Aljaway			20		83.92	96.83	79	67		
21	Lustiana			21		83.79	83.82	75	79		
22	Maha Sentawati			22		92.92	92.88	79	67		
23	Mochamad Nur Rochim			23		92.92	96.100	67	67		
24	Mohammad Randica Jumanto			24		92.75	96.83	58	83		
25	Muhammad Jafar Maulana			25		92.83	96.79	100	74		
26	Muhammad Natendra Sulma			26		96.83	96.36	71	67		
27	Nadatul Qolbiyeh			27		100.92	100.75	79	92		
28	Najwa Arkananta Tsagif			28		63.83	96.92	46	54		
29	Nasywa Midas Putri			29		75.83	88.83	62	88		
30	Naufal Muhammad Huda			30		100.92	96.83	75	92		
31	Oksy Eltra Wijaya			31		63.75	88.33	46	33		
32	Panji Febryan Saputra			32		50.92	100.92	83	63		
33	Radhia Aya Hapsari			33		83.92	100.83	96	67		
34	Rafa Putra Agitya			34		92.83	75.83	63	50		
35	Rahman Arya Fahrizi			35		92.92	92.92	75	83		
36	Rovita Ayo			36		92.50	75.71	33	83		
37	Saputra Dwi Dahyono			37		71.83	96.50	75	63		
38	Syafa Nurrun Nisa			38		92.83	92.92	71	71		
39	Sulvi Nurani			39		67.67	88.83	58	67		
40	Vino Candara Wijaya			40		71.83	88.46	54	63		
41	Zhoro Leo			41		75.83	96.83	54	67		

Dokumentasi Daftar Nilai Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang



Dokumentasi Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang saat mengisi angket tanggapan media puzzle kubus keragaman budaya



Dokumentasi Bersama Validator Materi



Dokumentasi Bersama Validator Media