

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian

Sadiman dkk. (2014) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sejalan dengan hal itu Arsyad (2015) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad (2015) menyatakan media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Levie & Lentz

dalam Arsyad (2015) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran 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. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan

lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu yang dapat menarik perhatian dari peserta didik sehingga peserta didik lebih berkonsentrasi dalam memahami isi pelajaran. Dan dengan adanya pengembangan media ini, peneliti berharap media yang dikembangkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi yang disajikan dengan puzzle gambar.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2015) menyampaikan manfaat praktis penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;

- 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
- 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
- 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
- 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2015) menyampaikan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika integrasi kata dan gambar dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Sadiman dkk. (2014) menyebutkan manfaat media pembelajaran secara umum sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar film bingkai, film, atau model.
 - 2) Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar.

- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk semua peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsang yang sama.
 - 2) Mempersamakan pengalaman.
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam menyampaikan maupun mendapatkan informasi yang diinginkan.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Arsyad (2015) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field trip); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan(workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video,

hypertext). Selain itu Kemp & Dayton dalam Arsyad (2015) mengelompokkan media dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead transparencies*, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer.

Berdasarkan uraian dari para ahli, media puzzle termasuk ke dalam media berbasis visual berupa gambar diam yang terbentuk dengan cara menyusun potongan-potongan gambar. Dimana pada setiap potongan-potongan gambar tersebut terdapat soal yang harus dijawab oleh peserta didik dengan mencocokkan jawaban yang sudah ada.

5. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan sebuah media seharusnya memperhatikan beberapa faktor sehingga media dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Dick & Carey dalam Sadiman (2014) menyebutkan ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media tidak terdapat dalam sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua, adalah apakah untuk membeli atau membuat sendiri ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu yang lama. Artinya media dapat digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Menurut Dick & Carey ada sejenis media yang biaya produksinya mahal (program film bingkai). Namun bila dilihat kestabilan

materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang program film bingkai mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu materinya berganti.

Berdasarkan pernyataan diatas menunjukkan bahwa dalam menggunakan ataupun mengembangkan media harus memperhatikan beberapa faktor. Sehingga media yang digunakan dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan pada latar belakang yaitu kurang dikembangkannya media dalam pembelajaran IPS, peneliti mengembangkan media puzzle dengan harapan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar.

6. Media Puzzle

Media puzzle merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik (Husna, dkk. 2017). Menurut Haryono dalam Winanti (2014) menyatakan puzzle adalah permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Selain itu Husna dkk. (2017) menyebutkan puzzle adalah sejenis permainan yng berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerjasama dengan

kelompok, serta dapat mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik.

Artinya media puzzle adalah sebuah permainan sederhana yang cara bermainnya adalah dengan membongkar pasang gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Penggunaan media puzzle bermanfaat untuk kreatifitas peserta didik, keaktifan peserta didik, dan menghidupkan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga pengetahuan peserta didik dapat bertambah (Rumakhit, 2017). Jamil dalam Rumakhit (2017), melalui permainan puzzle dapat melatih dan meningkatkan daya analisis peserta didik terhadap suatu masalah.

Rumakhit (2017) menyatakan manfaat bermain puzzle diantaranya:

a) Meningkatkan kreatifitas peserta didik, b) Meningkatkan keaktifan peserta didik, c) dan menghidupkan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga pengetahuan peserta didik akan bertambah.

Berdasarkan uraian para ahli disimpulkan bahwa puzzle adalah kumpulan potongan-potongan gambar yang cara bermainnya adalah dengan menyusun potongan-potongan tersebut sehingga membentuk sebuah gambar yang utuh. Permainan puzzle dapat meningkatkan kreatifitas dan keaktifan peserta didik. Selain itu permainan puzzle dapat melatih dan meningkatkan daya analisis peserta didik terhadap sebuah masalah, sehingga media puzzle dapat digunakan untuk belajar dan juga bermain.

Media puzzle yang peneliti kembangkan didasarkan pada perkembangan peserta didik kelas tiga yang masih suka bermain dan masih dalam tahap operasional kongkret. Gambar – gambar yang disediakan pada media ini dapat menambah pengetahuan mereka yang sebelumnya masih abstrak atau hanya berupa tulisan. Dengan melihat kebutuhan peserta didik kelas III tingkat sekolah dasar, peneliti mengembangkan media puzzle dengan sedikit modifikasi. Pada umumnya permainan puzzle hanya sebatas bongkar pasang gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Dalam penelitian ini puzzle dimodifikasi dengan mengkombinasikan dadu, kartu dan kepingan-kepingan puzzle.

a. Dadu

Dadu adalah alat yang menentukan kartu yang akan diambil. Terbuat dari kardus yang dibentuk menjadi kubus dengan ukuran 4cm x 4cm dan dilapisi dengan kertas karton. Setiap sisi dadu terdapat kata truth dan kata dare.

b. Kartu truth

Kartu truth ini berisi sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan materi jenis – jenis pekerjaan. Kartu truth ini terbuat dari kertas berbentuk persegi panjang. Kalimat pertanyaan menggunakan kalimat yang jelas agar peserta didik mudah dalam memahami pertanyaan. Bagian sisi atas didesain semenarik mungkin. Terdapat 25 buah kartu pertanyaan yang dapat diambil oleh peserta.

c. Kartu dare

Kartu dare bisa disebut juga dengan kartu tantangan. Kartu ini terdapat gambar suatu pekerjaan beserta informasi seputar pekerjaan tersebut yang harus dibacakan oleh ketua kelompok. Anggota kelompok akan menebak nama pekerjaan tersebut berdasarkan informasi yang diberikan oleh ketua kelompok. Ketua kelompok juga bisa memperagakan nama pekerjaan tersebut.

d. Puzzle

Puzzle terbuat dari kertas duplek yang berbentuk persegi panjang. Kertas duplek tersebut kemudian ditemeli stiker pada sisi depan dan belakang. Stiker pada sisi depan puzzle berupa gambar jenis-jenis pekerjaan. Sedangkan sisi belakang puzzle berupa jawaban dari pertanyaan yang ada pada kartu truth. Kemudian puzzle dipotong menjadi kepingan-kepingan. Kepingan puzzle yang berisi jawaban kemudian ditempel pada kertas duplek yang sudah didesain sebagai tempat untuk menempelkan kepingan puzzle. Terdapat skor yang diperoleh apabila ditempelkan dengan benar. Kepingan puzzle akan membentuk gambar yang utuh jika disusun dengan benar.

Desain dari media ini dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih antusias dalam mempelajari materi jenis – jenis pekerjaan. Selain itu cara bermain dari media ini tidak monoton atau membosankan karena cara bermainnya tidak seperti memainkan puzzle pada umumnya.

Dalam memainkan permainan puzzle yang dikembangkan oleh peneliti peserta didik terlebih dahulu dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian ketua kelompok melemparkan sebuah dadu. Dadu tersebut akan menentukan kartun yang akan diambil yaitu kartu truth atau kartu dare. Kartu *truth* berisi sebuah pertanyaan, dimana jawaban dari pertanyaan tersebut harus dicari pada kepingan-kepingan puzzle yang teracak. Kepingan puzzle yang berisi jawaban tersebut kemudian ditempelkan pada tempat yang tersedia. Pada tempat tersebut terdapat skor yang akan diperoleh. Sedangkan kartu *dare* berisi sebuah tantangan, dimana anggota kelompok akan menebak nama pekerjaan sesuai dengan informasi yang dibacakan oleh ketua kelompok. Ketua kelompok juga bisa menambahkan informasi lain dan dapat memperagakan nama pekerjaan tersebut.

7. Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa disingkat dengan IPS adalah mata pelajaran yang dirancang dengan tujuan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis (Sapriya, 2014). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS diatur dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Mata pelajaran ini diberikan untuk peserta didik mulai dari SD/MI, SMP/MTs, sampai SMA/ MA serta SMK. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang memuat materi geografi, sejarah,

sosiologi, ekonomi serta ilmu sosial lainnya. Adanya pembelajaran IPS bertujuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

Tasrif dalam Rahmad (2016) menyatakan bahwa ruang lingkup IPS dibagi menjadi beberapa aspek yaitu : (a) Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi dan hubungan politik. (b) Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa. (c) Ditinjau dari tingkatannya mulai dari tingkat lokal, regional dan global. (d) Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi. Dengan mempelajari IPS, peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengkaji tentang kehidupan sosial manusia dari aspek geografi, sejarah, ekonomi dan juga sosial yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan juga kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat.

Pada kelas III sekolah dasar, materi jenis-jenis pekerjaan merupakan mata pelajaran IPS semester II. Kompetensi dasar yang akan digunakan dalam media pembelajaran puzzle ini yaitu mengenal jenis-jenis pekerjaan. Setiap manusia harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pekerjaan setiap orang ada yang sama dan ada yang berbeda-beda tergantung bakat dan keinginan yang mereka miliki. Biasanya masyarakat yang tinggal di desa akan bekerja sebagai petani ataupun berladang. Sedangkan masyarakat yang tinggal di perkotaan

banyak yang bekerja sebagai buruh pabrik dan bekerja di kantor. Tingkat pendidikan seseorang juga dapat memengaruhi pekerjaan mereka.

Jenis pekerjaan ada yang menghasilkan barang dan ada yang menghasilkan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang dapat dilihat langsung hasilnya. Misalnya penjahit, petani, peternak, dll. Pekerjaan yang menghasilkan jasa biasanya bersifat melayani misalnya pramugari, dokter, guru, dll.

Dalam menyampaikan materi jenis – jenis pekerjaan ini diperlukan media yang melibatkan peserta didik secara langsung. Media pembelajaran puzzle dikembangkan oleh peneliti agar peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran IPS. Materi mengenal jenis – jenis pekerjaan yang terdapat pada media pembelajaran puzzle ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik seperti pilot, fotografer, desainer, nelayan, pramuniaga, koki, dll. Peserta didik dapat mengetahui tugas dari suatu pekerjaan dan tempat seseorang bekerja. Dengan begitu peserta didik lebih menghargai pekerjaan seseorang.

8. Pengembangan Media Model 4-D

Model pengembangan 4-D dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Model 4-D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop* and *Dissemination*. Peneliti hanya menggunakan 3 dari 4 tahap yaitu hanya sampai pada tahap *develop* karena keterbatasan waktu. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahap pengembangan yang dikemukakan oleh Muhajir & Hidayat (2015).

a. Define (pendefisian)

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan syarat – syarat dalam pengembangan. Tahap ini mencakup lima langkah, diantaranya:

- 1) Analisis awal dan akhir
- 2) Analisis peserta didik
- 3) Analisis konsep
- 4) Analisis tugas
- 5) Perumusan tujuan pembelajaran

b. Design (perancangan)

Tahap design ini terdapat langkah kegiatan yaitu :

- 1) Pemilihan media yaitu memilih bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat media puzzle.
- 2) Desain awal media yaitu merancang desain yang akan dibuat.

c. Develop (pengembangan)

Pada tahap ini terdapat penilaian validasi, revisi, dan uji coba media.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang mendukung dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rumakhit (2017) yang berjudul Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle layak digunakan

sebagai media pembelajaran dan media dinyatakan valid, efektif, dan praktis.

Persamaan penelitian yang dilakukan dengan peneliti yaitu media yang digunakan sama yaitu menggunakan puzzle. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang digunakan. Peneliti menggunakan mata pelajaran IPS kelas III sedangkan peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran IPA kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Permata dkk. (2017) yang berjudul *Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS*. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle berbasis tangram pada mata pelajaran IPS mendapat tanggapan positif dari guru dan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media dapat menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti terdahulu adalah sama-sama menggunakan media puzzle sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan materi yang berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rakhma, dkk. (2016) dengan judul *Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa pengembangan media puzzle ini termasuk dalam kategori valid dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA.

Persamaan peneliti terdahulu dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan

(*Research and Development*). Adapun perbedaannya yaitu model yang digunakan. Peneliti menggunakan model 4D dari Thiagarajan sedangkan peneliti terdahulu menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono dengan tiga tahap.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir yang peneliti buat dapat digambarkan dalam skema berikut ini:

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berfikir

