

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS METODE EXAMPLE NON
EXAMPLE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD/ MI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Ais Maulida Umni Cantika
NPM: 1811100107**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2022 M**

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS METODE *EXAMPLE NON EXAMPLE* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD/ MI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
Ais Maulida Umni Cantika
NPM: 1811100107

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Nurul Hidayah, M. Pd.
Pembimbing II : Ayu Reza Ningrum M. Pd.

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2022

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yaitu, kurangnya media pembelajaran yang praktis dan efisien, kurangnya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif saat proses pembelajaran, adanya kejenuhan saat proses pembelajaran karena media yang digunakan hanya gambar- gambar didinding-dinding kelas dan buku saja, penggunaan media permainan *puzzle* yang belum menjadi pilihan media alternatif yang efektif untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI, untuk mengetahui tingkat kelayakan media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI, untuk mengetahui respon guru dan peserta didik setelah mereka menggunakan media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Validasi kelayakan dilakukan dengan satu ahli media, satu ahli materi satu ahli bahasa dan dua pendidik. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil dengan 30 peserta didik dan uji skala besar 60 peserta didik. Penelitian ini dilakukan di MISMA Landsbaw Tanggamus, dan MIN 7 Bandar Lampung.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI memperoleh nilai rata-rata ahli media 86%, ahli, rata-rata ahli materi 84%, rata-rata ahli bahasa sebesar 89 % dan rata-rata penilaian pendidik 90 %. Sedangkan penilaian yang diberikan peserta didik pada tahap uji skala kecil 92% dan uji skala besar 89% hal ini menunjukkan media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle*, IPS

ABSTRACT

This research is based on problems, namely, the lack of practical and efficient learning media, the lack of learning media that can make students active during the learning process and boredom during the learning process because the media used are only pictures on the walls of the classroom and books, the use of puzzle game media that has not been an effective alternative media choice to use. This research was conducted with the aim of knowing how the process of developing puzzle game media based on the example non example method in social studies subjects for class IV SD/MI, to determine the feasibility level of puzzle game media based on the example non example method in social studies subjects for class IV SD/MI, for knowing the responses of teachers and students after they used puzzle game media based on the example non example method in social studies subjects for grade IV SD/MI.

Research conducted by researchers is development research using the ADDIE model of analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). Feasibility validation was carried out with one media expert, one material expert, one linguist and two educators. The field test consisted of a small-scale test with 30 students and a large-scale test with 60 students. This research was conducted at MISMA Landsbau Tanggamus, and MIN 7 Bandar Lampung.

Based on these stages, it can be concluded that the puzzle game media based on the example non example method in social studies subjects for grade IV SD/MI obtained an average score of 86% media expert, expert, material expert average 84%, average linguists by 89% and the average assessment of educators 90%. While the assessment given by students at the small-scale test stage is 92% and the large-scale test is 89%, this shows that the puzzle game media based on the example non-example method in social studies subjects for class IV SD/MI is feasible to use in the learning process.

Keywords: Learning Media, *Puzzle*, *Social Science*



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Sekretariat: Jl. Letkol Hendro Saratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS
METODE *EXAMPLE NON EXAMPLE* PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD/MI**

Nama : Ais Maulida Umni Cantika

NPM : 1811100107

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Ayu Reza Ningrum, M.Pd
NIP. 199403252019031012

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Sekretariat: Jl. Letkol Hendro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS METODE *EXAMPLE NON EXAMPLE* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD/MI** yang disusun oleh: AIS MAULIDA UMNI CANTIKA, NPM 1811100107, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Rabu, Tanggal 27 Juli 2022 pukul 10.00- 12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd (.....)

Sekretaris : Yuli Yanti, M. Pd. (.....)

Penguji Utama : Dr. Ahmad Sodik, M. Ag (.....)

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd (.....)



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Dan Dia ajarkan kepada Adam nama- nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “ Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu benar.

Q.S Al- Baqarah 31



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, sujud syukur atas semua berkah dan anugrah Allah SWT, atas restu-Nya hamba sampai berada dititik ini, ditahap yang membahagiakan ini, masya Allah. Atas kasih sayang-Nya telah Engkau berikan kepadaku kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalwat dan saalam tak lupa disanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya kelak diyaumul akhir aamiin. Syukur kuucapkan kepada Allah SWT sebab Engkau telah hadirkan kepadaku orang- orang yang luar biasa dengan kasih sayang dan kebaikannya berada disekelilingku. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang- orang luar biasa yang berada dihidup saya:

1. Teruntuk ayah dan mamaku, ayah Gunarjo dan mama Lisnawati yang teramat aku sayangi dan cintai. Terima kasih atas kasih dan sayang yang tidak terhingga. Terimakasih atas segala usaha dan kerja kerasnya untuk memberikan kehidupan terbaik untuk saya, sampai pada saat ini saya bisa menyelesaikan pendidikan dari jenjang TK sampai jenjang pendidikan S1.
2. Teruntuk adikku tersayang, Bunga Aulia Azzahrah dan Muhammad Akbar Ar-Raffi yang sudah menjadi adik yang lucu dan comel, walaupun terkadang kita sering bertengkar, jail- jailan tetapi kakak tetap menyayangi kalian. Keluarga besarku juga yang selalu menyayangi dan mensupportku setiap langkah aku ucapkan terima kasih.
3. Teruntuk kak Defta Alfiansyah A.Md.Kom aku ucapkan terima kasih yang selalu mensupport, memberikan semangat kepadaku serta membantuku dalam menyelesaikan skripsi.
4. Sahabatku tersayang Reza Orbadila, Lina Anugraini, Febri Lusiyanti, Mia Novita Sari, Nira Dian Kinanti, Dinda Anggraini, Tiara Alvionita yang selalu menemani saya selama hidup dikosan melewati suka dan duka selama berjuang menyelesaikan Pendidikan Jenjang S1 di UIN RIL tercinta, serta memotivasi dan menguatkan dimanapun dan kapanpun
5. Teman- teman kelas B PGMI angkatan 2018, terima kasih atas kebersamaannya selama masa kuliah, senang berteman dengan kalian, terima kasih sudah menjadi teman yang menyenangkan dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dengan nama lengkap Ais Maulida Umni Cantika terlahir dari pasangan Bapak Gunarjo dan Ibu Lisnawati pada tanggal 1 Juni 2000 di Gisting Tanggamus Lampung. Putri pertama dari tiga bersaudara.

1. Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 1 Campang II Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2012
2. Sekolah Menengah Pertama di Mts Mambaul Ulum Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2015
3. Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2018.
4. Kemudian Peneliti melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Peneliti menyukai dunia anak-anak, dengan ini peneliti memilih jurusan PGMI dan bercita-cita menjadi pendidik seperti apa yang diharapkan oleh kedua orang tua nya. Pada tahun 2021 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Pada tahun yang sama peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 7 Bandar Lampung. Pada awal tahun 2022 peneliti melakukan penelitian skripsi di 3 sekolah yakni SD N Argopeni Tanggamus, MIN 3 Bandar Lampung, dan MIT Muhammadiyah Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang serta memanjatkan puja dan puji syukur atas limpahan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode *Example Non Example* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI”** dengan lancar. Sholawat serta salam dihaturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, dan para sahabatnya yang telah memberi tauladan baik. Semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapatkan syafaat dalam menuntut ilmu.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan oleh karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan juga bagi penulis pada khususnya. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi guna menyelesaikan studi strata 1 diantaranya:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu memberi saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala MISMA Landsbau Tanggamus, Kepala MIN 7 Bandar Lampung, beserta Guru dan Staff TU yang telah membantu penulis dalam melakukan Penelitian.
6. Kepada orang tuaku ayah Gunarjo dan mama Lisnawati tercinta yang sudah membesarkan serta menyayangiku dengan sepenuh hati.
7. Adikku tercinta Bunga Aulia Azzahra dan Muhammad Akbar Ar-Rafi beserta keluarga besarku atas doa yang tidak pernah putus, motivasi, nasihat- nasihat, dan dukungan sepenuh hati, sehingga prnulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teruntuk kak Defta Alfiansyah A.Md.Kom yang sudah mensuport, selalu memberikan semangat serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabatku tersayang Reza Orbadila, Lina Anugraini, Febri Lusiyanti, Mia Novita Sari, Nira Dian Kinanti, Dinda Anggraini, Tiara Alvionita yang selalu menemani saya selama hidup dikosan melewati suka dan duka selama berjuang

menyelesaikan Pendidikan Jenjang S1 di UIN RIL tercinta, serta memotivasi dan menguatkan dimanapun dan kapanpun .

10. Teman- teman kelas B PGMI angkatan 2018, terima kasih atas kebersamaannya selama masa kuliah, senang berteman dengan kalian, terima kasih sudah menjadi teman yang menyenangkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini memberikan sumbangsih yang dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Semoga skripsi ini akan bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.



Bandar Lampung, 2 Juli 2022
Penyusun,

Ais Maulida Umni Cantika
NPM: 1811100107

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Batasan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	7
I. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Deskripsi Teoretik.....	11
1. Penelitian Pengembangan.....	11
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Metode Pembelajaran.....	18
4. Pembelajaran IPS.....	19
B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model.....	20
1. Model Pendekatan ADDIE.....	20
2. Model Pendekatan ASSURE.....	21
3. Pendekatan Model 4D.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	23
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	23

C. Prosedur Penelitian Pengembangan	24
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	27
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	27
F. Instrumen Penelitian	27
G. Uji Coba Produk	29
H. Teknik Analisis Data dan Pengumpulan Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Produk	33
B. Pembahasan	44
BAB V PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR RUJUKAN.....	49
LAMPIRAN.....	53



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	28
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Angket Validasi Ahli Media	28
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Angket Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Angket Validasi Pendidik	29
Tabel 3.5 Kisi- Kisi Angket Validasi Peserta Didik	29
Tabel 3.6 Kriteria Penskoran Hasil Penilaian	31
Tabel 3.7 Penskoran Penilaian Responden	32
Tabel 3.8 Kriteria Penskoran Penilaian Responden	32
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	35
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	36
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	38
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Pendidik 1	39
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Pendidik 2	39
Tabel 4.6 Hasil Pengolahan Data Uji Skala Kecil	43
Tabel 4.7 Hasil Pengolahan Data Uji Skala Besar	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah- Langkah Pengembangan Model ADDIE	23
Gambar 2 Validasi Produk Oleh Para Ahli dan Uji Coba.....	30
Gambar 3 Presentase Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	36
Gambar 4 Presentase Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	37
Gambar 5 Presentase Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	38
Gambar 6 Media Permainan <i>Puzzle</i>	40
Gambar 7 Revisi Gambar Media Permainan <i>Puzzle</i>	40
Gambar 8 Revisi Bahan Dasar Media Permainan <i>Puzzle</i>	41
Gambar 9 Revisi Kotak Kubus Media Permainan <i>Puzzle</i>	41
Gambar10 Kartu Masalah	41
Gambar11Materi Media Permainan <i>Puzzle</i>	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Pra Penelitian	54
Lampiran 2 surat izin Pra Penelitian.....	57
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian.....	59
Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian	64
Lampiran 5 Berita Acara Validasi Ahli Media	67
Lampiran 6 Berita Acara Validasi Ahli Materi.....	67
Lampiran 7 Berita Acara Validasi Ahli Bahasa.....	67
Lampiran 8 Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa.....	68
Lampiran 9 Surat Tugas Validasi Ahli Materi.....	69
Lampiran 10 Surat Tugas Validasi Ahli Media	70
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media.....	71
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi	74
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	78
Lampiran 14 Lembar Angket Repon Pendidik	81
Lampiran 15 Lembar Angket Respon Peserta Didik	84
Lampiran 16 Rekapitulasi Analisis Uji Skala Kecil	87
Lampiran 17 Rekapitulasi Analisis Uji Skala Besar	88
Lampiran 18 Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa.....	89
Lampiran 19 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	89
Lampiran 20 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media.....	90
Lampiran 18 Nota Dinas Judul.....	91
Lampiran 19 Lembar Wawancara	93



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penegasan judul merupakan hal terpenting dalam penelitian karya ilmiah untuk menghindari kesalah fahaman dalam pembahasan, sehingga maksud yang terkandung dalam judul lebih jelas sekaligus sebagai pembatas pembahasan lebih lanjut. Maka dari itu peneliti merasa sangat perlu untuk menjelaskan pengertian-pengertian dan istilah yang terdapat dalam judul proposal skripsi peneliti yaitu “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode *Example Non Example* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI”.

1. Pengembangan

Pengembangan mempunyai pengertian yang berarti memperluas atau memodifikasi seinovatif mungkin sesuatu produk baik berupa benda atau hal lainnya.

2. Media

Diterangkan Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra bahwasanya semua berbentuk fisik juga teknis pada proses belajar yang bisa membantu pendidik dalam memudahkan penyampaian materi pelajaran dengan peserta didik dengan begitu bisa tercapainya tujuan belajar disebut media¹. Media yakni sebuah sarana atau alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan sebuah materi yang akan diberikan kepeserta didik, agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh guru tersebut.

3. Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* berupa kepingan-kepingan gambar yang dimana siswa harus menyatukan bagian kepingan-kepingan tersebut menjadi satu bagian yang dapat melatih kreatifitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi². Permainan *Puzzle* dapat dimainkan dari segala usia baik dari usia dini hingga orang dewasa. Permainan *puzzle* juga dapat dimainkan secara individu maupun secara berkelompok.

4. Metode *Example Non Example*

Metode yaitu suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai sebuah tujuan dalam praktek pembelajaran. Metode sangat diperlukan oleh pendidik karna untuk mempermudah dalam praktek pembelajaran. Metode dalam sebuah praktek pembelajaran sangatlah banyak dan bermacam-macam, namun disini peneliti akan menjelaskan salah satu metode pembelajaran yaitu metode

¹Ahmad Zaki, Diyan Yusri, “ Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kec. Pangkalan Susu, *Jrnal Ilmu Pendidikan*, II Vol 7, No 2, (2020), h, 813.

²Ratnasari Dwi Ade Chandra, “ Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kec. Kalisat Kab. Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, II Vol 1, No 1, (2019), h, 36.

example non example. Menurut Buebl menjelaskan bahwa *example non example* taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *example* dan *non example* dari suatu penggambaran konsep yang ada dan meminta peserta didik untuk mengklarifikasinya. *Example* memberikan gambaran sesuatu yang menjadi contoh dalam suatu materi yang sedang dipelajari, sedangkan *non example* memberikan penjelasan keterangan akan suatu materi yang sedang dipelajari.³

5. Mata Pelajaran IPS

Pengertian pelajaran IPS yaitu seleksi dari disiplin ilmu- ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.⁴Selanjutnya SD/ MI yaitu sebuah lembaga sekolah yang mencakup peserta didik usia dini berusia 7 – 12 tahun. Dimana SD yaitu sekolah dasar yang dinaungi lembaga kemendikbud sedangkan MI yaitu lembaga sekolah yang dinaungi oleh Kemenag.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak- anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik. Pendidikan merupakan suatu usaha dalam mempersiapkan sumber daya manusia (*human resource*) yang memiliki keterampilan dan pengetahuan sesuai tuntutan pembangunan bangsa. Kehidupan tidak akan bisa lepas dengan sebuah pendidikan, dimana pendidikan akan memiliki peran penting dalam kehidupan dan tidak akan pernah hilang. Karena pendidikan bersifat wajib bagi manusia, agar manusia tersebut memiliki sebuah ilmu pengetahuan.

Pendidikan ialah sebuah proses bimbingan yang pendidik berikan dengan peserta didik maupun orang yang tahu suatu ilmu diberikan ke seseorang yang belum mengetahui sebuah ilmu pengetahuan, yang tujuannya guna pengembangan potensi diri individu dengan begitu bisa tercapai kedewasaannya supaya anak bisa melakukan tugas hidupnya dengan mandiri. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan yang ditujukan untuk mempersiapkan manusia dimasa depan dan berakar pada nilai- nilai budaya bangsa serta pancasila.⁵Sekolah dasar ialah pendidikan anak yang usianya 6 atau 7 tahun sampai pada 12 atau 13 tahun untuk pendidikan di tingkat dasar dan jenjang pendidikan paling dasar dalam pendidikan formal di Indonesia.

³Partono, Hmengkubuwono, Jeni Fransiska, “ Model *Example Non Example* Dalam Pembelajaran Tajwid”, *Jurnal Pendidikan Islam*, IIVol 5, No 1, (2020), h, 29.

⁴Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2019), h, 11.

⁵IWayan Cong Sujana, “ Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, IIVol 4 No 1, (April 2019), h, 29.

Fungsi dari pendidikan yang ada di Indonesia yang tertuang pada Undang-Undang RI No 20 Tahun 20 tahun 2003 Pasal 3 yakni pendidikan Nasional mempunyai kegunaan dalam pengembangan keahlian dan membentuk watak juga peradaban bangsa yang bermartabat dengan rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bukan hanya itu tujuannya juga guna potensi peserta didik dikembangkan supaya menjadi manusia yang ada iman dan bertakwa dengan Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.⁶ Seiring waktu berjalan sistem pendidikan akan terjadi perubahan baik segi sarana prasarana, media, dan juga teknik ketika mengajar. Hal ini disebabkan perubahan aturan kehidupan pada negeri maupun di luar negeri.

Dalam demikian, kita untuk bangsa Indonesia mesti ada persiapan diri supaya tidak ketinggalan negara lain. Yang mesti dilaksanakan yakni dengan cara penerapan aktivitas belajar yang memerhatikan karakter peserta didik. Saat kita memerhatikan ketidaksamaan karakteristik dengan peserta didik, dengan begitu kita bisa memperoleh aktivitas belajar secara baik. Pendidikan yakni bidang yang mengarah dengan aktivitas dalam proses belajar mengajar. Belajar bisa dilaksanakan kapan dan dimana saja, belajar tidak mesti dilaksanakan dalam lingkungan sekolah melainkan dengan dalam rumah juga di masyarakat sekitar. Sebab belajar ialah interaksi pada lingkungan yang seorang laksanakan supaya individu mengalami perubahan.

Al- Quran dalam suarah At- Taubah ayat 122 menerangkan yang artinya :

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya:

“ Tidak sepatutnya bagi orang- orang yang mukmin itu pergi semuanya (kemedan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap- tiap golongan diantara mereka bebrapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Arti ayat Al- Quran tersebut diajarkan hambanya dalam mendalami ilmu agama, tidak dengan ilmu agama saja melainkan ayat itu. Dianjurkan oleh Allah dalam menuntut ilmu. Menuntuti ilmu bisa mendalami wawasan terutama agama sebab ilmu agama bisa menjadi peringatan pada umat manusia bahwasanya mereka akan datang kepada- Nya. Pendidik lebih berkiatan pada pola pikir peserta didik yang mana tiap peserta didik, dimanapun ada setumpuk kata, gagasan, tindakan

⁶Syofnidah Ifrianti, Ayu Reza Ningrum, “Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik di Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung”, *Jurnal Ilmiah PGMI*, II Vol, 6 No, 2 (Desember 2020), h 253.

yang bisa membuat perubahan dalam lingkungan baik dikeluarga, disekolah juga masyarakat. Berkaitan dengan pola pikir peserta didik pendidik mesti paham akan bagaimana kondisi bahkan keadaan peserta didik ketika berlansung belajar, sebab hal ini ialah faktor penunjang pada aktivitas belajar.

Pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang dimana penting dalam suatu pendidikan dikarenakan dilihat dari sudut pandang peserta didik, materi IPS dijadikan sebuah mata pelajaran wajib bagi peserta didik baik dari jenjang SD, SMP, SMA bahkan di perguruan tinggi. Pembelajaran materi IPS dilatarbelakangi bahwa dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saatnya.

Berbeda dengan yang ada dilapangan pada kenyataannya saat melakukan kegiatan pra penelitian disekolah yang dijadikan objek peserta didik kelas IV MIS.MA Landsbaw dan juga MIN 7 Bandar Lampung. Ketika mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS masih perlu adanya perhatian khusus, dikarenakan dalam proses pembelajaran masih kurangnya media pembelajaran yang menunjang saat pelaksanaan pembelajaran. Dimana dua sekolah tersebut hanya menggunakan media gambar yang ditempel didinding kelas dan hanya memanfaatkan buku yang telah disediakan sekolah saja. Sehingga peserta didik mengalami kejenuhan saat pembelajaran. Selain itu juga penggunaan media permainan *puzzle* ini belum menjadi pilihan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk digunakan, yang pada kenyataannya penggunaan media permainan *puzzle* efektif untuk digunakan, sebagaimana tertera pada penelitian terdahulu dengan hasil yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Kurangnya media yang efektif, praktis, serta dapat digunakan dimana saja.

Menyikapi masalah diatas peneliti melakukan wawancara dengan pendidik atau guru wali kelas IV MIS.MA Landsbaw dan juga MIN 7 Bandar Lampung. Narasumber yang peneliti wawancarai bernama Ibu Siti Fatimah S.Pd.di MIS.MA Landsbaw dan juga ibu Gustin Rifaturrofiqoh S.Pd yang menjadi wali kelas IV MIN 7 Bandar Lampung. Beliau membenarkan bahwa dalam proses pembelajaran masih kurangnya media pembelajaran yang menunjang saat pelaksanaan pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran sedang berlangsung peserta didik masih pasif serta dapat terlihat dari hasil pembelajaran peserta didik yang masih banyak belum mencapai nilai KKM.

Mengatasi suatu masalah atau kendala yang terjadi di kelas kelas IV MIS.MA Landsbaw 2 dan MIN 7 Bandar Lampung. Maka diperlukannya sebuah solusi yang diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah materi yang sedang dipelajari yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Maka peneliti mencoba untuk menerapkan menggunakan

media *puzzle* supaya dapat membantu peserta didik dalam memahaami materi yang sedang mereka pelajari.

Menurut Sa'adah metode *example non example* merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir kontekstual. Model pembelajaran ini mampu mengeksplorasi partisipasi dan hubungan antara guru dengan peserta didik dengan caramemperhatikan gambar maka dapat terjalin petukaran pengetahuan⁷. Oleh karena itu media gambar mempunyai peranan dalam sebuah proses pembelajaran, yaitu untuk membantu peserta didik serta mempermudah agar dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian peserta didik yang dimana notabennya peserta didik akan lebih mudah mengerti dan memahami suatu materi yang dismpaikan oleh pendidik ketika materi tersebut dapat menarik perhatian peserta didik. Namun tidak hanya menggunakan metode *example non example* peneliti juga menerapkan sebuah permainan yaitu permainan *puzzle*.

Menurut Sobachman permainan *puzzle* merupakan sebuah permainan yang terdiri atas kepingan- kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Menurut Raisatun Nisak tujuan dari sebuah permainan *puzzle* yaitu menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa, menumbuhkan rasa kekeluargaan antar peserta didik, melatih kekompakan serta kerja sama antar peserta didik satu dengan yang lainnya, menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar sesama peserta didik dan yang jelas menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga menjadi solusi dalam mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran.⁸

Media *puzzle* juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPS, dimana mata pelajaran IPS sangat cocok apabila menggunakan media *puzzle*. IPS merupakan kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang termasuk kajian ilmu sosial dengan terpadu yang disederhanakan dalam belajar disekolah dan ada tujuan supaya peserta didik memperoleh nilai yang baik untuk warga negara yang bermasyarakat dimana bisa untuk warga negara yang baik berlandasan pengalaman masa lalu yang bisa dibuat pelajaran bahkan mengnatisipasi mendatang. Kegiatan manusia berhubungan dalam hubungan dengan aspek kekurangan dan geografisnya.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

⁷Eka Putri Nurindah Sari, Hanin Niswatul Fauziah, “ pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Berbasis Petak Umpet Gambar Terhadap Keterampilan Berfikir Kontekstual Siswa SMP “, *Jurnal Tadris IPA*, IIVol 1 No 1, (2021), h, 17-22.

⁸Fibrila Neteria, “ *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran InoIIVatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bgai Guru di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IIVol 7, No 4, (2020), h, 86.

1. Media permainan *puzzle* belum menjadi pilihan sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran IPS yang masih monoton yang berfokus pada gambar-gambar dibuku dan dinding- dinding kelas.
3. Permainan *puzzle* dapat digunakan pada jenjang SMP dan SMA.
4. Karakter peserta didik kelas IV masih gemar bermain, dengan begitu memerlukan sebuah media yang bisa mengajak peserta didik bermain sambil belajar.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS dengan tema indahny keragaman budaya negriku?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS dengan tema indahny keragaman budaya negriku?
3. Bagaimana respon peserta didik dan juga pendidik sesudah menggunakan media permainan *puzzle* dan metode *example non example* pada mata pelajaran IPS dengan tema indahny keragaman budaya negriku?

E. Batasan Masalah

Penelitian perlu memberikan batasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih fokus pada kajiannya dan tidak melebar terlalu jauh. Oleh karena itu penelitian ini membatasi pada pengembangan dan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS dengan tema indahny keragaman budaya negriku?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPS dengan tema indahny keragaman budaya negriku?
3. Untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPS dengan tema indahny keragaman budaya negriku?.

G. Manfaat Penelitian

Harapannya dalam hasil penelitian ini bisa member kegunaan dalam beragam pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini berharap bisa memberi alternatif dengan saat proses belajar, dan untuk sebagian upaya dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan mata pelajaran IPS melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* dengan metode *example non example*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti
Penelitian ini bisa dipakai guna bekal dalam memekali para calon pendidik yang professional, kreatif, dan inovatif.
- b. Bagi Pendidik
Penelitian ini dapata pendidik pakai maupun guna alternatif ketika belajar pelajaran IPS, guna menyelesaikan bila proses belajar mengajar peserta didik terasa bosan dan tidak semangat ketika ikut belajar.
- c. Bagi Peserta Didik
Bisa membuat peningkatan semangat peserta didik dan menarik keginan peserta didik dalam pelajaran IPS.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Guna kelengkapan dan kesempurnaan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa peneliti terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama dan relevan. Beberapa penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut:

- 1) Penelitian jurnal Tri Ajeng Nurul Latifah, I Dewa Putu Eskasasnanda dan Bayu Kurniawan, “ Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Maps* Pada Mata Pelajaran IPS DISMP Negeri 2 Grati”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *puzzle maps* pada materi negara- negara ASEAN supaya bisa dibantunya peserta didik guna paham akan materi yang sedang ia pelajari yaitu negar- negara ASEAN serta untuk membentuk kerjasama pada saat pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall. Hasil dari penelitian Media *puzzle maps* , dengan uji coba menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap media *puzzle maps* ini adalah sangat layak untuk digunakan. Siswa memberikan penilaian evaluasi sebesar yang menunjukkan hasil 3,65 dari nilai 3,61 dari skala rating 1-4⁹.
Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana respon peserta didik ketika menggunkana media *puzzle* berbasis metode *example non example*, kemudian untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai solusi kejenuhan saat proses pembelajaran serta untuk memperbarui dan menginovasi media pembelajaran *puzzle*.
- 2) Penelitian jurnal Rizki Anugrahini dan Putri Rahmadyanti “ Pengembangan Media Peta *Puzzle* Pada Materi IPS Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat”. Tujuan penelitian ini guna menggambarkan perkembangan media Peta *Puzzle* pada materi membaca peta lingkungan setempat dan kelayakan Peta *Puzzle* yang mencakup respon peserta didik sesudah ikut proses belajar bahkan validasi media dan materi yang sudah para ahli lakukan. Jenis penelitian ini yakni penelitian pengembangan dan memakai 10 orang siswa

⁹Tri Ajeng Nurul Latifah, I Dewa Putu Ekasasnanda, Pengembanan Media Pembelajaran *Puzzle Maps* Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Gati “ *Jurnal Indonesian Of Social Science Educations*”, IIVol 2 No 2, (Juli 2020), h 145.

kelas IV SD pada tahap uji coba produk dan 22 orang peserta didik kelas IV SD dengan tahap uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil angket yang sudah peserta didik terima diketahui bahwasanya respon siswa saat memakai Peta *Puzzle* terdapat kategori sangat baik dalam presentase 89% yang diambil pada rata-rata uji coba produk dan pemakaian¹⁰.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana respon peserta didik ketika menggunakan media *puzzle* berbasis metode *example non example*, kemudian untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai solusi kejenuhan saat proses pembelajaran serta untuk memperbarui dan menginovasi media pembelajaran *puzzle*.

- 3) Penelitian jurnal Ni Komang Sri Andayani Manuarti, Made Putra “Pengembangan Media *Puzzle* Materi Struktur dan Fungsi Bagian- Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatar belakangi pada sulitnya peserta didik ketika mengerti materi dan keperluan media khususnya IPA. Tujuan penelitian ini guna tahu rancang bangun dan Validitas pengembangan media *puzzle*. Memakai model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan hasil uji validitas media *puzzle* memperoleh kualifikasi begitu baik didasarkan dengan nilai ahli materi dan uji coba perorangan. Kelebihan media *puzzle* ini berlandaskan penilaian ahli dan peserta didik terletak dalam ketetapan media dimana karakteristik siswa, bahkan bisa membantu lebih berkonsentrasi dalam belajar dengan begitu mudah mengerti materi. Dengan begitu media *puzzle* yang dikembangkan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.¹¹

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana respon peserta didik ketika menggunakan media *puzzle* berbasis metode *example non example*, kemudian untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai solusi kejenuhan saat proses pembelajaran serta untuk memperbarui dan menginovasi media pembelajaran *puzzle*.

- 4) Penelitian jurnal Ririn Afriyani, Hernisawati, Muh Ngali Zainal Makmun, Dian Anggraini, Dhita Paranita Ningtyas, “Pengembangan Media *Puzzle* Dengan Metode Make A Match Pembelajaran Tematik Tema Keadaan Cuaca”. Penelitian ini bertujuan guna kembangkannya dan mengukur kelayakan metode *make a match* pada media *puzzle* dalam materi keadaan cuaca. Memakai penelitian berupa R&D. Berdasarkan dengan analisa data yang dilaksanakan, didapat kesimpulan pada hasil validasi ahli media memperoleh persentase 87,5% berkategori “Valid” dan validasi ahli materi sebesar skor 80% yakni

¹⁰Rizki Anugrahini dan Putri Rahmadyanti, Pengembangan Media Peta *Puzzle* Pada Materi IPS Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat, “*Journal JPGSD*”, IIVol 06 No 12, (2018), h, 2296.

¹¹Ni Komang Sri Andayani Manuarti, Made Putra, Pengembangan Media *Puzzle* Materi Struktur dan Fungsi Bagian- Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IIIV Sekolah Dasar, “*Jurnal Penelitian Pengembangan dan Pendidikan*”, IIVol 5 No 1, (2021), h 129.

layak. Didasarkan dengan tanggapan peserta didik didapati persentase nilai rata sebesar 80,8%, dan respon layak pada pendidik nilai 80%. Dengan begitu bisa ditarik kesimpulan bahwasanya metode *make a match* dalam media *puzzle* bisa dipakai dengan proses belajar di MI Ma'arif 18 Trimurjo Lampung Tengah¹².

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana respon peserta didik ketika menggunakan media *puzzle* berbasis metode *example non example*, kemudian untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai solusi kejenuhan saat proses pembelajaran serta untuk memperbaiki dan menginovasi media pembelajaran *puzzle*.

- 5) Penelitian jurnal Windu Asmoro Rini, Wahyu Sukartini, “ Pengembangan Media *Puzzle* Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Kelas 1 SD Pada Keterampilan Membaca Pemulaan”. Metode yang dipakai yakni Research and Development (R&D). Sedangkan hasil validasi media oleh Ahli Media diketahui bahwa tingkat kevalidan media *puzzle* kata bergambar menggunakan aplikasi instagram sebesar 87,5%¹³. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana respon peserta didik ketika menggunakan media *puzzle* berbasis metode *example non example*, kemudian untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai solusi kejenuhan saat proses pembelajaran serta untuk memperbaiki dan menginovasi media pembelajaran *puzzle*.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini memuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bagian memuat teori- teori yang digunakan dalam penelitian yaitu seperti teori penelitian pengembangan, pengertian media pembelajaran, macam – macam media pembelajaran, manfaat dan fungsi penggunaan media pembelajaran, kriteria media pembelajaran, media pembelajaran visual, media *Puzzle* dalam media *puzzle* terdapat komponen media *puzzle*, cara bermain media *puzzle* dan manfaat media permainan *puzzle*, pemilihan media

¹²Ririn Afriyani, Hernisawati, Muh Ngali Zainal Makmun, Dian Anggraini, Dhita Paranita Ningtyas, Pengembangan Media *Puzzle* Dengan Metode Make A Match Pembelajaran Tematik Tema Keadaan Cuaca, “ *Jurnal SNASTEP*”, (2021), h, 709.

¹³Windu Asmoro Rini, Wahyu Sukartini, Pengembangan Media *Puzzle* Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Kelas 1 SD Pada Keterampilan Membaca Pemulaan, “ *Jurnal PGSD*”, IIVol 9 No 6 (2021), h, 2597.

pembelajaran, pengertian metode pembelajaran, metode *Example non example*, pengertian IPS, materi Pembelajaran IPS di Kelas IV, Pengertian Pengembangan Model ASSURE, 4D dan Model Pengembangan ADDIE.

BAB III Metode Penelitian

Pada bagian BAB ini memuat tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian Pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek, uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian BAB ini memuat hasil penelitian dan pengembangan produk, dan pembahasan dari data uji coba skala kecil dan skala besar, validasi oleh para ahli dan pendidik.

BAB V Penutup

Pada bagian BAB ini memuat kesimpulan dan juga saran



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasanya disebut dengan Research And Development (R&D). Metode penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan sebuah produk tersebut.¹⁴

Menurut Van den Akker dan Plomp mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yakni sebagai pengembangan prototipe produk dan sebagai perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut. Sedangkan Borg and Gall mengartikan penelitian pengembangan untuk proses yang dipakai dalam pengemabngan dan validasi produk pendidikan. Sintak atau langkah dalam proses ini biasanya dikenal siklus R & D, yang termasuk belajar temuan penelitian yang berhubungan dalam produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk didasarkan dengan temuan ini, bidang uji dengan aturan di mana ia akan dipakai akhirnya , dan merevisinya guna diperbaiki kekurangan yang terdapat dengan tahap ajukan uji pada program yang ketatsiklus R & D.

Siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.Sedangkan Van den Akker dan Plomp (1993) mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yakni sebagai pengembangan prototipe produk dan sebagai perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”.Secara harfiah kata medium mempunyai arti yaitu perantara atau pengantar.Pada sebuah proses pembelajaran yang berlangsung biasanya guru dapat menggunakan alat bantu atau yang biasa kita sebut dengan media pembelajaran yang dapat dibuat semenarik dan seinovatif dan supaya belajar menjadi lebih berkesan untuk peserta didik. Media pembelajaran bisa dimaksdudka untuk alat bantu pendidik dalam lebih mudah penyampaian materi juga dimudahkannya peserta didik dengan mengerti materi yang sedang ia pelajari. Media pembelajaran meruapakan sebuah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi peserta didik.

¹⁴Sugiyono, “ *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Bandung : Alfabet, 2019), h 407.

Media pembelajaran memiliki beberapa definisi menurut Heinich dkk bahwasanya media untuk sesuatu yang membawa informasi dan wawasan dalam sumber ke penerima. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam sebuah sistem pembelajaran. Diterangkan Ruth Lautfer bahwasanya alat bantu mengajar untuk guru dalam disampaikannya materi pengajaran, peningkatan kreatifitas siswa dan perhatian peserta didik dengan belajar disebut media pembelajaran.¹⁵

Menurut Asnawir dan Usman bahwa media pembelajaran merupakan alat penyaluran pesan sehingga bisa merangsang perasaan, fikiran dan juga keterampilan siswa hingga bisa termotivasi belajar untuk dirinya sendiri.¹⁶ Dinyatakan Gearlach dan Ely yakni jika mengerti dengan garis besar ialah manusia, materi atau kejadian yang membentuk sebuah keadaan yang berisi siswa bisa menghasilkan wawasan, keahlian atau sikap disebut media.¹⁷

Seorang pendidik harus bisa memilih dan memilih media pembelajaran untuk diberikan kepada peserta didik agar mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, serta bisa mampu meningkatkan minat belajar peserta didik untuk menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Dalam memilih media pembelajaran dipastikan media tersebut harus dapat membuat peserta didik terlibat, aktif dan juga efisien.

b. Macam- Macam Media Pembelajaran

Macam- macam dalam media pembelajaran banyak sekali macamnya, dimulai dari yang paling sederhana, memiliki nilai ekonomis yang terjangkau, memiliki nilai ekonomi yang mahal dan juga sampai media yang canggih. Media pembelajaran juga dapat dibuat sendiri bisa juga diproduksi pabrik. Dalam hal tersebut media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam beberapa klasifikasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Ditinjau dari sifatnya media pembelajaran dibagi menjadi 3 macam yaitu media audio seperti radio dan juga rekaman suara, media visual yakni, peta, film, foto, lukisan, gambar dan sebagainya, dan media audio- visual ialah suara, rekaman vidio, film, slide maupun lainnya.
- 2) Dilihat dengan keahlian jangkauannya, dimana media ini terlihat dengan jumlah peserta didik dan ruang yang dipakai pada aktivitas belajar dengan begitu bisa cocok dipakai dengan proses.
- 3) Ditinjau pada teknik pemakainnya, misalkan media yang bisa

¹⁵Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, II Vol. 2 No,2 (Juli 2018), h 103.

¹⁶Yulita Pujilestari, “Pemanfaatan Media IVisual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”, *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, IIVol. 19 No 2 (2020), h, 41.

¹⁷Siti Fadjarajani dkk, “ *Media Pembelajaran Tranformatif* “. (Gorontalo : Ideas Publishing, 2020), h, 7.

diproyeksikan pada bantuan alat khusus dan spesifikasi misalkan memakai LCD, dan media yang tidak bisa diproyeksikan tanpa memakai alat yang khusus.

Menurut Magdalena berpendapat bahwa media pembelajaran singkatnya yaitu memiliki 5 macam yaitu antara lain media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, dan benda tiruan (miniatur).¹⁸

c. Manfaat dan Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi intruksi¹⁹
- 2) Dalam penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 4) Aktivitas belajar lebih interaktif dan aktif
- 5) Waktu dan tenaga menjadi lebih efisien
- 6) Peningkatan mutu belajar siswa
- 7) Dengan menggunakan media maka proses pembelajaran bisa dilaksanakan kapan saja dan dimana saja
- 8) Media bisa tumbuh sikap positif siswa pada materi dan konsep belajar.
- 9) Merubah peran guru kearah yang lebih lebih positif dan produktif.

Levie dan Lentz menerangkan empat fungsi media yakni khususnya media visual ialah antara lain:

- 1) Fungsi atensi, media visual ialah media inti, yakni menarik dan diarahkannya perhatian siswa dengan berkonsentrasi pada isi belajaryang berhubungan dalam makna visual yang ditampilkan dengan materi.
- 2) Fungsi afektif, media visual bisa dilihat dengan tingkat keaktifan peserta didik saat belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, media visual dilihat dalam temuan penelitian yang menyatakan bahwasanya lambang visual melancarkan capaian tujuan dalam mengerti dan ingat informasi yang terkandung pada gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris,terlihat dengan hasil penelitian bahwasanya media visual yang memberi konteks dalam mengerti teks membantu siswa yang lemah dengan membaca guna organisasi informasi pada

¹⁸Ina Magdalena, Rika Nadya dkk, “ Analisis Penggunaan Jenis- Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswadi SDN Bunder III”, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, II Vol 3 No 2 (Agustus 2020), h 378.

¹⁹Nurdiansyah, “ *Media Pembelajaran InoIIVatif*”, (Jawa Timur : UMSIDA Press, 2019), h 60.

teks dan ingat kembali.²⁰

Umumnya fungsi media yakni mengubah pengalaman abstrak menjadi konkrit, membantu proses pembelajaran serta meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran dipakai dan berfungsi saat sedang berlangsungnya praktek pembelajaran sehingga timbul rasa kesukaan, semangat belajar, pemahaman siswa meningkat mengenai materi yang dipelajari dan mempengaruhi psikologis siswa.

d. Media Pembelajaran Visual

Media visual adalah penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerimaan pesan dan gagasan dapat diterima dengan jelas dan tepat sasaran. Jika berbicara antarpembelajaran dengan media visual maka sebuah pembelajaran itu akan lebih menarik efektif, dan efisien apabila menggunakan media visual sebagai media bantu dalam proses pembelajaran.

Media visual dapat membangkitkan minat belajar pada siswa karena dapat menghubungkan materi yang dipelajari oleh siswa dengan keadaan aslinya pada dunia nyata. Media visual dikatakan mampu menampilkan, hal-hal nyata dari fenomena yang dipelajari.²¹ Dengan memakai media visual siswa tidak hanya membayangkan fenomena dalam pembelajaran yang dipelajari, serta guru lebih mudah untuk menunjukkan apa yang dimaksud dan apa yang akan disampaikan.

Belajar menggunakan media visual maka memungkinkan terciptanya situasi belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi dan kerjasama antar peserta didik baik terhadap kelompoknya maupun terhadap pendidik, serta menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif. Adanya sebuah kompetisi dalam sebuah kelompok pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media visual.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Penentuan media mesti memerhatikan prinsip yakni:

- 1) Memiliki sebuah jelas mengenai maksud dan tujuan media. Misalkan apakah media yang akan digunakan hanya untuk informasi pembelajaran umum, untuk sekedar hiburan mengisi waktu luang, dan untuk membantu saat proses pembelajaran.
- 2) Memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, atau cara pembuatan dan juga cara penggunaannya.

²⁰Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, II Vol 2, No 1, (2019), h 474.

²¹Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h 52.

- 3) Alternatif pilihan merupakan sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan begitu pendidik dapat menentukan media yang akan digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Jika dilaksanakannya pengelompokkan dengan prinsip penentuan media bisa dikelompokkan yakni antara lain:

- 1) Prinsip dalam penentuan media melihat dalam segi teori belajar.
- 2) Prinsip menentukan media untuk pendidik²².

f. Media Puzzle

Menurut Jatmiko Nur *puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak-anak. Sebab pada dasarnya, anak ataupun peserta didik menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, anak mungkin mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan cara memasang bagaian-bagian *puzzle* dengan arahan atau petunjuk. Dengan arahan dan contoh, maka anak akan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk dan juga gambar atau logika.

Menurut Patmonedowo *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan tentang media *puzzle* merupakan media permainan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berfikir secara kritis yang dimainkan secara menyatukan potongan-potongan gambar.²³

Puzzle merupakan sebuah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah atau dibagi menjadi beberapa potong bagian. Media *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa dan, keaktifan siswa, dan memancing rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berfikir sehingga dapat membuat siswa tertarik dan menarik. Tantangan dalam sebuah permainan *puzzle* dapat membuat siswa merasa kecanduan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba. Media *puzzle* adalah sebuah permainan yang dapat mengasah otak siswa untuk lebih tajam dalam mengingat dan juga lebih teliti, dan juga membuat siswa untuk dapat berfikir kritis. Media *Puzzle* menggunakan gambar untuk mengkomunikasikan dengan peserta didik.

g. Komponen Permainan Puzzle

Alat dan bahan yang digunakan ketika akan membuat media pembelajaran

²²Ani Cahyadi, "Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur", (Serang : Laksita Indonesia, 2019), h, 32-33.

²³Ratnsari Dwi Ade Chandra, " Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 5Tahun DiTK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Klisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/ 2019," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* " Vol 01 No 01, (2019), h, 35.

yaitu sebagai berikut:

Bahan

- 1) Papan kayu
- 2) Cat/ plitur kayu
- 3) Paku
- 4) Gambar rumah adat dan juga baju adat
- 5) Lem
- 6) Kardus²⁴

Alat

- 1) Gergaji
- 2) Sugu
- 3) Amplas
- 4) Penggaris
- 5) Pensil
- 6) Palu

Selanjutnya setelah bahan dan alat sudah disiapkan secara lengkap, langkah selanjutnya merangkai media permainan *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- 1) Siapkan papan kayu beberapa banyak sesuai kebutuhan
- 2) Sugu terlebih dahulu papan kayu agar terlihat rapih
- 3) Amplas papan kayu agar terlihat lebih halus dan rapih
- 4) Ukurlah papan kayu dengan penggaris seluas 30 x 20 cm
- 5) Potonglah papan kayu sesuai ukuran 30 x 20 cm yang sudah diukur dan buatlah sebagai alas bawah, samping kanan kiri dan juga atas sebagai tutup wadah kotak *puzzle*.
- 6) Siapkan kardus untuk membuat kotak- kotak kubus kecil
- 7) Ukurlah kardus dengan penggaris seluas 4cm
- 8) Potonglah dan bentuk kardus menjadi beberapa bagian sesuai ukuran 4cm
- 9) Buatlah sebanyak 24 kotak kubus kardus
- 10) Satukan wadah *puzzle* alas bawah, potongan bagian papan kanan dan kiri menjadi satu bagian dan juga bagian atas (sebagai penutup *puzzle*) dengan menggunakan paku dan palu
- 11) Warnai wadah *puzzle*, kotak- kotak *puzzle* dengan plitur dan cat
- 12) Keringkan dibawah sinar matahari sampai kering
- 13) Siapkan gambar keragaman budaya rumah adat dan juga baju adat dari beberapa daerah di Indonesia.
- 14) Ukurlah gambar rumah adat dan juga baju adat setiap bagian 4cm menyesuaikan kotak- kotak *puzzle*.
- 15) Tempelkan gambar foto stiker keragaman budaya disetiap sisi kotak- kotak *puzzle* dengan ditap tap agar menempel secara sempurna

²⁴Dyah Worowirastri dkk, “ *Ethnomatika*”, (Malang: UMM, 2018), H, 71.

16) Media *puzzle* siap dimainkan

h. Cara Permainan *Puzzle*

Berikut adalah cara memainkan permainan media *puzzle* yaitu sebagai berikut :

- 1) Setiap kelompok diberikan media permainan *puzzle* dengan posisi gambar tersusun acak tak beraturan
- 2) Peserta didik diperkenalkan dahulu apa nama media
- 3) Peserta didik diperkenalkan dahulu cara menggunakan media permainan *puzzle*
- 4) Setiap kelompok diberikan sebuah masalah terlebih dahulu agar dapat memecahkan gambar *puzzle*.
- 5) Setiap kelompok dipersilahkan memainkan media permainan *puzzle* dengan cara memutar potongan- potongan kubus *puzzle* menjadi satu bagain
- 6) Peserta didik menganalisis gambar apa yang sudah tersusun menjadi satu serta menjawab pertanyaan- pertanyaan.
- 7) Setiap kelompok dapat berdiskusi untuk menganalisis gambar apa yang sudah tersusun
- 8) Perwakilan kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi analisis gambar dari sebuah media permainan *puzzle*.²⁵

i. Manfaat Bermain *Puzzle*

Dalam pendidikan media permainan *puzzle* bermanfaat bagi peserta didik untuk dapat menumbuhkan daya kreatifitas dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk dapat menumbuhkan semangat belajar dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, karena pada dasarnya peserta didik khususnya dikelas IV peralihan dari kelas rendah yang dimana dikelas rendah lebih banyak bermain sambil belajar. Sehingga dikelas IV masih terbawa suasana belajar sambil bermain²⁶. Permainan *puzzle* memiliki manfaat bagi para penggunanya Martuti yaitu sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan keterampilan kognitif
- 2) Meningkatkan keterampilan motorik halus
- 3) Meningkatkan keterampilan sosial
- 4) Melatih koordinasi anatara mata dan tangan
- 5) Melatih logika, kesabaran serta memperluas pengetahuan²⁷.

²⁵ Astri Tirmidziani, EIIVa Rahmati, “*APE InoIIVatif Untuk Anak Usia Dini*”, (Jawa Barat :Edu Publisher, 2019), h, 31-34.

²⁶ Baharudin, “ Implementasi Model Media *Crosword Puzzle* Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 DiMadrasah Ibtidaiyah, “*Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 7 No 2. (2022), h, 3.

²⁷ Rista Dwi Permata, “Pengaruh Permaianan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Penelitian InoIIVasi Pembelajarani*, IIVol 5 No 2, (2020), h, 5.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan cara yang digunakan untuk mempraktekkan rencana yang sudah disusun dalam sebuah kegiatan nyata supaya kegiatan yang disusun dapat berjalan atau terlaksana secara optimal.

Metode adalah sebuah langkah yang turut membantu terlaksananya prose kegiatan yang maksimal, efektif serta efisien. Dalam proses pembelajaran peranan metode sangat dibutuhkan, yaitu sebagai sub sistem yang turut menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan memancing minat peserta didik dalam belajar secara serius. Menurut Nana Sudjana metode pembelajaran merupakan carayang dipergunakan pendidik dalam melakukan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar menjadi aktif dan menarik.²⁸

b. Metode *Example Non Example*

Metode pembelajaran *example non example* adalah salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat diajarkan serta diimplementasikan kepeserta didik. Penerapan metode ini dimulai dengan siswa menganalisis contoh- contoh gambar yang sesuai dengan kompetensi dasar kemudian siswa mempresentasikan hasil diskusinya.²⁹

Langkah- langkah pelaksanaan metode *example non example* yaitu :

1. Guru mempersiapkan gambar- gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Guru menempelkan gambar dipapan depan kelas.
3. Diberikan arahan oleh pendidik dan peserta didik diberi kesempatan pada peserta didik daalm memerhatikan gambar.
4. Dengan diskusi kelompok 5-6 orang peserta didik, hasil diskusi dengan analisa gambar itu dicatat dalam kertas.
5. Diber kesempatan tiap kelompok dalam membaca hasil diskusi³⁰.
6. Mulai dengan komentar peserta didik guru mulai menerangkan materi tepat pada tujuan.
7. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil materi.

²⁸Ariep Hidayat dkk, "Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliah diKota Bogor", *Jurnal Pendidikan Islam*, IIVol 09, No 1 (Februari 2020), h, 73.

²⁹Ilham Arrezha, Tamrin, " Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Memperbaiki Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X TKBB SMK Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017", *Jurnal IJCEE*, IIVol 4 No 1, (2018), h, 51.

³⁰Bellona Mardhatillah Sabillah, " *Model dan Media Pembelajaran IPS SD*", (Yogyakarta : Samudra Biru, 2019), h, 6.

4. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

IPS adalah kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Sosial, istilah IPS sendiri mulai dikenal tahun 1970 sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan sejak jenjang sekolah SD sampai menengah keatas. Pendidikan IPS memiliki pengertian penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu- ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis untuk tujuan pendidikan.³¹

Pusat Kurikulum menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep- konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagian konsep atau materi ilmu- ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah atau madrasah. Menurut Trianto berpendapat bahwa ilmu pengetahuan sosial integrasi dari berbagai cabang ilmu- ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan disiplin dari aspek dan cabang- cabang ilmu sosial yang terangkum dalam suatu kurikulum sekolah³².

b. Materi Pembelajaran IPS di Kelas IV

Pendidikan IPS memiliki berbagai elemen dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, politik dan ilmu sosial lainnya. Untuk jenjang SD/ MI pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (intergrated), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilaku.

Mata pelajaran IPS lebih untuk menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah yang sangat kompleks. Tujuan dari mata pelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan potensi yang ada didalam diri peserta didik supaya lebih peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif, terampil untuk mengataasi

³¹Sapriya, “ Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran ”, (Remaja Rosdakarya: Bndung, 2019), h, 11.

³²Ahmad, “ Pengaruh Penilaian Kelas dan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS”, (Banten: YPSIM, 2020), h, 11.

setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik dengan diri sendiri atau dengan masyarakat.

Arah mata IPS dilatar belakangi oleh pertimbangan bahwa dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata peajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis³³.

Tujuan dalam pembelajaran IPS yaitu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu- ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Ada tiga aspek yang harus dituju dalam mengembangkan pendidikan IPS yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berdzikir, kemampuan mencari informasi hasil sebuah temuan. Pengembangan kehidupan sosial berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab peserta didik sebagai anggota masyarakat.

Menurut Sundawa tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep- konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, inkuiri, keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai- nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi, dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global³⁴

B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model

1. Model Pendekatan ADDIE

Menurut Januszewski dan Molenda menyatakan bahwa model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. Menurut pendapat Suparman desain instruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah

³³Ayu Reza Ningrum, Nungky Kurnia Putri, “Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas IIV SD”, *Jurnal Terampil : Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), (2020), h, 178-179.

³⁴Parni, “ Pembelajaran IPS Disekolah Dasar”, *Jurnal Kajian Perbatasan Antar Negara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, IIVol 3 No 2, (2020), h, 100- 101.

belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian. Model pengembangan ADDIE ini dikembangkan oleh dua orang ahli yaitu yang bernama Reiser dan Mollenda. ADDIE sendiri merupakan struktur langkah- langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Keunggulan metode ini yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang terstruktur secara sistematis yakni setiap langkah yang dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Selain, itu terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media didalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

2. Model Pendekatan ASSURE

Menurut Heinich bahwa pendekatan ASSURE ini memiliki 6 langkah sistematis dan sistemik yang diperlukan untuk mendesain dan menciptakan sebuah bahan ajar yang efektif, efisien, dan menarik, 6 langkahnya yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengenali karakteristik calon pengguna bahan ajar.
- 2) Menentukan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menggunakan bahan ajar.
- 3) Mendesain bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- 4) Memproduksi bahan ajar sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- 5) Melibatkan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar.³⁵

3. Pendekatan Model 4D

Penelitian model 4D merupakan salah satu model penelitian pengembangan. Model 4D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

- 1) Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan.

³⁵Benny Agus Pribadi, " Pengembangan Bahan Ajar", (Uniiiversitas Terbuka: Banten, 2019), 1.25

2) Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

3) Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan memiliki tujuan untuk melakukan pengembangan dengan memvalidasi produk yang telah dirancang kepada ahli yang bertujuan untuk menghasilkan draf finally perangkat pembelajaran yang baik.

4) Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini memiliki tujuan untuk melakukan tes validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah diuji cobakan dan direvisi, kemudian disebarkan kelapangan.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam rangkaian pengembangan produk penelitian media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example*, peneliti mengembangkan media menggunakan bahan dasar papan kayu sebagai wadah dan tempat kotak- kotak kecil *puzzle* dan kardus sebagai bahan kotak- kotak kecil *puzzle*, setelah peneliti memasuki proses pengembangan produk, yang dimana produk divalidasi oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi peneliti disarankan untuk memperbaiki produk agar menjadi lebih bagus dan layak. Perbaikan yang disarankan yaitu merubah bahan dasar kayu untuk kotak- kotak kecil *puzzle* agar tahan lama, rapih dan tidak mudah rusak. Pengembangan media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV mengambil tema Keanekaragaman Budaya Di Negeriku dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement dan Evalution*) menurut Brech yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV dengan perolehan skor rata-rata 86% oleh ahli media dengan kriteria “sangat layak”, ahli materi memperoleh skor rata-rata 84% dengan kriteria “sangat layak” dan ahli bahasa memperoleh nilai rata- rata sebesar 89% dengan kriteria “sangat layak”.
3. Media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis metode *example non example*, berdasarkan respon uji coba skala kecil memperoleh rata-rata skor 92% dari 30 peserta didik dengan kriteria sangat layak. Sedangkan pada uji coba kelompok besar dengan anggota 60 peserta didik skor rata-rata 89% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan skor yang di peroleh, maka media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* ini dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS kelas IV SD/MI.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Saran Bagi Pendidik

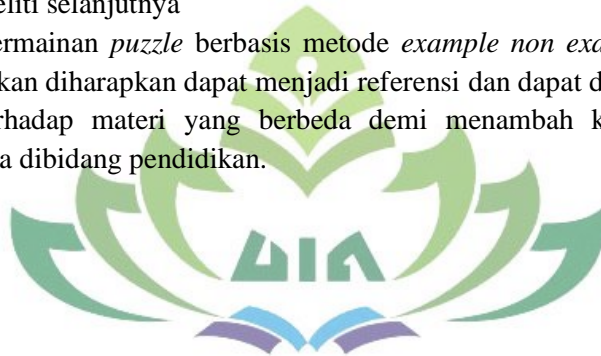
Proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media yang menarik, bervariasi, inovatif, serta tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* yang penulis kembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Saran bagi peserta didik

Media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* yang penulis kembangkan diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, serta menambah wawasan pengetahuan dan membuat peserta didik senang dan tidak mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* yang penulis kembangkan diharapkan dapat menjadi referensi dan dapat dikembangkan lebih lanjut terhadap materi yang berbeda demi menambah khasanah keilmuan khususnya dibidang pendidikan.



DAFTAR RUJUKAN

- Agus Pribadi Benny. Pengembangan Bahan Ajar. Banten : UniVersitas Terbuka. 2019.
- Ahmad. Pengaruh Penilaian Kelas dan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS. Banten: YPSIM, 2020.
- Afriyani Ririn, Hernisawati, Muh Ngali Zainal Makmun, Dian Anggraini, Dhita Paranita Ningtyas, Pengembangan Media *Puzzle* Dengan Metode Make A Match Pembelajaran Tematik Tema Keadaan Cuaca. *Jurnal SNASTEP*. 2021.
- Arrezha Ilham, Tamrin. Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Memperbaiki Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X TKBB SMK Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal IJCEE*, Vol 4 No 1. 2018.
- Anugrahini Rizki dan Putri Rahmadyanti. Pengembangan Media Peta *Puzzle* Pada Materi IPS Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat,. *Journal JPGSD*. Vol 06 No 12. 2018.
- Baharudin, Ida Fiteriani, dkk. Implementasi Model Media *Crossword Puzzle* Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mualliman*. Vol 7 No 2. 2022.
- Cahyadi Ani. Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Serang : Laksita Indonesia. 2019.
- Chandra Ratnasari Dwi Ade, Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kec. Kalisat Kab. Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1 No 1. 2019.
- Fadjarajani Siti dkk. Media Pembelajaran Tranformatif. Gorontalo: Ideas Publishing. 2020.
- Fauzan dan Layla Hilda. Pembelajaran Tematik SD/MI. Yogyakarta : Samudra Biru. 2021.
- Hidayat Ariepp dkk. Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 09, No 1. Februari 2020.

- Ifrianti Syofnida, Ayu Reza Ningrum. Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik di Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah PGMI*. Vol, 6 No, 2. Desember 2020.
- Kustandi Cecep. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Kencana. 2020.
- Khalid Hakky Muhammad dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal Pendidikan Informatika*, e-ISSN 2549-7472 Vol 2 No 1. Juni 2018.
- Latifah Tri Ajeng Nurul, I Dewa Putu Ekasasanda, Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Maps Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Gati. *Jurnal Indonesian Of Social Science Educations*. Vol 2 No 2. 2020.
- Mardhatillah Bellona Sabillah. Model dan Media Pembelajaran IPS SD. Yogyakarta : Samudra Biru. 2019.
- Magdalena Ina, Rika Nadya dkk. Analisis Penggunaan Jenis- Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswadi SDN Bunder III. *Jurnal Pendidikan dan Sains*. IVol 3 No 2. Agustus 2020.
- Manuarti Ni Komang Sri Andyani , Made Putra, Pengembangan Media *Puzzle* Materi Stuktur dan Fungsi Bagian- Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IIV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pengembangan dan Pendidikan*. Vol 5 No 1. 2021.
- Nurdiansyah. Media Pembelajaran InoIVatif . Jawa Timur : UMSIDA Press. Agustus 2019.
- Neteria Fibrila. *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bgai Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. IVol 7, No 4. 2020.
- Ningrum Ayu Reza, Nungky Kurnia Putri, Hubungan Antara Ketrampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Terampil : Pendidikan dan Pembelejaran Dasar*. 7(2). 2020.
- Partono, Hmengkubuwono, Jeni Fransiska. Model *Example Non Example* Dalam Pembelajaran Tajwid. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 5, No 1, 2020.

- Puji Lestari Yulita. Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, Vol. 19 No 2. 2020.
- Parni. Pembelajaran IPS Disekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antar Negara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*. IVol 3 No 2. 2020.
- Permata Rista Dwi, Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian InoIVasi Pembelajaran*. Vol 5 No 2. 2020.
- Rini Windu Asmoro, Wahyu Sukartini, Pengembangan Media *Puzzle* Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Kelas 1 SD Pada Keterampilan Membaca Pemulaan. *Jurnal PGSD*. IVol 9 No 6. 2021.
- Sapriya, Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2019.
- Sari Eka Putri Nurindah, Hanin Niswatul Fauziah. Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Berbasis Petak Umpet Gambar Terhadap Keterampilan Berfikir Kontekstual Siswa SMP. *Jurnal Tadris IPA*. Vol 1 No 1. 2021.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabet : Bandung. 2019.
- Sapriyah. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. IVol 2 No 1. 2019.
- Suryani Nunuk dkk. Media Pembelajaran InoIVatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2019.
- Sugiyono. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung : Alfabet. 2019.
- Sara Mursida Ayu. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning dan Nilai Islami Pada Materi Cahaya dan Alat Optik di SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*. Vol 2 ISSN 2549-7162. 2021.
- Sujana I Wayan Cong. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 4 No 1. ISSN 2527-5445. April 2019.
- Tirmidziani Astri, Eva Rahmati. APE InoIVatif Untuk Anak Usia Dini. Jawa Barat : Edu

Publisher. 2019.

Tafonao Talizaro. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No,2. Juli 2018.

Winarni Endang Widi. Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Research And Development. Jakarta : Bumi Aksara. 2018.

Worowirowirastri Ekowati Dyah, dkk. Ethnomatika. Malang: UMM, 2018.

Zaki Ahmad, Diyan Yusri, Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 7 No 2. 2020.

