

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE PADA MATA PELAJARAN IPS PESERTA
DIDIK KELAS III UPT SD NEGERI 63 GRESIK**

SKRIPSI



Oleh:

AINUN NIKMAH

15442014

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATA
PELAJARAN IPS PESERTA DIDIK KELAS III
UPT SD NEGERI 63 GRESIK**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**AINUN NIKMAH
15442014**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK
2020**

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur untuk Allah SWT atas lindungan, rahmat dan penyertaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik” dengan baik.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Setyo Budi, MS. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Dr. Sri Uchtiawati, M.Si. selaku Dekan FKIP yang telah banyak membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud.
3. Ismail Marzuki, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Dr. Irwani Zawawi, M.Kes. selaku dosen pembimbing I.
5. Ismail Marzuki, M.Pd. selaku dosen pembimbing II.
6. Para dosen yang telah menyampaikan ilmu pengetahuannya.
7. Staff TU FKIP yang telah membantu saya dalam administrasi.
8. Sri Pujiani, S.Pd selaku Kepala UPT SD Negeri 63 Gresik atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Hj. Amini S S.Pd selaku guru kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Bapak dan Ibu tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
11. Teman-teman mahasiswa Jurusan PGSD angkatan tahun 2015 atas motivasi, kebersamaan, kekompakan, selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
12. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Gresik, 15 Januari 2020

(Ainun Nikmah)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Batasan Masalah	7
F. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian	9

2.	Fungsi Media Pembelajaran	9
3.	Manfaat Media Pembelajaran	11
4.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
5.	Pemilihan Media Pembelajaran	16
6.	Media Puzzle.....	17
7.	Ilmu Pengetahuan Sosial	21
8.	Pengembangan Media Model 4D.....	23
B.	Penelitian yang Relevan	24
C.	Kerangka Berpikir.....	26
 BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian	27
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C.	Subjek Penelitian	27
D.	Rancangan Penelitian	28
1.	Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	28
2.	Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	29
3.	Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	32
E.	Teknik Pengumpulan Data	35
1.	Validasi Media Pembelajaran	35
2.	Angket Respon Peserta Didik	35
3.	Tes Hasil Belajar Peserta Didik	35
F.	Instrumen Penelitian	36
1.	Lembar Validasi Media Pembelajaran Puzzle	36

2. Lembar Angket Respon Peserta Didik	36
3. Lembar Tes Hasil Belajar	36
G. Teknik Analisis Data.....	37
1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran.....	37
2. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran	38
a. Hasil belajar peserta didik	38
b. Respon dari peserta didik	38
3. Kualitas Media Pembelajaran	39
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	41
a. Analisis awal-akhir	41
b. Analisis peserta didik.....	42
c. Analisis konsep	43
d. Analisis tugas	43
e. Perumusan tujuan pembelajaran.....	44
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	45
a. Pemilihan media pembelajaran	45
b. Desain awal media pembelajaran	46
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	52
a. Validasi media pembelajaran puzzle	52
b. Revisi media puzzle.....	56
c. Uji coba.....	58

d. Hasil analisis efektifitas media pembelajaran puzzle	64
B. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71



DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berfikir	26
Bagan 3.1 Modifikasi Model Pengembangan 4-D	34
Gambar 4.1 Kartu Truth.....	44
Gambar 4.2 Kartu Dare.....	44
Gambar 4.3 Puzzle Jenis-jenis Pekerjaan.....	46
Gambar 4.4 Kepingan Puzzle Sisi Depan	47
Gambar 4.5 Kepingan Puzzle Sisi Belakang.....	47
Gambar 4.6 Puzzle Sisi Depan	48
Gambar 4.7 Puzzle Sisi Belakang.....	49
Gambar 4.8 Tempat Menempel Kepingan Puzzle	50
Gambar 4.9 Dadu.....	51
Gambar 4.10 Kartu Truth.....	51
Gambar 4.11 Kartu Dare.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media	37
Tabel 3.2 Persentase Respon Peserta Didik	39
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validator 1 terhadap Media	53
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator 2 terhadap Media	54
Tabel 4.3 Hasil Revisi para Validator terhadap Media.....	57
Tabel 4.4 Skor Perolehan Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	61
Tabel 4.5 Hasil Perolehan Angket Respon Peserta Didik.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Awal Akhir.....	71
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas III.....	72
Lampiran 3 Desain Awal Media Puzzle	74
Lampiran 4 Lembar Validasi Media Pembelajaran Puzzle.....	75
Lampiran 5 Angket Respon Peserta Didik.....	77
Lampiran 6 Silabus	78
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	82
Lampiran 8 Materi Jenis-jenis Pekerjaan	91
Lampiran 9 Lembar THB Peserta Didik	95
Lampiran 10 Aturan dan Pertanyaan dalam Media Puzzle.....	97
Lampiran 11 Hasil Validasi Media Validator 1	99
Lampiran 12 Hasil Validasi Media Validator 2	101
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	103
Lampiran 14 Hasil Tes Belajar Peserta Didik	105
Lampiran 15 Hasil Revisi Media Pembelajaran Puzzle.....	110
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan	111

ABSTRAK

Ainun Nikmah (NIM. 15442014). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik.* (Pembimbing 1 Dr. Irwani Zawawi, M.Kes dan Pembimbing 2 Ismal Marzuki, M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik.

Proses pengembangan media pembelajaran puzzle ini menggunakan model 4-D yang telah dimodifikasi dan disederhanakan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tanpa melakukan penyebaran (*disseminate*). Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik yang berjumlah 25 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media pembelajaran, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Dengan analisis data yaitu, analisis kevalidan media pembelajaran, analisis kepraktisan media pembelajaran, dan efektifitas media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data hasil validasi dan data uji coba diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran IPS kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria valid diperoleh dari validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 dengan rata-rata sebesar 78,75%. Kriteria praktis menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kriteria efektif diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 95%, dan presentase hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran puzzle sebesar 97%.

Kata kunci: *Model 4-D, Puzzle, Ilmu Pengetahuan Sosial*

ABSTRACT

Ainun Nikmah (NIM. 15442014). *Development of Puzzle Learning Media on Social Sciences of Grade III Students of UPT SD 63 of Gresik* (Mentor 1 Dr. Irwani Zawawi, M.Kes and Mentor 2 Ismal Marzuki, M.Pd).

This study aims to describe the development of puzzle learning media on Social Sciences of Grade III Students of UPT SD 63 of Gresik.

The process of developing this puzzle learning media uses a modified and simplified 4-D model that defining, designing, developing without disseminating. The data source in this development research is the third grade students of UPT SD 63 of Gresik, amounting to 25 students. Data collection used is learning media validation, student response questionnaires, and learning outcomes tests. With data analysis, namely, analyzing the validity of learning media, analyzing the practicality of learning media, and the effectiveness of learning media.

Based on the results of descriptive analysis of the validation data and test data, obtained that the development of Puzzle learning media on Social Sciences of Grade III Students of UPT SD 63 of Gresik was filled with a valid, practical, and effective criteria. Valid criteria are obtained from learning media validation carried out by validator 1 and validator 2 with an average of 78,75%. Practical criteria indicate that the media can be used with little revision. Effective criteria obtained the percentage of clasical learning completeness by 95%, and the percentage of students responses to puzzle learning media by 97%.

Keywords: 4-D models, puzzle, Social Siences