

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS “PAK RANDO”
PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV
SD N BACIRO YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Putri Winsi Wardani
NIM 15108241072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS “PAK RANDO”
PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV
SD N BACIRO YOGYAKARTA**

Oleh:

Putri Winsi Wardani
NIM 15108241072

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1989) melalui sembilan tahap yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah sejumlah 12 siswa kelas IV SD Juara Yogyakarta sebagai subjek uji coba produk dan sejumlah 28 siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta sebagai subjek uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dapat dinyatakan layak sebagai media yang dikembangkan. Hasil validasi materi terakhir memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan hasil validasi media terakhir memperoleh skor rata-rata 5 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil dari uji coba produk memperoleh skor rata-rata 4,73 dengan kriteria “sangat baik” dan uji coba pemakaian memperoleh skor rata-rata 4,61 dengan kriteria “sangat baik”.

Kata kunci: *pengembangan media, puzzle kubus*

**THE DEVELOPMENT OF "PAK RANDO" CUBE PUZZLE MEDIA
ON LEARNING IPS IN STUDENT GRADE FOUR
AT BACIRO ELEMENTARY SCHOOL YOGYAKARTA**

by:

Putri Winsi Wardani
NIM 15108241072

ABSTRACT

The aim of this research is to produce a product in the form of a "PAK RANDO" Puzzle Cube Media that is proper to be used as a medium for learning social studies in elementary schools.

This research is a Research and Development (R & D) study with a model from Borg & Gall (1989) through nine stages namely, potential and problems, data collection, product design, design validation, product design revision, product testing, product revisions, usage trials, and product revisions. The subjects in this study were a number of 12 fourth grade students of SD Juara Yogyakarta as the subject of product testing and a number of 28 fourth grade students of SD N Baciro Yogyakarta as subjects of trial use. The technique of collecting data used observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques used descriptive statistics.

The results of this research showed that the "PAK RANDO" Puzzle Cube Media could be stated as a proper developed media. The results of the last material validation obtained an average score of 4.69 with the criteria of "very good", while the results of the last media validation obtained an average score of 5 with the criteria of "very good". The results of the product trial obtained an average score of 4.73 with the criteria of "very good" and the usage trial obtained an average score of 4.61 with the criteria of "very good".

Keywords : media development, cube puzzle.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Winsi Wardani
NIM : 15108241072
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul TA : Pengembangan Media Puzzle Kubus

“PAK RANDO” Pada Pembelajaran IPS

Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 21 April 2019

Yang menyatakan,



NIM 15108241072

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS “PAK RANDO”
PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV
SD N BACIRO YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

Putri Winsi Wardani
NIM 15108241072

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing
untuk dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 25 April 2019

Mengetahui
Ketua Jurusan PSD

Suparlan, M.Pd. I
NIP. 19630427 199203 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd
NIP. 19610129 198803 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS “PAK RANDO” PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD N BACIRO YOGYAKARTA

Disusun oleh :

Putri Winsi Wardani
NIM 15108241072

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 15 Mei 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd.
Ketua Penguji/Pembimbing



27-05-2019

Dra. Hidayati, M.Hum.
Sekertaris Penguji



22-05-2019

Estu Miyarso, M.Pd.
Penguji Utama



24-05-2019

27 MAY 2019
Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta



HALAMAN MOTTO

وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ

"Dan Allah bersama dengan orang-orang yang sabar."

(Q.S. Al-Anfal: 66)

“Menuntut ilmu di masa muda bagai mengukir di atas batu”

(Hasan al-Bashri)

“Awali dengan keyakinan, jalani dengan keikhlasan, akan selesai dengan

kebahagiaan”

(Putri Winsi Wardhani)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur atas terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini, maka saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Winarso dan Ibu Siti Murwati, atas dukungan moril, materiil, doa, dan kasih sayang selama ini.
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta, yang menjadi tempat untuk berproses dalam menimba ilmu di perguruan tinggi.
3. Agama, nusa, dan bangsa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang menjadi salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta”. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari kerjasama dan bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd., selaku dosen yang mengkaji materi dalam Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” agar terciptanya media pembelajaran yang layak.
3. Bapak Sungkono, M.Pd., selaku dosen yang mengkaji Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dengan memberi saran dan masukan agar terciptanya media pembelajaran yang layak.
4. Bapak Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd., Ibu Dra. Hidayati, M.Hum., Bapak Estu Miyarso, M.Pd., selaku Ketua, Sekertaris, dan Penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Suparlan, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar beserta dosen dan karyawan yang telah membantu selama proses penulisan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Ibu Lilik Siswati, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SD Juara Yogyakarta beserta guru dan karyawan yang telah membantu dalam proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
8. Ibu Parsiwi Sulistyani S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD N Baciro Yogyakarta beserta guru dan karyawan yang telah membantu dalam proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.

9. Siswa-siswi kelas IV SD Juara Yogyakarta dan SD N Baciro Yogyakarta yang telah berkenan menjadi subjek penelitian Tugas Akhir Skripsi.
10. Keluarga tercinta yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat selama ini.
11. Keluarga PGSD B 2015, yang telah menemani dalam suka maupun duka selama menimba ilmu di perguruan tinggi.
12. Mas Hanif Rizal Awali yang selalu mendoakan, memberikan bantuan, dukungan, dan semangat selama ini.
13. Adikku Angger dan Salma. Sahabatku Fitria, Bela, Ninda, Dita, dan Firda di Kos Putri Iriani. Sahabatku Intan, Aprivia, Shelvia, dan Tiwi di Kampus UNY. Sahabatku Mbak Havika, Mbak Devi, Tiara, Rizqi, Dita, Rohmah, Eva, dan Icha di rumah. Terimakasih telah memberi dukungan dan semangat selama ini.
Semoga semua bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 21 April 2019

Penulis,



Putri Winsi Wardani

NIM 15108241072

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Asumsi Pengembangan	9
H. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	13
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
d. Fungsi Media Pembelajaran	17
e. Jenis Media Pembelajaran	18
f. Media Visual	20
2. Media Puzzle Kubus	22
a. Pengertian Media Puzzle	22
b. Manfaat Media Puzzle	23
c. Kelebihan Kekurangan Media Puzzle.....	24
d. Macam Media Puzzle	24
e. Pengembangan Media Puzzle Kubus.....	26
3. Kajian IPS SD	27
a. Pengertian Pendidikan IPS.....	27
b. Tujuan Pendidikan IPS	28
c. Ruang Lingkup IPS	30
4. Karakteristik Siswa Kelas IV SD	30

B. Kajian Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	35
D. Pertanyaan Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian	39
B. Prosedur Pengembangan	40
C. Desain Uji Coba Produk	42
1. Desain Uji Coba	43
2. Subjek Coba	43
3. Jenis Data	44
4. Instrumen Pengumpulan Data	44
5. Validitas Instrumen	48
6. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	51
1. Potensi dan Masalah.....	51
2. Pengumpulan Data	52
3. Desain Produk	53
4. Validasi.....	62
a. Validasi Materi	62
b. Validasi Media.....	65
B. Hasil Uji Coba Produk	71
1. Uji Coba Produk.....	71
2. Uji Coba Pemakaian.....	72
C. Revisi Produk	75
D. Kajian Produk Akhir	81
E. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa	5
Tabel 2. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	30
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	45
Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	46
Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	46
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	47
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Subjek Coba	48
Tabel 9. Konversi data kuantitatif menjadi kualitatif.....	50
Tabel 10. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	53
Tabel 11. Validasi Materi tahap Pertama	54
Tabel 12. Validasi Materi tahap Kedua	63
Tabel 13. Validasi Media tahap Pertama	64
Tabel 14. Validasi Media tahap Kedua	66
Tabel 15. Validasi Media tahap Ketiga	68
Tabel 16. Hasil Uji Coba Produk	69
Tabel 17. Hasil Uji Coba Pemakaian	71
Tabel 18. Hasil Uji Coba Pemakaian	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 1.	Bagan Kerangka Berpikir	37
Gambar 2.	Langkah-langkah Penelitian Sugiyono.....	50
Gambar 3.	Pembuatan puzzle kubus	55
Gambar 4.	Pemasangan magnet pada puzzle kubus.....	56
Gambar 5.	Pembuatan box	57
Gambar 6.	Komposisi konten media.....	58
Gambar 7.	Pembuatan desain sticker konten media puzzle kubus.....	58
Gambar 8.	Pembuatan desain untuk kartu evaluasi	59
Gambar 9.	Pembuatan desain untuk buku panduan penggunaan	59
Gambar 10.	Pembuatan desain sticker untuk box	60
Gambar 11.	Mencetak desain yang telah dibuat	60
Gambar 12.	Membagi tiap konten menjadi empat bagian sama sisi	61
Gambar 13.	Merapikan media puzzle kubus.....	61
Gambar 14.	Diagram batang hasil validasi materi	65
Gambar 15.	Diagram batang hasil validasi media	70
Gambar 16.	Diagram batang hasil ujicoba.....	74
Gambar 17.	Konten materi sebelum revisi.....	75
Gambar 18.	Konten materi sesudah revisi	76
Gambar 19.	Warna dalam konten puzzle sebelum revisi	77
Gambar 20.	Warna dalam konten puzzle sesudah revisi.....	77
Gambar 21.	Gambar dalam konten puzzle sebelum revisi.....	78
Gambar 22.	Gambar dalam konten puzzle setelah revisi	78
Gambar 23.	Ukuran buku panduan sebelum revisi	79
Gambar 24.	Ukuran buku panduan sesudah revisi.....	79
Gambar 25.	Bentuk box sebelum revisi	80
Gambar 26.	Bentuk box sesudah revisi.....	80
Gambar 27.	Buku panduan sebelum revisi	81
Gambar 28.	Buku panduan sesudah revisi	81
Gambar 29.	Tampilan <i>box</i> “PAK RANDO” bagian depan.....	149

Gambar 30. Tampilan <i>box</i> “PAK RANDO” bagian belakang	149
Gambar 31. Tampilan Puzzle Kubus “PAK RANDO”	150
Gambar 32. Satu set Puzzle Kubus “PAK RANDO”	150
Gambar 33. Siswa memainkan Puzzle Kubus “PAK RANDO”	199
Gambar 34. Siswa mencatat hal penting	199
Gambar 35. Siswa berlomba menjawab soal evaluasi	200
Gambar 36. Siswa berdiskusi untuk menjawab soal evaluasi	200
Gambar 37. Siswa memainkan Puzzle Kubus “PAK RANDO”	201
Gambar 38. Siswa memainkan Puzzle Kubus “PAK RANDO”	201
Gambar 39. Siswa berlomba menjawab soal evaluasi	202
Gambar 40. Siswa mengisi angket penilaian subjek coba	202

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.	Angket analisis kebutuhan siswa.....
Lampiran 2.	Rekap angket analisis kebutuhan siswa.....
Lampiran 3.	Sampel angket analisis kebutuhan siswa
Lampiran 4.	Instrumen observasi.....
Lampiran 5.	Rekap data hasil observasi.....
Lampiran 6.	Pedoman wawancara guru
Lampiran 7.	Rekap hasil wawancara guru
Lampiran 8.	Pedoman wawancara siswa
Lampiran 9.	Rekap hasil wawancara siswa.....
Lampiran 10.	Kajian Kerajaan Hindu Budha Islam di Indonesia
Lampiran 11.	Silabus Kelas IV Tema 5 Subtema 1
Lampiran 12.	RPP Kelas IV Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1
Lampiran 13.	RPP Kelas IV Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 5
Lampiran 14.	Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”
Lampiran 15.	Konten puzzle kubus
Lampiran 16.	Buku panduan
Lampiran 17.	Kartu evaluasi
Lampiran 18.	Surat pernyataan validasi.....
Lampiran 19.	Rekap surat pernyataan validasi
Lampiran 20.	Instrumen validasi ahli materi
Lampiran 21.	Rekap validasi ahli materi tahap I
Lampiran 22.	Rekap validasi ahli materi tahap II
Lampiran 23	Instrumen validasi ahli media.....
Lampiran 24.	Rekap validasi ahli media tahap I.....
Lampiran 25.	Rekap validasi ahli media tahap II
Lampiran 26.	Rekap validasi ahli media tahap III
Lampiran 27.	Instrumen penilaian subjek coba
Lampiran 28.	Rekap penilaian subjek coba produk
Lampiran 29.	Rekap penilaian subjek coba pemakaian

Lampiran 30. Analisis hasil uji coba produk	193
Lampiran 31. Analisis hasil uji coba pemakaian	194
Lampiran 32. Surat izin penelitian UNY	195
Lampiran 33. Surat izin penelitian PEMDA DIY	196
Lampiran 34. Surat keterangan penelitian SD Juara Yogyakarta	197
Lampiran 35. Surat keterangan penelitian SD N Baciro Yogyakarta	198
Lampiran 36. Dokumentasi uji coba produk.....	199
Lampiran 37. Dokumentasi uji coba pemakaian.....	201

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi manusia. Tidak ada seorang pun di dunia ini yang terlahir serta merta memiliki kecakapan dan keterampilan dalam memecahkan masalah dalam hidupnya tanpa melalui proses pendidikan. Oleh karena itu pendidikan merupakan sistem yang saling berkaitan untuk mengembangkan segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan pola pikir, keterampilan, fisik, perasaan, kecakapan sosial, sampai hal keimanan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Flippo (Hasibuan, 2016: 69), *“Education is concerned with increasing general knowledge and understanding of our total environment”* yang artinya pendidikan berhubungan dengan peningkatan pengetahuan umum dan pemahaman atas lingkungan kita secara menyeluruh.

Pendidikan dilakukan melalui proses belajar dengan berpikir mengenai diri dan lingkungan di sekitarnya. Berpikir merupakan sebuah proses yang menghasilkan pengetahuan, yang berasal dari serangkaian pemikiran dalam mengikuti jalan pemikiran tertentu hingga akhirnya sampai pada sebuah kesimpulan berupa ilmu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilmu diartikan sebagai pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara bersistem menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang (pengetahuan) itu.

Salah satu contoh disiplin ilmu adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). “IPS adalah cabang disiplin ilmu pendidikan yang mengkaji tentang teori, metode, dan

praktik keilmuan pendidikan ilmu-ilmu sosial dan humaniora secara terintegrasi” (Farisi, 2013). Pembelajaran IPS merupakan sesuatu yang penting dan harus dimengerti oleh siswa guna mewujudkan bangsa seutuhnya, sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut juga dinyatakan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh di sekolah khususnya sekolah dasar dengan tujuan mendidik dan membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, moral, nilai, sikap, dan keterampilan dalam mempelajari mengenai diri dan lingkungan di sekitarnya dan mengembangkan potensi diri siswa melalui pemberian pengalaman dengan memahami lingkungan sosial masyarakat sekitar (Solihatin dan Raharjo, 2012: 1-3).

Pengembangan potensi diri siswa akan berjalan efektif apabila guru mampu menggunakan metode dan media yang tepat. Penerapan metode serta media yang dipilih guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, utamanya dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2016: 4) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus diperhatian guru, sebab siswa pada tingkat

sekolah dasar kemampuannya masih terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Piaget (Dahar, 2011: 136), mengemukakan bahwa perkembangan intelektual pada anak meliputi : a) sensori-motor (0-2 tahun), b) pra-operasional (2-7 tahun), c) operasional konkret (7-11 tahun), dan d) operasi formal (>11 tahun). Siswa usia sekolah dasar berada dalam fase operasional konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki operasi-operasi logis yang diterapkan pada permasalahan yang bersifat konkret (Dahar, 2011: 138). Kehadiran media sangat penting untuk menunjang pembelajaran IPS di sekolah dasar mengingat pada pembelajaran IPS terdapat materi yang dirasa abstrak dan banyak hafalan serta usia anak pada fase operasional konkret.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD N Baciro Yogyakarta pada tanggal 12 sampai 23 November 2018, guru menggunakan metode ceramah yang dikombinasi dengan metode lain seperti tanya jawab dengan siswa, penugasan, dan diskusi dalam menyampaikan Tema 5 Palawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan materi kerajaan di Indonesia. Pembelajaran menggunakan bahan ajar buku pendamping tematik dengan tidak menggunakan buku tema. Belum terdapat media permainan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran, guru sesekali menggunakan media LCD untuk menyampaikan materi dari referensi buku lain. Siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan kegiatan yang siswa lakukan di luar proses pembelajaran seperti asyik bermain sendiri, melamun, mengobrol dengan teman membahas hal yang tidak terkait dengan materi pembelajaran IPS, bahkan mengantuk. Melalui wawancara dengan wali kelas IV pada tanggal 12 Desember

2018, diungkapkan bahwa siswa memiliki kesulitan dalam pembelajaran IPS karena materi yang banyak dan bersifat hafalan. Karakteristik siswa kelas IV dengan minat baca yang tergolong rendah menjadikan siswa kurang antusias terhadap isi topik bahasan IPS yang dipelajari.

Sejalan dengan pendapat siswa yang mengatakan bahwa pelajaran IPS cukup sulit, diperoleh data melalui wawancara kepada siswa dan hasil dari jawaban angket. Sebagian siswa mengatakan bahwa mereka kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS karena merasa materi yang harus dikuasai bersifat hafalan serta banyak membuat siswa malas untuk membaca, sehingga menyebabkan antusias terhadap pelajaran IPS kurang. Sejumlah 5 siswa yang telah diwawancara sebenarnya merasa tertarik dengan materi Tema 5 tentang Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan yang mempelajari materi mengenal kerajaan di Indonesia, namun mereka kesulitan memahami materi tersebut karena pembelajaran bersifat *textbook*. Materi mengenal kerajaan di Indonesia dirasa abstrak bagi siswa, kurangnya pemahaman siswa terbukti dengan pendeskripsiannya jawaban. Beberapa siswa yang dipilih secara acak belum dapat mendeskripsikan dengan jelas, mereka mengetahui contoh kerajaan yang ada di Indonesia tetapi belum dapat menjelaskan keterangan lain seperti raja yang memimpin, letak kerajaan, corak kerajaan, pengaruhnya pada kehidupan masyarakat hingga kini, dan sebagainya. Beberapa siswa lain hanya bersifat menghafal materi kerajaan tetapi belum memahami betul peringgalan dan pengaruhnya pada masa kini. Berikut didukung dengan hasil jawaban angket.

Tabel 1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Sangat	Cukup	Kurang	Tidak
1	Apakah kamu menyukai pelajaran IPS?	28%	37%	35%	0
2	Apakah menurutmu pelajaran IPS sulit?	32%	43%	25%	0
3	Apakah menurutmu pelajaran IPS mengenai mengenal kerajaan di Indonesia yang terdapat dalam Tema 5 Pahlawanku sulit?	32%	46%	22%	0

Berdasarkan tabel di atas jika dikonversikan ke dalam bilangan bulat kemudian di deskripsikan, dapat diketahui sejumlah 8 siswa sangat menyukai pelajaran IPS, 10 siswa mengatakan cukup menyukai pelajaran IPS, dan 10 siswa kurang menyukai pelajaran IPS. Sejumlah 9 siswa mengatakan bahwa pelajaran IPS sangat sulit, 12 siswa mengatakan cukup sulit, dan 7 siswa menganggap IPS tidak begitu sulit. Sebagian siswa berpendapat bahwa pembelajaran IPS dalam Tema 5 Pahlawanku itu sulit, sejumlah 9 siswa mengatakan bahwa materi Kerajaan di Indonesia sangat sulit, 13 siswa merasa cukup sulit, dan 6 siswa merasa tidak begitu sulit.

Variasi permainan sesekali dibutuhkan dalam pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, hal ini dilakukan supaya tidak terjadi kebosanan dan kejemuhan belajar sehingga siswa memiliki motivasi belajar dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran (Suyono, 2014: 228). Mengingat adanya keterbatasan membuat variasi terabaikan.

Terabaikannya penggunaan media disebabkan berbagai alasan, seperti terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar dan sulit mencari media yang sesuai. Berdasarkan analisis konsep dan kondisi pembelajaran IPS, banyak siswa merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPS karena pemilihan model pembelajaran

yang kurang tepat (Solihatin dan Raharjo, 2007: 1). Padahal idealnya pembelajaran IPS didukung dengan media yang tepat agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai. Dave Meier (Indrawati dan Setiawan, 2009: 15) mengatakan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terjadi dalam suasana yang menyenangkan bagi anak. Suasana pembelajaran yang menyenangkan tentunya disesuaikan dengan minat siswa sehingga akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran (Rusman, 2011: 59). Pembelajaran IPS Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan materi kerajaan di Indonesia mengalami keterbatasan media dikarenakan peristiwa yang sudah lampau dan hanya bisa disusun dari peninggalan yang masih ada hingga kini serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat sekarang.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan media puzzle. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi siswa, 100% menjawab bahwa mereka suka menggunakan media permainan untuk pembelajaran IPS dan 70% siswa tertarik memilih permainan puzzle sebagai media belajar. Dengan menggunakan media puzzle, siswa dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Sri Rahayu (2016) berpendapat bahwa puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya minat dan motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah. Puzzle merupakan salah satu jenis media visual yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Menurut Patmonodewo (Muzamil, 2010) media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Rosiana Khomsoh dan Jandut Gregorius (2016) menyatakan bahwa penggunaan media

puzzle dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil peningkatan setiap siklus dalam penelitiannya. Sejalan dengan Hastuti (2017) menyatakan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA yang dibuktikan dengan hasil *posttest* yang meningkat dibanding saat *pretest* sebelum diberikan *treatment* dalam penelitiannya.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Puzzle Kubus pada Pembelajaran IPS materi kerajaan di Indonesia dalam Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang mengenalkan kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam yang ada di Indonesia dengan melibatkan siswa secara visual. Produk yang dihasilkan nantinya adalah Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” (Puzzle Kubus Kerajaan di Indonesia).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh permasalahan sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran IPS yang dirasa terlalu banyak dan sifatnya menghafal.
2. Metode pembelajaran yang belum variatif membuat siswa mudah bosan belajar.
3. Minat baca siswa tergolong rendah sehingga sulit untuk memahami materi.
4. Belum terdapat media permainan yang melibatkan siswa yang menunjang pembelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memfokuskan penelitian “Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta”. Media ini nantinya akan diujicobakan pada siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan: bagaimana menghasilkan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang layak digunakan Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta sebagai produk yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang layak digunakan pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta sebagai produk yang dikembangkan.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru

- a. Guru dapat menggunakan media puzzle kubus sebagai alternatif untuk membuat pembelajaran IPS menjadi menarik dan menyenangkan
- b. Guru dapat termotivasi untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran baru

2. Bagi siswa

- a. Siswa dapat mengikuti pembelajaran secara menyenangkan dengan menggunakan media puzzle kubus
- b. Siswa mendapat wawasan mengenai kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam yang ada di Indonesia dalam pembelajaran IPS menggunakan media puzzle kubus
- c. Bagi sekolah
 - a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran
 - b. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada sekolah dengan adanya produk media yang dihasilkan
- d. Bagi peneliti
 - a. Penelitian ini merupakan sarana dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan bekal ketika menjadi pendidik di masa yang akan datang.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

G. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” ini berfungsi untuk membantu guru dalam menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa.

2. Pembelajaran menggunakan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” ini dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.
3. Produk pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” ini dapat digunakan untuk menumbuhkan minat baca siswa sambil bermain.
4. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan yang melibatkan siswa dalam penggunaannya.

Berdasarkan asumsi di atas, meyakinkan peneliti bahwa Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta dapat dikembangkan dan bermanfaat sesuai dengan yang diharapkan.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dengan konten materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam yang ada di Indonesia untuk siswa kelas IV SD.
2. a. Puzzle kubus dibuat menggunakan bahan baku kayu sukun
b. Tiap sisi kubus kecil berukuran 5 cm
c. Tiap sisi kubus besar berukuran 20 cm
d. Tiap sisi bagian dalam kubus kayu diberikan magnet agar mudah rekat
e. Tiap sisi bagian luar kubus kecil ditempel gambar dengan konten materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam yang ada di Indonesia secara terpotong

- f. Tiap sisi luar kubus besar nantinya akan membentuk gambar utuh dengan konten materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam yang ada di Indonesia secara utuh
 - g. Gambar pada sisi luar kubus direkat dengan kertas *sticker vinyl tipe doff* yang dilaminasi dengan *type doff*
- 3. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dilengkapi dengan *box* sebagai wadah untuk menyimpan puzzle
- 4. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dilengkapi dengan buku panduan penggunaan untuk pendamping kelas IV SD
- 5. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dilengkapi dengan kartu soal evaluasi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagne (Indriana, 2011: 14) media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Criticos (Daryanto, 2016: 4) media adalah salah satu komponen komunikasi yang berguna sebagai alat pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasar pengertian media tersebut, Daryanto (2016: 6) mengemukakan pendapatnya mengenai media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat serta perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Sadiman, dkk. (2011: 6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan alat penyalur pesan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik sebagai penerima pesan agar lebih mudah mengerti dan memahami.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2016: 15-17) ciri-ciri media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga ciri sebagai berikut.

1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Media pembelajaran menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu peristiwa atau objek yang telah direkam dapat kembali direproduksi apabila diperlukan untuk keperluan pembelajaran.

2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Media pembelajaran memiliki ciri manipulatif dimana transformasi suatu peristiwa atau objek dapat mungkin terjadi. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan suatu teknik pengambilan gambar *time-lapse recording* seperti contoh proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu.

Ciri ini memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengambilan urutan kejadian maka akan menimbulkan tafsir yang membingungkan.

3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari suatu media pembelajaran dapat memungkinkan suatu peristiwa atau objek ditransportasikan melalui ruang, secara bersamaan peristiwa

tersebut disajikan pada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai peristiwa atau objek tersebut.

Menurut Arsyad (2016: 6) ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu isi pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan guru dan siswa dalam rangka komunikasi dan interaksi dalam suatu proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil, atau perorangan.

Menurut Indriana (2011 : 53-54) ciri-ciri media adalah sebagai berikut.

- 1) Yang menjadi dasar dari media pembelajaran adalah peragaan, yang berasal dari kata “raga” yang berarti sesuatu yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati
- 2) Media pembelajaran merupakan bentuk komunikasi antara guru dengan siswa

- 3) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk pembelajaran di dalam maupun di luar kelas
- 4) Media pembelajaran memiliki kaitan erat dengan metode mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu: (1) media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, (2) media merupakan bentuk komunikasi antara guru dengan murid, (3) media dapat berbentuk hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak), dan (4) media pembelajaran dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil, atau perorangan.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Dick dan Carey (Sadiman, 2011: 86) menyatakan empat faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan media sebagai berikut.

- 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitasnya.
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.
- 4) Efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Adapun menurut Arsyad (2016: 74) kriteria pemilihan media adalah:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan dan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan lama.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran, kesesuaian dengan sarana belajar yaitu karakteristik atau kondisi anak dan tujuan pembelajaran.
- 6) Mutu teknis yaitu kesesuaian antara situasi dan kondisi anak.

Menurut Sujana dan Rivai (2011: 3-5) dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami anak.
- 3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya artinya apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama guru harus dapat menggunakan dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat bukan pada medianya tetapi dampak penggunaannya oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya artinya media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa artinya makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Berdasar pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, dan (5) sesuai dengan taraf berfikir siswa.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (Arsyad, 2011: 20-21) mengemukakan fungsi media sebagai berikut.

- 1) Fungsi atensi, media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan hal yang menarik dari media pembelajaran.
- 2) Fungsi afeksi, media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar pemahaman dan mengingat informasi materi pembelajaran.
- 4) Fungsi kompensatori, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui teks atau lisan.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Daryanto (2016) sebagai berikut.

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan fungsi dari media pembelajaran adalah (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, (2) memperlancar pemahaman dan mengingat informasi materi pembelajaran, (3) menarik perhatian siswa, (4) mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima materi yang berbentuk teks maupun lisan, dan (5) bentuk interaksi langsung antara murid dengan media pembelajaran.

e. Jenis Media

Banyak karakteristik dari sebuah media. Sadiman (2011: 28) membedakan jenis media pembelajaran menjadi tiga, yaitu: (1) media grafis (gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, dan papan buletin), (2) media audio (radio, alat perekam pita magnetic, dan laboratorium bahasa), dan (3) media proyeksi diam (film bingkai, film rangkai, media transparasi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film gelang, televisi, video, dan permainan).

Sejalan dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran pun mengalami perkembangan. Berdasarkan pemanfaatan teknologi tersebut, Arsyad (2011: 31) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan Sudjana & Rivai (2011: 3) mengklasifikasikan jenis media pembelajaran menjadi empat, yaitu:

- 1) Media grafis / media dua dimensi : gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain lain.
- 2) Media tiga dimensi : model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain lain.
- 3) Media proyeksi : *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP, dan lain lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Adapun Indriana (2011: 54) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Mengutamakan kegiatan pembelajaran dengan membaca simbol-simbol kata visual
- 2) Media pembelajaran berbentuk audio, visual, proyeksi, non proyeksi, maupun tiga dimensi
- 3) Menggunakan teknik maupun mesin
- 4) Merupakan kumpulan dari benda-benda atau material-material yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran

- 5) Dapat berwujud contoh dari guru.

Berdasarkan uraian mengenai jenis dan klasifikasi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan beberapa media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu: (1) media dua dimensi berupa gambar visual dan audio visual, (2) media pembelajaran tiga dimensi berupa model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock ups, diorama*, (3) lingkungan sebagai media pembelajaran, (4) menggunakan teknik ataupun mesin, (5) lingkungan sebagai media pembelajaran.

f. Media Visual

Produk yang akan peneliti kembangkan adalah Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”, yaitu puzzle kubus dengan konten materi kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia. Produk pengembangan ini termasuk jenis media visual. Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan menurut Arsyad (2016 : 103-108) sebagai berikut.

1. Kesederhanaan

Dalam pengembangan media visual hendaknya mengacu pada kesederhanaan yang memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami pesan yang disalurkan. Berdasarkan hal ini, produk pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” mengacu pada prinsip kesederhanaan, dimana media ini dibuat dengan tidak terlalu rumit sehingga memudahkan guru dan siswa dalam penggunaan.

2. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat dalam setiap obyek dalam media pembelajaran yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.

Mengacu pada prinsip ini, pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” juga memperhatikan keterpaduan bentuk puzzle dan konten di setiap sisinya.

3. Penekanan

Dalam pembuatan media pembelajaran perlu penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dalam hal ini, yang perlu diberi penekanan pada produk Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” adalah keterkaitan perspektif gambar maupun warna.

4. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dibentuk sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris agar dapat menarik perhatian. Dalam produk Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” akan terlihat keseimbangan pada ukuran, bentuk, dan konten yang dimuat.

5. Bentuk

Pemilihan bentuk media pembelajaran perlu dipertimbangkan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa. Bentuk dari produk Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” adalah kayu berbentuk kubus dilapisi kertas *sticker* dengan tujuan konten materi dari setiap sisi media dapat terlihat.

6. Garis

Digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan. Berdasar hal ini, produk pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” akan ada garis-

garis pada gambar yang dapat membantu siswa dalam menyusun kepingan puzzle.

7. Tekstur

Tekstur dalam pembuatan media pembelajaran perlu diperhatikan untuk dapat menimbulkan kesan kasar maupun halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna. Tekstur dalam pengembangan Media Puzzle Kubus ‘PAK RANDO’ ini disesuaikan dengan konten dan karakteristik anak SD.

8. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam media pembelajaran. Warna yang digunakan berguna untuk memberi kesan pemisah atau penekan, atau untuk membangun keterpaduan. Warna yang digunakan dalam pengembangan Media Puzzle Kubus ‘PAK RANDO’ ini disesuaikan dengan konten materi dan karakteristik siswa SD.

2. Tinjauan tentang Media Puzzle Kubus

a. Pengertian Media Puzzle

Kata Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka teki atau bongkar pasang. Menurut situs wikipedia (2018) “*A puzzle is a game, problem, or toy that tests a person's ingenuity or knowledge*”, yang artinya permainan, masalah, atau mainan yang menguji kecerdikan atau pengetahuan seseorang. Menurut Rahmanelly (2008: 24) puzzle merupakan jenis permainan merangkai potongan-potongan gambar maupun benda menjadi gambar atau benda tiga dimensi yang utuh. Sedangkan menurut Rokhmat (2009: 214) puzzle adalah sebuah permainan

konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan puzzle adalah suatu permainan yang merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah pola tertentu menjadi pola utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang.

b. Manfaat Media Puzzle Kubus

Al-Azizy (2010: 79) menyebutkan manfaat media puzzle sebagai berikut.

- 1) mengasah otak,
- 2) melatih koordinasi mata dan tangan,
- 3) melatih nalar,
- 4) melatih kesabaran, dan
- 5) pengetahuan.

Menurut Soedjatmiko (Suryastini, 2014: 6) mengemukakan beberapa manfaat puzzle, antara lain.

- 1) Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- 2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- 3) Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur.
- 4) Kreatif atau imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
- 5) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.

Adapun menurut Nurjatmika (Suryastini, 2014: 6) menyatakan berbagai manfaat dari bermain puzzle adalah sebagai berikut.

- 1) Puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.

- 2) Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi.
- 3) Melatih koordinasi mata dan angan.

Berdasar uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, baik kognitif, motorik, dan logika, serta puzzle dapat melatih kesabaran dan konsentrasi anak.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Puzzle memiliki kelebihan dalam menjadi media pembelajaran. Menurut Shinta (2014: 109) kelebihan media puzzle adalah sebagai berikut.

- 1) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa
- 2) Membangkitkan semangat siswa dalam belajar
- 3) Menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama siswa
- 4) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.

Adapun kekurangan puzzle adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun kepingan puzzle dengan menggunakan metode coba dan ralat
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih panjang
- 3) Menuntut kreatifitas pengajar
- 4) Media puzzle termasuk kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

d. Macam Media Puzzle

Muzamil (Misbach, 2010) menyatakan beberapa bentuk puzzle, yaitu.

- 1) Puzzle konstruksi atau rakitan (construction puzzle)

Puzzle konstruksi atau rakitan merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan

rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni.

Permainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi.

2) Puzzle batang (stick puzzle)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaiakannya. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle.

3) Puzzle lantai

Puzzle lantai terbuat dari bahan sponge (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Puzzle ini dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

4) Puzzle angka

Permainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Puzzle angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

5) Puzzle transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut, dan udara. Fungsi puzzle selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak

akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas.

6) Puzzle logika

Puzzle logika merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta melatih anak untuk memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

Berdasarkan macam media yang telah dikemukakan, media puzzle yang akan peneliti kembangkan termasuk perpaduan antara 2 macam puzzle yaitu (1) puzzle rakitan, karena terbuat dari blok kayu terpisah yang akan membentuk suatu pola dan (2) puzzle logika, karena pengembangan media puzzle ini nantinya akan menyusun suatu pola yang utuh menggunakan logika.

e. Pengembangan Media Puzzle

Media puzzle merupakan sebuah permainan menyusun kepingan pola acak sehingga menjadi sebuah pola yang utuh. Media puzzle sering digunakan karena merupakan bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Bermain puzzle membutuhkan konsentrasi dan ketelitian karena melatih pemusatan pikiran ketika menyusun kepingan puzzle untuk menjadi sebuah pola yang utuh.

Menyusun kepingan puzzle untuk menjadi utuh adalah dengan menggunakan metode coba dan ralat. Bentuk, warna, dan keterkaitan gambar adalah hal yang diperhatikan saat menyusun puzzle. Bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan dimana akan meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran puzzle di atas maka peneliti mencoba mengembangkan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dengan materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia muatan pelajaran IPS Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SD. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” adalah media permainan berupa puzzle kubus yang terbuat dari kayu. Setiap sisi puzzle berisi materi mengenal kerajaan di Indonesia yang direkat menggunakan kertas *sticker*, pada bagian tengah tiap sisi terdapat magnet agar menempel dan dapat dibolak-balik. Kemudian cara penggunaannya, media puzzle dimainkan oleh siswa secara berkelompok (3-6 siswa) dengan cara menyusun kubus kecil yang acak agar menjadi kubus besar dengan tatanan yang utuh selama pembelajaran berlangsung dengan bimbingan guru. Permainan ini dilakukan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, perhatian siswa, dan dapat membantu siswa memahami materi yang akan diulas kembali pada saat melakukan evaluasi.

Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mereka aktif, antusias, dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

3. Kajian tentang IPS di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pendidikan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan tingkat dasar di Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan cakupan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dengan tujuan utama adalah membentuk warga negara yang baik.

IPS di luar negeri dikenal dengan istilah *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Wesley (Sapriya, 2015: 9) menyatakan bahwa “*the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purposes*”. Menurut Wesley, IPS lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik. Sejalan dengan Soemantri (Sapriya, 2015: 11) yang menyatakan bahwa IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

Adapun pengertian IPS menurut Gunawan (2011: 39) “IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”.

Berdasarkan uraian pendapat mengenai pengertian IPS dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS SD mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkaitan dengan isu sosial yang merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan utama dari pendidikan IPS adalah membentuk warga negara yang baik. Seperti yang dijelaskan oleh Sapriya (2015: 12) tujuan mata pelajaran IPS ialah untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), ketrampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and value) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi

atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Sejalan dengan pendapat Supardi (2011: 186-187) yang menyatakan tujuan mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial.
- 5) Pembelajaran IPS juga diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain sehingga memiliki akhlak mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan

Berdasar uraian pendapat yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan tujuan dari mata pelajaran IPS adalah membekali siswa tidak hanya dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai saja tetapi mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial.

c. Ruang Lingkup Pendidikan IPS

Salah satu materi dalam muatan pelajaran IPS Kelas IV Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan yaitu kerajaan di Indonesia. Materi tersebut berlandaskan pada:

Tabel 2. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

KD		Indikator	
3.4	Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	3.4.1	Mengidentifikasi sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.
		3.4.2	Menjelaskan sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.
Tujuan Pembelajaran			
1	Siswa dapat mengidentifikasi sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dengan tepat		
2	Siswa dapat menjelaskan sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dengan tepat		

4. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Usia anak sekolah dasar pada umumnya berkisar antara 6-12 tahun. Siswa sekolah dasar adalah mereka yang sedang menjalani tahap perkembangan dari masa kanak-kanak memasuki masa remaja awal. Anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang dalam perubahan, baik perubahan kemampuan fisik maupun mental, dan menuju arah yang lebih baik. Guru tidaklah mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. Guru akan selalu dituntut untuk memahami betul karakteristik anak, proses belajar, dan tujuan belajar bagi mereka disekolah dasar.

Anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang mengandung permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Havighurst (Desmita, 2009: 35) perkembangan anak usia dasar meliputi:

1. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
2. Membina hidup sehat.
3. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
4. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
5. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
6. Memperoleh konsep untuk berpikir efektif.
7. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
8. Mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Samatowa (2016: 7) pada siswa sekolah dasar terdapat masa keserasian yang dibagi ke dalam 2 fase, yaitu:

- a) Masa kelas rendah, yaitu sekitar 6-8 tahun (kelas 1- kelas 3)
- b) Masa kelas tinggi, yaitu sekitar 9-12 tahun (kelas 4- kelas 6)

Berdasar fase tersebut maka menurut Samatowa (2016: 10) siswa kelas IV termasuk ke dalam fase kelas tinggi yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.
- b) Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c) Menjelangan masa ini ada minat terhadap hal-hal mata pelajaran khusus.
- d) Sampai umur kira-kira 11 tahun, anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dalam memenuhi keinginannya.
- e) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat sebaik-baiknya mengenai prestasi sekolah.
- f) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, bisanya untuk dapat bermain bersama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional siswa membuat peraturan sendiri.
- g) Peran manusia idola sangat penting. Umumnya orang dan kakaknya dianggap sebagai manusia idola yang sempurna, oleh karena itu guru acapkali dianggap manusia yang serba tahu.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik siswa kelas IV SD yaitu memiliki kesulitan berfikir abstrak, memiliki perhatian lebih terhadap kehidupan sehari-hari yang konkret dan realistik, berfokus lebih pada peristiwa yang dialami, rasa ingin tahu yang tinggi, ingin belajar, dan berminat pada mata pelajaran tertentu. Berkaca pada karakteristik siswa di atas, alangkah baiknya jika pembelajaran IPS dilakukan dengan berbagai variasi agar siswa selalu semangat, antusias, aktif, dan kondusif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,

sehingga materi pelajaran dapat tersalurkan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan rujukan untuk penelitian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dengan materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia, peneliti mengkaji penelitian sebelumnya yang menggunakan media serupa, relevansinya menggunakan media puzzle, antara lain sebagai berikut.

1. Judul penelitian: Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD N Jumeneng Sleman Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan oleh Septika Winanti pada tahun (2014).

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media puzzle rantai makanan pada mata pelajaran IPA yang layak untuk siswa kelas IV SD. Uji coba lapangan awal memperoleh rata-rata skor 4,33. Kemudian uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata skor sebesar 4,67 termasuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan uji coba lapangan operasional memperoleh rata-rata skor 4,91 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Maka media ini termasuk dalam kategori “layak”. Relevansinya dengan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media puzzle. Perbedaannya terdapat pada konten materi.

2. Judul penelitian: Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar. Penelitian ini dilakukan oleh Anirisa Latut Torikil Maviro (2017).

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media puzzle, yaitu suatu media yang dapat dirancang oleh guru dengan bahan dan alat yang sederhana untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini terdiri dari tiga siklus yang hasil tiap siklusnya selalu meningkat. Hasil penelitian dari lembar observasi aktivitas guru pada siklus I (2.50%) termasuk dalam kategori “kurang baik”, pada siklus II meningkat menjadi (3.11%) dalam kategori “baik”, dan pada siklus III kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan menjadi (4.16%) yaitu dalam kategori “baik sekali”. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I (2.30%) dalam kategori “kurang baik”, pada siklus II meningkat menjadi (3.30%) dalam kategori “baik”, dan pada siklus III (3.38%) juga termasuk dalam kategori “baik”. Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata diperoleh sebanyak 5.55 dengan jumlah 13 orang siswa tuntas dan 21 orang siswa belum tuntas, pada siklus II nilai rata-rata sudah mengalami peningkatan menjadi 7.29 dengan jumlah 29 siswa tuntas dan 5 siswa belum tuntas, dan pada siklus III juga mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 8.02 dengan jumlah 31 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media puzzle pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar menjadikan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, aktivitas guru menjadi lebih terarah, serta hasil belajar siswa semakin meningkat.

Relevansi dengan produk yang akan dikembangkan peneliti adalah menggunakan media puzzle. Perbedaan terdapat pada konten materi.

C. Kerangka Berpikir

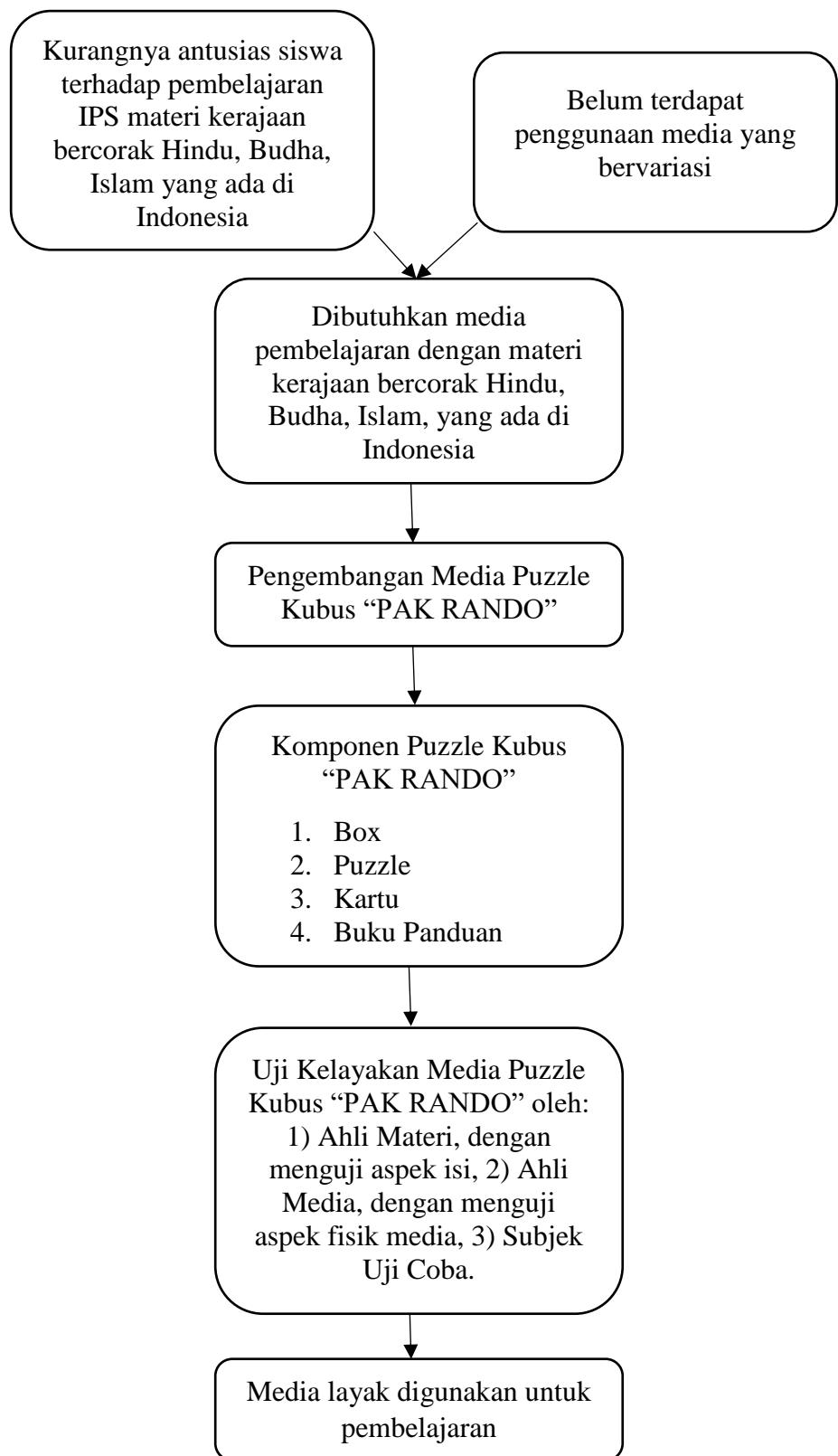
Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh di sekolah khususnya sekolah dasar dengan tujuan mendidik dan membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, moral, nilai, sikap, dan keterampilan dalam mempelajari diri dan lingkungan di sekitarnya. Pembelajaran IPS juga bertujuan mengembangkan potensi diri siswa melalui pemberian pengalaman dengan memahami lingkungan sosial masyarakat sekitar. Sejalan dengan kurikulum yang kini digunakan yaitu kurikulum 2013, merupakan landasan penyelenggara pendidikan yang diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik agar memiliki sikap religius, sikap sosial, keterampilan, dan pengetahuan. Pembelajaran IPS masa kini pun dituntut untuk lebih kreatif dan menyenangkan sesuai dengan kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran bersifat *student center*. Siswa dituntut untuk mencari dan mengembangkan sendiri pengetahuan dengan guru berperan sebagai fasilitator. Guru pun dituntut untuk lebih kreatif di dalam pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Fakta yang ditemukan di lapangan belum sesuai dengan harapan, dalam observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD N Baciro Yogyakarta kegiatan pembelajaran IPS Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pokok bahasan mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia belum terdapat media yang melibatkan siswa. Pembelajaran masih bersifat *teacher center* yang berarti berpusat pada guru, metode yang digunakan adalah ceramah dikombinasi dengan metode lain seperti tanya jawab dengan siswa, penugasan, dan

diskusi serta bersifat *textbook* menggunakan buku pendamping tematik. Guru sesekali menggunakan media LCD untuk memberi referensi dari buku lain.

Antusiasme siswa terlihat kurang ditunjukkan dengan kegiatan yang siswa lakukan di luar proses pembelajaran seperti asyik bermain sendiri, mengobrol dengan teman membahas hal yang tidak terkait dengan materi, melamun, bahkan mengantuk. Beberapa siswa yang diwawancara secara acak berpendapat bahwa pembelajaran IPS sulit karena merasa materi IPS bersifat hafalan serta banyak. Minat baca siswa yang tergolong rendah juga menjadikan siswa kurang memahami isi topik pembelajaran IPS.

Berangkat dari adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan, maka perlu dicari solusi yang tepat. Perlu dikembangkan suatu media yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain guna menunjang pembelajaran kreatif dan menyenangkan sesuai dengan harapan pembelajaran IPS pada kurikulum 2013. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media puzzle. Media puzzle ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi mengenai kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia pada pembelajaran IPS dengan cara yang aktif, menyenangkan, dan kreatif. Alur peta pikiran peneliti dalam pengembangan media ini disajikan dalam bentuk bagan seperti berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah dijelaskan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan memperoleh jawaban melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara menghasilkan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”?
2. Bagaimana penilaian ahli media terkait produk Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”?
3. Bagaimana penilaian ahli materi terkait produk Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”?
4. Bagaimana penilaian siswa terkait produk Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”?
5. Bagaimana Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS di SD?

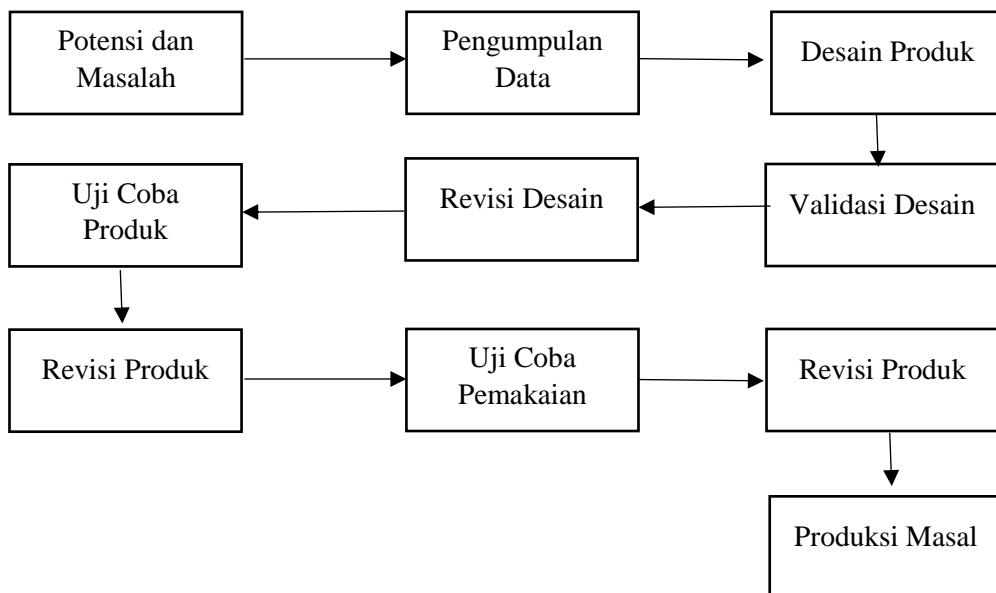
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2017: 407) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* mengadaptasi dari model yang dikembangkan Borg&Gall (1989) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ini dipilih karena tujuan utama dalam penelitian ini adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan puzzle kubus yang digunakan untuk membelajarkan materi IPS mengenal kerajaan di Indonesia Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pada kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan Borg & Gall (1989), Sugiyono (2017) langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal.

Gambar 2. Langkah-langkah Penelitian R&D menurut Sugiyono



B. Prosedur Pengembangan

Dari kesepuluh langkah penelitian R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017: 407) dengan acuan Borg & Gall (1989), penelitian pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” ini hanya sampai pada langkah kesembilan yaitu revisi produk akhir. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Kesembilan langkah penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Research and Development (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah dapat berawal dari isu, pengalaman, maupun dokumentasi orang lain.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, dilanjutkan tahap pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi. Tahap pengumpulan data berguna bagi peneliti untuk menemukan faktor-faktor yang menimbulkan

permasalahan (kebutuhan-kebutuhan di lapangan) sehingga diperlukan sebuah pengembangan.

3. Desain Produk

Berlandaskan hasil survey di lapangan dan memperoleh keputusan mengenai konsep yang akan ditampilkan pada media, tahap selanjutnya peneliti menyusun rancangan pembuatan media.

4. Validasi Desain

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang telah didesain dan dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa pakar, yaitu ahli materi dan ahli media. Setiap ahli diminta untuk menilai media yang dikembangkan agar mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media.

5. Perbaikan Desain

Setelah produk Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” divalidasi dan diberi masukan oleh para ahli, maka dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Produk pengembangan selanjutnya akan dilakukan uji coba.

6. Uji Coba Produk

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang sudah divalidasi oleh para ahli dan telah diperbaiki oleh peneliti dapat dilakukan uji coba produk dengan mengambil sampel terbatas kepada siswa dengan kemampuan yang berbeda. Uji coba produk dilakukan untuk menilai Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai media yang dikembangkan.

7. Revisi Produk

Kegiatan revisi atau perbaikan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai produk yang dikembangkan ini dilakukan apabila dalam uji coba produk masih terdapat kekurangan berdasarkan analisis data hasil uji coba. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar lebih baik. Setelah produk direvisi kemudian dilakukan uji coba pemakaian.

8. Uji Coba Pemakaian

Produk yang telah diperbaiki pada tahap revisi produk dilakukan uji coba kembali guna mengetahui kevalidan media sebagai produk yang dikembangkan. Uji coba pemakaian dilakukan pada kelas kelompok besar dengan jumlah siswa lebih banyak dibanding tahap uji coba produk. Siswa diberikan angket respon terhadap media puzzle sebagai produk yang dikembangkan pada akhir uji coba.

9. Revisi Produk Tahap Akhir

Revisi produk Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” pada tahap ini dilakukan apabila produk yang diujicobakan pada kelas kelompok besar masih mempunyai kekurangan dan kelemahan sehingga perlu dilakukan revisi untuk menghasilkan produk akhir Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang siap dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada tahap kesembilan yaitu revisi produk tahap akhir.

C. Desain Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba produk adalah untuk mengetahui kelayakan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas IV Tema 5 Pahlawanku.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan dengan subyek penelitian sejumlah 12 siswa kelas IV SD Juara Yogyakarta dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi yang dipilih secara acak.

b. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dalam penelitian ini dilakukan dengan subyek penelitian seluruh siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta sejumlah 28 siswa.

2. Subjek Coba

Subjek dalam penelitian Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” bertujuan untuk pengumpulan data guna kevalidan media. Adapun subjek pada penelitian pengembangan media puzzle kubus adalah sebagai berikut.

a. Validasi Desain pada Ahli (*Expert Judgements*)

Subjek uji coba dari penelitian pengembangan media puzzle kubus ini adalah pakar atau ahli, yaitu Ahli Materi dan Ahli Media.

b. Subjek Uji Coba Produk dan Uji Coba Pemakaian

Subjek uji coba produk dilakukan dalam satu kelas sebanyak 12 siswa kelas IV SD Juara Yogyakarta. Subjek uji coba pemakaian dilakukan dalam satu kelas sebanyak 28 siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta.

3. Jenis Data

Jenis data dari penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh dari instrumen ahli media, ahli materi, dan respon subjek uji coba. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif, hasil kritik dan saran ahli media, materi dan subyek uji coba, dan dokumentasi tulis berupa rekap data.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data hasil pengembangan media. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, angket serta dokumentasi. Instrumen berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan angket divalidasi oleh ahli sebelum digunakan di lapangan.

1) Observasi

Menurut Widoyoko (2017: 46) observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data di mana peneliti mengamati secara visual gejala yang di amati serta menginterpretasikan hasil pengamatan dalam bentuk catatan. Pelaksanaan observasi yang peneliti lakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi non partisipan dan observasi terstruktur. Observasi non partisipan adalah observasi dimana peneliti tidak terlibat dalam aktivitas yang diteliti, peneliti hanya sebagai pengamat yang bersifat independen. Sedangkan observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang diamati, waktu pengamatan, dan setting tempat. (Widoyoko, 2016: 47-49).

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi

No	Indikator	No butir
1	Sumber belajar yang digunakan	1
2	Metode yang digunakan	2
3	Ketersediaan media pembelajaran	3
4	Penggunaan media pembelajaran	4
5	Kendala dalam penggunaan media pembelajaran	5
6	Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	6
7	Pemahaman siswa dalam pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS	7
8	Kejelasan Materi yang disampaikan	8
9	Keruntutan Materi yang disampaikan	9
10	Kesulitan siswa dalam pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS	10

(Kisi-kisi instrumen lembar observasi telah divalidasi Dr. Drs. Anwar Senen,

M.Pd pada tanggal 10 November 2018)

2) Wawancara

Menurut Widoyoko (2017: 40) wawancara merupakan suatu proses tanya jawab atau dialog secara lisan antara pewawancara dengan responden dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Sependapat dengan Arifin (2016: 157-158) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak dengan peserta didik. Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara langsung oleh pewawancara kepada narasumber menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. (Widoyoko, 2016: 42)

Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Indikator	No Butir
1	Karakteristik siswa kelas IV	1
2	Kurikulum yang digunakan	2
3	Kesulitan dalam pembelajaran IPS	3
4	Kesulitan materi pokok bahasan Kerajaan di Indonesia	4
5	Nilai pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS	5
6	Sumber belajar yang digunakan	6
7	Metode yang digunakan dalam pembelajaran	7
8	Ketersediaan media pembelajaran	8
9	Kendala penggunaan media pembelajaran	9
10	Kebutuhan media pembelajaran	10

(Kisi-kisi pedoman wawancara guru telah divalidasi oleh Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd pada 10 November 2018)

Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa

No	Indikator	No Butir
1	Kesulitan dalam pembelajaran IPS	1
2	Kesulitan pada pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS	2
3	Sumber belajar yang digunakan	3
4	Ketersediaan media pembelajaran	4
5	Ketertarikan media pembelajaran	5

(Kisi-kisi pedoman wawancara guru telah divalidasi oleh Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd pada 10 November 2018)

3) Angket

Menurut Widoyoko (2017: 33-34) angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk direspon sesuai permintaan pengguna. angket cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang cukup luas. Pada penelitian ini, angket yang digunakan adalah angket tertutup. Widoyoko (2017: 36) mengatakan bahwa angket tertutup merupakan angket yang jumlah item dan alternatif jawaban sudah ditentukan, responden hanya memilih yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Angket bentuk jawaban tertutup, dapat diberi

tambahan pada alternatif jawaban terakhir secara terbuka dengan tujuan untuk memberi kesempatan responden menjawab secara bebas. (Arifin, 2016: 167).

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	No Butir
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
3	Kejelasan materi	3
4	Penggunaan bahasa	4
5	Keefektifan kalimat	5
6	Kemudahan dalam memahami materi	6
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	7
8	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	8
9	Kemenarikan penyampaian materi	9
10	Keruntutan penyampaian materi	10
11	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran	11
12	Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran	12
13	Terdapat soal evaluasi siswa	13

(Kisi-kisi instrumen ahli media diadaptasi dari teori Arsyad (2016: 74) dan Sudjana dan Rivai (2011: 3-5) telah divalidasi oleh Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd pada tanggal 22 Februari 2019)

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	No Butir
1	Kemudahan perawatan media	1
2	Kemudahan penyimpanan media (maintanable)	2
3	Media mudah digunakan (usabilitas)	3
4	Kerapian garis	4
5	Keterkaitan gambar dengan materi	5
6	Kualitas gambar	6
7	Pemilihan warna yang menarik	7
8	Ketepatan tata letak gambar	8
9	Tulisan dapat dibaca dengan mudah	9
10	Media kreatif dan inovatif	10
11	Bentuk media simetris dan proposional	11
12	Adanya keterkaitan antar tiap komponen permainan	12
13	Keawetan bahan baku yang digunakan	13
14	Ketepatan pemilihan bahan baku	14

(Kisi-kisi instrumen ahli media diadaptasi dari teori Arsyad (2016: 103-106) dan Dick and Carey (Sadiman, 2011: 86) telah divalidasi oleh Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd pada tanggal 22 Februari 2019)

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Subjek Coba

No	Indikator	No Butir
1	Ketertarikan siswa terhadap media	1
2	Ketertarikan siswa pada materi dalam media	2
3	Kemudahan dalam memahami materi	3
4	Kemudahan dalam penggunaan media	4
5	Kejelasan evaluasi	5
6	Pemilihan bentuk media	6
7	Pemilihan warna yang digunakan dalam media	7
8	Kejelasan komponen dalam media	8
9	Kejelasan buku panduan	9
10	Media dapat memotivasi siswa	10
11	Keamanan dalam penggunaan media	11

(Kisi-kisi instrumen ahli media diadaptasi dari teori Arsyad (2016: 74), Arsyad (2016: 103-106), Dick and Carey (Sadiman, 2011: 86), dan Sudjana dan Rivai (2011: 3-5) telah divalidasi oleh Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd pada tanggal 22 Februari 2019)

4. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2013: 240) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk silabus, rpp, rekap data, dan gambar foto.

5. Validitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid ketika instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang akan diukur. Jadi validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur (Widoyoko, 2017: 141). Dalam penelitian ini validasi instrumen dilakukan secara teoritis dengan menggunakan expert judgment dari dosen ahli dalam bidang

ilmu sosial yaitu Bapak Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd.. Instrumen dikatakan valid apabila disetujui dan disahkan oleh ahli yang terkait dalam penelitian ini.

6. Teknik Analisis Data

Instrumen kelayakan pengembangan media puzzle menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban (Sugiyono, 2017: 134) yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setiap alternatif jawaban diberi skor, yaitu 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, dan 1=sangat kurang.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis berupa data instrumen kelayakan dari ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa. Langkah-langkah analisis data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

- Menghitung rata-rata skor total setiap komponen dengan rumus sebagai berikut.

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan : x_i : skor rata-rata

\sum : jumlah skor

n : jumlah penilai

- Mengubah rata-rata skor total menjadi bentuk kualitatif dengan berpedoman pada pengkategorisasian menurut Widoyoko (2017: 238). Konversi data kuantitatif (rata-rata skor total) menjadi data kualitatif dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif

Rentang Skor	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > Mi + 1,8 \text{ Sbi}$	$>4,2$	Sangat Baik
$Mi + 0,6 \text{ Sbi} < X \leq Mi + 1,8 \text{ Sbi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$Mi - 0,6 \text{ Sbi} < X \leq Mi + 0,6 \text{ Sbi}$	$>2,6-3,4$	Cukup
$Mi - 1,8 \text{ Sbi} < X \leq Mi - 0,6 \text{ Sbi}$	$>1,8-2,6$	Kurang
$X \leq Mi - 1,8 \text{ Sbi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = Skor aktual (skor yang dicapai)

Mi = Rerata skor ideal

= $(1/2)$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Sbi = simpangan baku skor ideal

= $(1/6)$ (skor tertinggi ideal – skor terendah

ideal)

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan “layak” sebagai media pembelajaran apabila hasil uji coba lapangan minimal termasuk dalam kategori “baik”.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil pengembangan produk awal terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dari penelitian ini adalah ketersediaan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Masalah yang ditemukan di lapangan berdasarkan hasil observasi, wawancara kepada guru dan siswa, serta angket analisis kebutuhan adalah belum tersedia media pembelajaran berupa permainan yang melibatkan siswa dalam penggunaannya untuk menunjang pembelajaran IPS. Pendapat siswa mengenai pelajaran IPS yang bersifat hafalan dengan materi yang banyak serta minat baca siswa tergolong rendah menyebabkan siswa kurang antusias terhadap pelajaran IPS. Sumber belajar yang digunakan meliputi buku pendamping tematik dengan tidak menggunakan buku tema. Guru sesekali memberikan referensi dari buku lain yang dipaparkan menggunakan media LCD. Siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan kegiatan yang mereka lakukan di luar proses pembelajaran seperti asyik bermain sendiri, melamun, mengobrol dengan teman membahas hal yang tidak terkait dengan materi pembelajaran IPS, bahkan mengantuk. Pada pembelajaran IPS Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan materi Kerajaan di Indonesia, mengalami keterbatasan media

dikarenakan peristiwa yang sudah lampau dan hanya bisa disusun dari peninggalan yang masih ada hingga kini serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat sekarang.

2. Pengumpulan Data

Survey lapangan dilakukan oleh peneliti secara bertahap di sekolah yang menjadi tempat tujuan penelitian, yaitu SD N Baciro Yogyakarta. Kegiatan pengumpulan data awal ini dilakukan dengan observasi langsung terkait materi pembelajaran IPS siswa kelas IV di SD Negeri Baciro Yogyakarta pada tanggal 12 November 2018 sampai dengan 23 November 2018. Hasil yang didapat adalah penggunaan media ideal belum peneliti temukan di lapangan. Guru menggunakan metode ceramah yang dikombinasi dengan metode lain dalam menyampaikan materi. Pembelajaran ditunjang dengan bahan ajar buku pendamping tematik dan tidak menggunakan buku tema. Wawancara kepada guru dan pengisian angket analisis kebutuhan oleh siswa yang dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2018, mendukung dan memperkuat data yang telah didapatkan peneliti saat observasi.

Guru mengatakan bahwa minat baca siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta tergolong rendah sedangkan materi pembelajaran IPS *textbook* dan bersifat hafalan. Kurikulum yang digunakan SD N Baciro Yogyakarta adalah Kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran berpusat pada siswa yang menghendaki guru hanya sebagai fasilitator. Namun kenyataannya guru masih berperan aktif dalam pembelajaran, guru kesulitan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Kebutuhan akan tersedianya media pembelajaran yang sesuai cukup tinggi.

Tabel 10. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Sulit	Cukup Sulit	Kurang Sulit	Tidak Sulit
1	Apakah menurutmu pelajaran IPS sulit?	I	IIII II	IIII III	IIII II
		Ceramah	Menggunakan Media	Diskusi	Tanya Jawab
2	Bagaimana cara gurumu dalam menjelaskan materi IPS?	IIII IIIII IIIII	IIII II	III	III
		Sangat Suka	Suka	Cukup Suka	Tidak Suka
3	Apakah kalian suka dengan media belajar dalam bentuk permainan?	IIII IIIII IIIII IIIII II	III	III	-
		Puzzle	Monopoli	Domino	Ular Tangga
4	Permainan apa yang lebih kalian sukai jika digunakan untuk media belajar	IIII IIIII IIIII IIIII	III	I	IIII

Berdasarkan tabel hasil angket analisis kebutuhan siswa di atas dapat ditunjukkan bahwa 21 siswa menganggap pelajaran IPS tergolong sulit. Sejumlah 21 siswa mengatakan bahwa guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS belum menggunakan media yang bervariasi. Hasil dari angket analisis kebutuhan mengatakan bahwa seluruh siswa Kelas IV yang berjumlah 28 siswa menyukai belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Sejumlah 19 siswa dari kelas IV SD N Baciro Yogyakarta berpendapat bahwa mereka tertarik menggunakan puzzle sebagai media dalam belajar.

3. Desain Produk

Berlandaskan hasil survey di lapangan dan memperoleh keputusan mengenai konsep yang akan ditampilkan pada media, tahap selanjutnya peneliti menyusun rancangan pembuatan media. Beberapa hal yang diperhatikan dalam menyusun rancangan pengembangan media adalah sebagai berikut: 1) menentukan

KD, 2) menentukan materi, 3) membuat indikator, 4) menentukan tujuan pembelajaran, 5) menentukan media yang akan dikembangkan, 6) membuat desain produk, dan 7) cara penggunaan.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menentukan KD (Kompetensi Dasar), kemudian peneliti menentukan materi yang akan ditampilkan pada media yang dikembangkan, setelah menentukan materi peneliti membuat indikator dan tujuan pembelajaran untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap tersebut dapat ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 11. KD, Indikator, dan Tujuan

KD		Indikator	
3.4	Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	3.4.1	Mengidentifikasi sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.
		3.4.2	Menjelaskan sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.
Tujuan Pembelajaran			
1	Siswa dapat mengidentifikasi sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dengan tepat		
2	Siswa dapat menjelaskan sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dengan tepat		

Peneliti kemudian membuat konsep media pembelajaran menarik dan menyenangkan yang akan dikembangkan untuk siswa kelas IV. Salah satu media yang dapat dikembangkan pada pembelajaran IPS materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia adalah media puzzle kubus, sesuai dengan hasil angket analisis kebutuhan di lapangan yang didapat.

Pembuatan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” melalui proses sebagai berikut.

- a. Langkah pertama adalah menyiapkan bahan baku utama Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”, yaitu kayu pinus, kayu sukun, dan magnet koin berdiameter 15mm dengan tebal 1,5mm. Kemudian menyiapkan alat dan bahan tambahan berupa gergaji mesin, pensil, penggaris, lem G, amplas kayu, pelitur kayu, kancing tas, paku hias, dan mesin bor kayu.
- b. Langkah kedua adalah membuat puzzle kubus kecil berukuran 5cm x 5cm dengan bahan baku kayu sukun. Kayu sukun dipilih karena massa yang ringan dan serat yang halus. Alat yang digunakan dalam proses pembuatan puzzle kubus adalah pensil dan penggaris untuk mengukur kayu, gergaji mesin untuk memotong kayu, serta amplas kayu untuk menghaluskan permukaan kayu. Bagian tengah tiap sisi puzzle kubus diberi lubang berbentuk koin dengan diameter 15mm dan tebal 1,5mm untuk tempat meletakkan magnet, alat yang digunakan adalah mesin bor kayu.



Gambar 3. Pembuatan puzzle kubus

- c. Langkah ketiga adalah meletakkan magnet berdiameter 15mm dengan tebal 1,5mm pada tiap sisi bagian tengah puzzle kubus. Magnet direkat pada puzzle kubus menggunakan lem G.



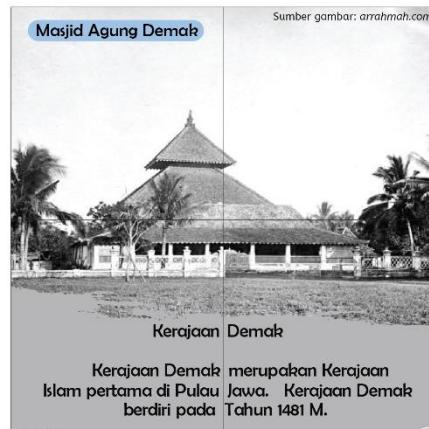
Gambar 4. Pemasangan magnet pada puzzle kubus

- d. Langkah keempat adalah membuat *box* untuk wadah. Bahan baku *box* adalah kayu pinus, dipilih karena kayu pinus mempunyai serat yang bagus dari segi estetika dan massa yang tidak terlalu berat. *Box* berbentuk persegi panjang berukuran 41cm x 16cm. *Box* diberi pengait berupa 2 buah kancing tas, berfungsi untuk mengunci *box* tersebut ketika dibawa. *Box* diberi pelitur agar lebih estetik.

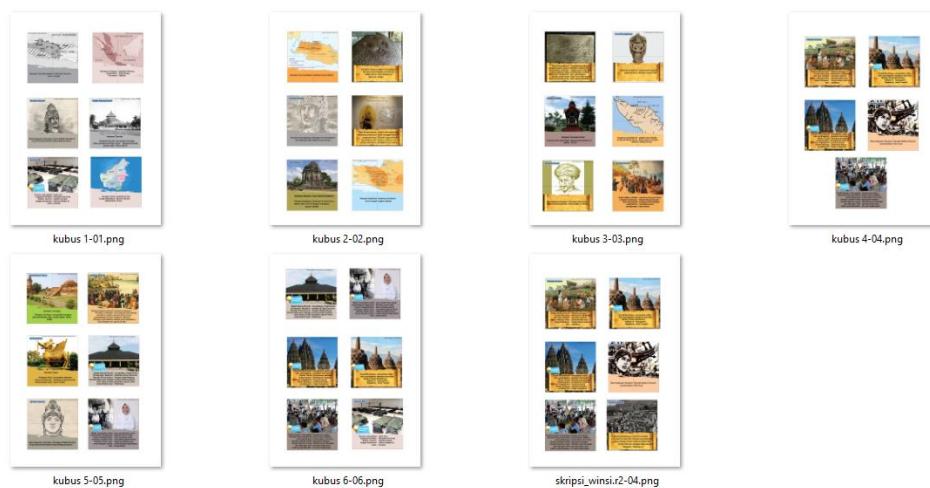


Gambar 5. Pembuatan Box

- e. Langkah kelima adalah membuat desain *sticker* berukuran 10cm x 10cm yang akan ditempel pada puzzle kubus menggunakan aplikasi *Adobe Ilustrator* dan *Corel Draw X5*. Desain yang dibuat berupa konten media dengan materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia yang akan ditampilkan pada Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”. Konten media tersebut meliputi: a) profil singkat sebuah kerajaan, b) letak kerajaan, c) raja yang memerintah saat masa kejayaan kerajaan, d) sikap yang dapat diteladani dari raja yang memerintah, e) peninggalan masa kerajaan bercorak yang masih ada hingga kini, f) pengaruh masa kerajaan bercorak yang masih melekat pada masyarakat kini. Komposisi konten media berupa gambar yang disertai dengan penjelasannya. Pada pojok atas diberi keterangan sumber gambar dan keterangan singkat mengenai gambar tersebut.



Gambar 6. Komposisi konten media



Gambar 7. Pembuatan desain *sticker* konten media untuk puzzle kubus

- f. Langkah selanjutnya adalah membuat desain kartu evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Corel Draw X5*. Kartu evaluasi tersebut berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8cm x 10cm dengan sudut tumpul. Pada sisi depan berisi pertanyaan dan sisi belakang berupa angka dengan gambar bintang. Nomor 1 sampai dengan nomor 5 berupa soal pilihan ganda dilanjutkan nomor 6 sampai dengan nomor 10 berupa soal isian singkat.



Gambar 8. Pembuatan desain untuk kartu evaluasi

- g. Langkah selanjutnya adalah membuat desain buku panduan penggunaan puzzle kubus “PAK RANDO” yang ditujukan untuk pendamping kelas IV SD/MI. Buku panduan penggunaan ini didesain menggunakan aplikasi *Adobe Ilustrator* dan *Corel Draw X5*. Buku panduan bebentuk persegi Panjang berukuran 10cm x 8cm.



Gambar 9. Pembuatan desain untuk buku panduan penggunaan

- h. Langkah dilanjutkan dengan membuat *sticker* untuk *box* Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”. *Sticker* berbentuk persegi Panjang dengan ukuran 30cm x

8cm. *Sticker* ini berfungsi sebagai pengenal untuk media puzzle kubus yang dikembangkan.



Gambar 10. Pembuatan desain *sticker* untuk *box*

- i. Langkah selanjutnya adalah mencetak desain tersebut dengan rincian: a) konten media menggunakan kertas *sticker vinyl doff* yang dilaminasi *doff*, b) *sticker* untuk tanda pengenal *box* menggunakan kertas *sticker vinyl doff*, c) kartu soal menggunakan kertas *ivory* 230gr dicetak secara bolak-balik, d) buku panduan penggunaan Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" menggunakan *ivory* 210gr.



Gambar 11. Mencetak desain yang telah dibuat

- j. Langkah dilanjutkan dengan membagi tiap konten media menjadi empat bagian yang sama dengan ukuran sisi 5cm. Tiap konten tersebut kemudian ditempelkan pada puzzle kubus secara runtut.



Gambar 12. Membagi tiap konten menjadi 4 bagian sama sisi

- k. Langkah terakhir adalah merapikan puzzle kubus, kartu soal, dan buku panduan dalam *box*. Kemudian menempel *sticker* pengenal pada sisi depan dan belakang bagian luar *box*.



Gambar 13. Merapikan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”

4. Tahap Validasi

Pada tahap ini meliputi validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi terhadap Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” bertujuan untuk menentukan kelayakan media sebelum diujicobakan di lapangan. Saran dari ahli materi dan ahli media menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga media yang dikembangkan menjadi media yang layak. Data dari hasil validasi materi dan validasi media dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Validasi Materi

Validasi Materi merupakan penilaian terhadap materi yang ada dalam media pembelajaran untuk mengetahui kesesuaian materi yang dilakukan oleh Ahli Materi. Ahli Materi yang menilai dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd selaku dosen bidang ilmu sosial prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi Materi dilakukan sebanyak dua tahap sebelum layak untuk diujicobakan.

1. Tahap Pertama

Validasi dilakukan pada tanggal 11 Februari 2019. Hasil Validasi tahap pertama adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Validasi Materi Tahap Pertama

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kejelasan materi					✓
4	Penggunaan bahasa tepat				✓	
5	Keefektifan kalimat				✓	
6	Kemudahan dalam memahami materi				✓	
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				✓	
8	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran					✓
9	Kemenarikan penyampaian materi			✓		
10	Keruntutan penyampaian materi					✓
11	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran				✓	
12	Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran					✓
13	Terdapat soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa					✓
Jumlah Skor					24	35
Jumlah Skor Total		59				
Rata-Rata		4,54				

Penilaian oleh ahli materi tahap pertama memperoleh hasil skor 59 dengan rata-rata 4,54. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, materi dalam Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria “sangat baik” dengan kesimpulan layak diujicobakan melalui revisi. Meskipun menurut hasil validasi sudah termasuk dalam kriteria sangat baik, masih terdapat saran dari ahli materi mengenai materi yang ada dalam media. Saran untuk perbaikan dari ahli materi adalah sebagai berikut.

1. Uraian mengenai kerajaan bercorak Budha yang memuat Kerajaan Kalingga perlu diperjelas dengan referensi yang akurat, jika tidak menemukan lebih baik diganti saja.

2. Tahap Kedua

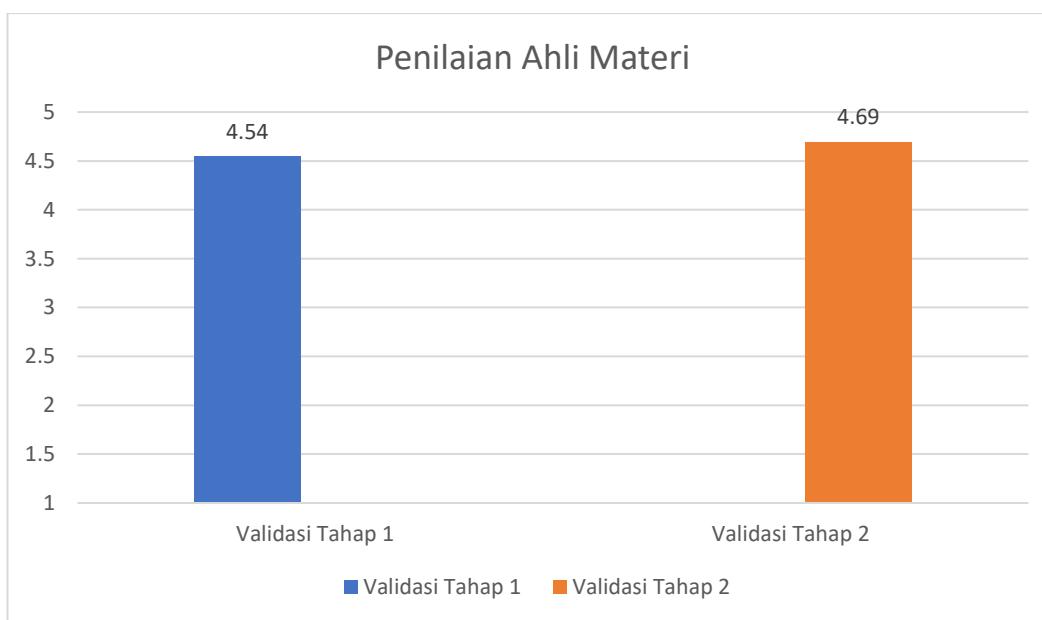
Berdasarkan saran yang dikemukakan ahli materi dalam validasi tahap pertama, materi kemudian diperbaiki sesuai dengan saran tersebut. Setelah selesai melakukan perbaikan, dilanjutkan dengan validasi tahap kedua yang dilaksanakan pada 22 Februari 2019. Hasil validasi tahap kedua dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 13. Validasi Materi Tahap Kedua

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kejelasan materi					✓
4	Penggunaan bahasa tepat				✓	
5	Keefektifan kalimat				✓	
6	Kemudahan dalam memahami materi					✓
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				✓	
8	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran					✓
9	Kemenarikan penyampaian materi				✓	
10	Keruntutan penyampaian materi					✓
11	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran					✓
12	Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran					✓
13	Terdapat soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa					✓
Jumlah Skor					16	45
Jumlah Skor Total		61				
Rata-Rata		4,69				

Penilaian oleh ahli materi tahap kedua memperoleh hasil skor 61 dengan rata-rata 4,69. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, materi dalam Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai media yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria “sangat baik” dengan kesimpulan layak diujicobakan tanpa revisi.

Validasi materi telah dilakukan sebanyak dua kali dengan rata-rata skor yang berbeda tetapi masih masuk ke dalam kategori “sangat baik” sebelum layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi. Adapun diagram yang menggambarkan kedua tahap validasi materi adalah sebagai berikut.



Gambar 14. Diagram Batang Hasil Validasi Materi

b. Validasi Media

Validasi Media merupakan penilaian yang dilakukan oleh Ahli Media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan guna mengetahui kelayakannya. Ahli Media yang menilai dalam penelitian ini adalah Bapak Sungkono, M.Pd selaku

dosen prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi Media dilakukan sebanyak tiga tahap sebelum layak untuk diujicobakan.

1. Tahap Pertama

Validasi dilakukan pada tanggal 11 Februari 2019. Hasil Validasi tahap pertama adalah sebagai berikut.

Tabel 14. Validasi Media Tahap Pertama

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien				✓	
2	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media (maintanable)					✓
3	Media mudah digunakan (usability)				✓	
4	Kerapian garis	✓				
5	Keterkaitan gambar dengan materi				✓	
6	Kualitas gambar		✓			
7	Pemilihan warna yang menarik			✓		
8	Ketepatan tata letak gambar	✓				
9	Tulisan dapat dibaca dengan mudah			✓		
10	Media kreatif dan inovatif				✓	
11	Bentuk media simetris			✓		
12	Adanya keterkaitan antar tiap unsur permainan			✓		
13	Keawetan bahan baku yang digunakan				✓	
14	Ketepatan pemilihan bahan baku			✓		
Jumlah Skor			4	18	20	5
Jumlah Skor Total		47				
Rata-Rata		3,36				

Penilaian oleh ahli materi tahap pertama memperoleh hasil skor 47 dengan rata-rata 3,36. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” termasuk ke dalam kriteria “cukup” dengan

kesimpulan tidak layak diujicobakan. Terdapat banyak saran dari Ahli Media terkait Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai media yang dikembangkan. Saran untuk perbaikan dari Ahli Media adalah sebagai berikut.

1. Warna dalam konten puzzle selain warna putih
 2. Buku Panduan Penggunaan ukurannya diperkecil
 3. Gambar dalam konten diperjelas
2. Tahap Kedua

Berdasarkan saran yang dikemukakan ahli media dalam validasi tahap pertama, media kemudian diperbaiki sesuai dengan saran tersebut. Setelah selesai melakukan perbaikan, dilanjutkan dengan validasi tahap kedua yang dilaksanakan pada 18 Februari 2019. Hasil validasi tahap kedua dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 15. Validasi Media Tahap Kedua

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien					√
2	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media (maintanable)					√
3	Media mudah digunakan (usability)					√
4	Kerapian garis					√
5	Keterkaitan gambar dengan materi					√
6	Kualitas gambar					√
7	Pemilihan warna yang menarik					√
8	Ketepatan tata letak gambar					√
9	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					√
10	Media kreatif dan inovatif					√
11	Bentuk media simetris					√
12	Adanya keterkaitan antar tiap unsur permainan					√
13	Keawetan bahan baku yang digunakan					√
14	Ketepatan pemilihan bahan baku					√
Jumlah Skor					12	55
Jumlah Skor Total					67	
Rata-Rata					4,79	

Penilaian oleh ahli media tahap kedua memperoleh hasil skor 67 dengan rata-rata 4,79. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan kesimpulan layak diujicobakan melalui revisi. Meskipun termasuk dalam kategori sangat baik dengan kesimpulan dapat diujicobakan melalui revisi, masih terdapat saran dari ahli media guna menyempurnakan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai media yang dikembangkan. Saran untuk perbaikan dari ahli media adalah sebagai berikut.

1. Keamanan box bagi siswa

2. Buku Panduan lebih diperjelas peruntukannya.

3. Tahap Ketiga

Berdasarkan saran yang dikemukakan oleh ahli media pada validasi tahap kedua, media kemudian diperbaiki sesuai saran. Setelah melakukan perbaikan, dilanjut dengan memvalidasikan kembali media dalam tahap ketiga. Adapun hasil validasi sebagai berikut.

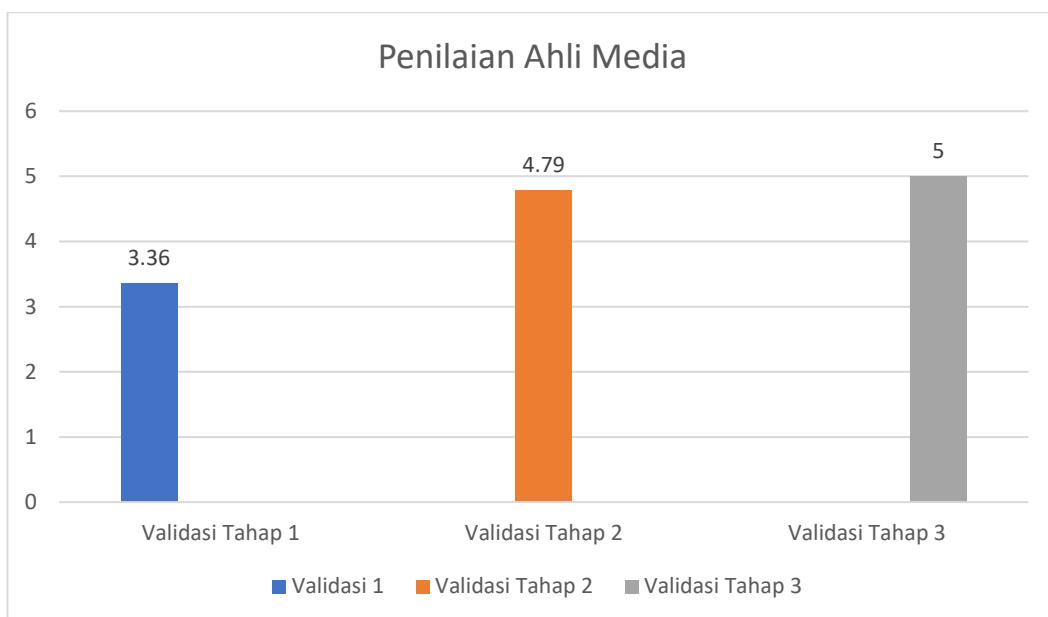
Tabel 16. Validasi Media Tahap Ketiga

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien					✓
2	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media (maintanable)					✓
3	Media mudah digunakan (usability)					✓
4	Kerapian garis					✓
5	Keterkaitan gambar dengan materi					✓
6	Kualitas gambar					✓
7	Pemilihan warna yang menarik					✓
8	Ketepatan tata letak gambar					✓
9	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					✓
10	Media kreatif dan inovatif					✓
11	Bentuk media simetris					✓
12	Adanya keterkaitan antar tiap unsur permainan					✓
13	Keawetan bahan baku yang digunakan					✓
14	Ketepatan pemilihan bahan baku					✓
Jumlah Skor						70
Jumlah Skor Total						70
Rata-Rata						5

Penilaian oleh ahli media tahap ketiga memperoleh hasil skor 70 dengan rata-rata 5. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, Media

Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan kesimpulan layak diujicobakan tanpa revisi.

Validasi media telah dilakukan sebanyak tiga kali dengan rata-rata skor yang berbeda dengan kesimpulan yang berbeda sebelum dapat dikatakan layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi. Adapun diagram yang menggambarkan kedua tahap validasi materi adalah sebagai berikut.



Gambar 15. Diagram Batang Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil rata-rata skor yang diperoleh dari validasi materi dan validasi media yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dapat dinyatakan “layak” sehingga peneliti melanjutkan untuk melakukan uji coba kelayakan di lapangan.

B. Hasil Uji Coba

1. Uji Coba Produk

Uji Coba Produk dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2019 di Kelas IV SD Juara Yogyakarta dengan menggunakan sampel terbatas sejumlah 12 siswa dengan kemampuan berbeda yang mewakili rendah, sedang, dan tinggi. Uji Coba Produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media di lapangan dan kekurangannya berdasarkan pendapat siswa. Data uji coba ini diperoleh dari angket respon siswa terkait media dan materi yang disajikan dalam media puzzle kubus yang dikembangkan. Hasil penilaian siswa terhadap Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” adalah sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Uji Coba Produk

No	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Ketertarikan siswa terhadap media	58	4,83	Sangat baik
2	Ketertarikan siswa pada materi dalam media	57	4,75	Sangat baik
3	Kemudahan dalam memahami materi	58	4,83	Sangat baik
4	Kemudahan dalam penggunaan media	58	4,83	Sangat baik
5	Kejelasan soal evaluasi	56	4,67	Sangat baik
6	Pemilihan bentuk media	57	4,75	Sangat baik
7	Pemilihan warna yang digunakan dalam media	56	4,67	Sangat baik
8	Kejelasan komponen dalam media	54	4,50	Sangat baik
9	Media dapat memotivasi siswa	56	4,67	Sangat baik
10	Keamanan dalam penggunaan media	57	4,75	Sangat baik
Jumlah			47,3	
Rata-rata			4,73	Sangat baik

Berdasarkan tabel hasil uji coba produk, diperoleh skor 47,3 dengan rata-rata 4,73. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, Media

Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai media yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria “sangat baik”. Adapun komentar siswa terhadap Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” adalah sebagai berikut.

1. Media bagus dan menyenangkan
2. Media “PAK RANDO” sangat menarik untuk belajar dan bermain

Berdasarkan tanggapan siswa, dapat disimpulkan bahwa Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” pada tahap uji coba produk tidak terdapat revisi sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba pemakaian.

2. Uji Coba Pemakaian

Uji Coba Pemakaian dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2019 di Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta dengan melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas yang berjumlah 28 siswa. Uji Coba Pemakaian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media di lapangan serta kekurangannya berdasarkan pendapat siswa. Data uji coba ini diperoleh dari angket respon siswa terkait media dan materi yang disajikan dalam Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang dikembangkan. Hasil penilaian siswa terhadap Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” adalah sebagai berikut.

Tabel 18. Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Ketertarikan siswa terhadap media	132	4,71	Sangat baik
2	Ketertarikan siswa pada materi dalam media	131	4,68	Sangat baik
3	Kemudahan dalam memahami materi	132	4,71	Sangat baik
4	Kemudahan dalam penggunaan media	128	4,57	Sangat baik
5	Kejelasan soal evaluasi	122	4,36	Sangat baik
6	Pemilihan bentuk media	127	4,54	Sangat baik
7	Pemilihan warna yang digunakan dalam media	126	4,5	Sangat baik
8	Kejelasan komponen dalam media	130	4,64	Sangat baik
9	Media dapat memotivasi siswa	131	4,68	Sangat baik
10	Keamanan dalam penggunaan media	131	4,68	Sangat baik
Jumlah			46,07	
Rata-rata			4,607	Sangat baik

Berdasarkan tabel hasil ujicoba produk, diperoleh skor 46,07 dengan rata-rata 4,607 apabila dibulatkan menjadi 2 angka di belakang koma menjadi 4,61.

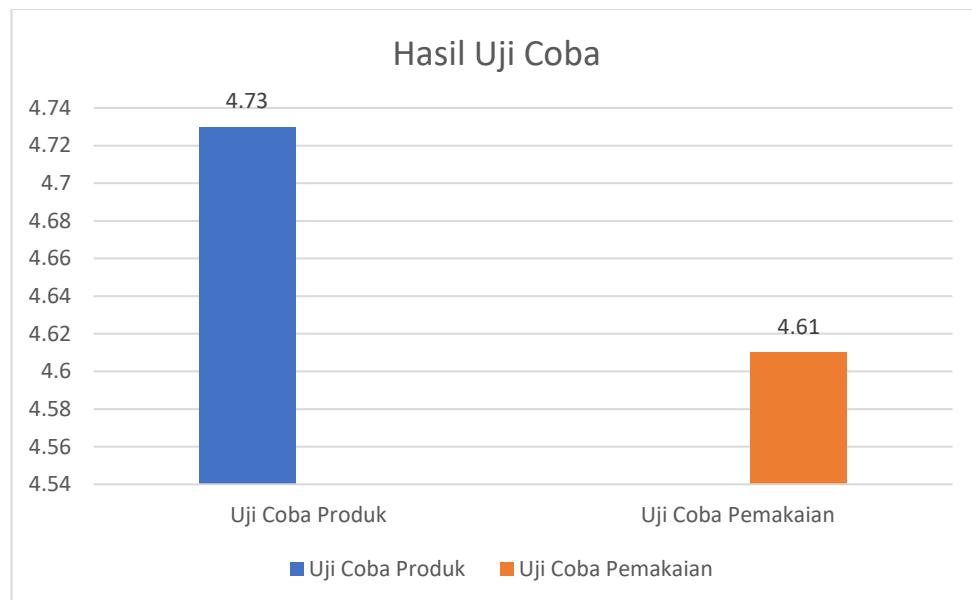
Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai media yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria “sangat baik”. Adapun komentar siswa terhadap Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” adalah sebagai berikut.

1. Sangat menarik dan saya ingin main lagi. Sangat seru!
2. Saya senang bermain bisa bermain Puzzle Kubus “PAK RANDO” membuat saya semangat dalam belajar.
3. Media bagus dan keren.

Berdasarkan tanggapan siswa, dapat disimpulkan bahwa Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” pada tahap uji coba pemakaian tidak terdapat revisi

sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi mengenal kerajaan di Indonesia pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD.

Hasil ujicoba uji coba produk dan uji coba pemakaian dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 16. Diagram Batang Hasil Uji Coba

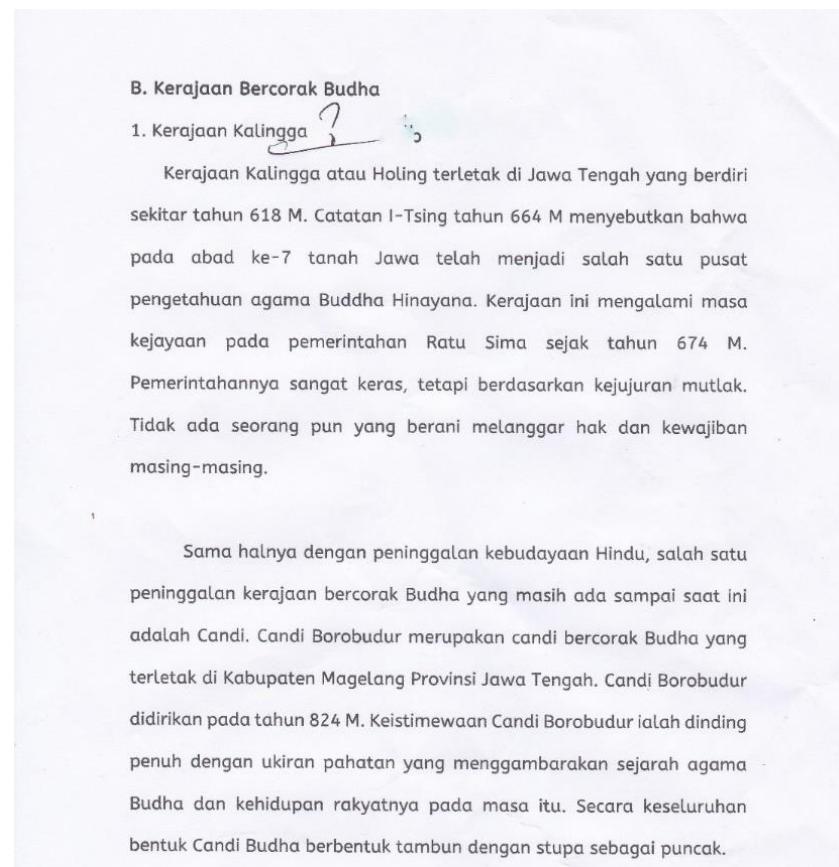
Berdasarkan diagram hasil uji coba di atas, meskipun mengalami penurunan hasil namun tetap masuk dalam kriteria “sangat baik”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS Kelas IV SD dalam mengenalkan kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.

C. Revisi Produk

1. Revisi Ahli Materi

a. Tahap Pertama

Validasi tahap pertama yang telah dilakukan oleh ahli materi terdapat beberapa revisi pada konten materi. Pada bagian kerajaan bercorak Budha terdapat materi Kerajaan Kalingga yang dipertanyakan keakuratannya sesuai referensi. Apabila tidak menemukan, ahli materi menyarankan untuk melakukan revisi. Berikut gambar konten materi sebelum revisi dan sesudah revisi.



Gambar 17. Konten materi sebelum revisi

B. Kerajaan Bercorak Budha

1. Kerajaan Mataram Kuno Dinasti Svailendra

Wangsa Svailendra berkuasa di tanah Jawa sekitar tahun 770 M dengan menganut agama Budha.

2. Wangsa Svailendra berkuasa di daerah Jawa Tengah bagian Selatan.

3. Rakai Panangkaran memerintah daerah kekuasaannya dengan sangat baik.

4. Tuhukah kamu (Candi Borobudur)

Candi Borobudur merupakan salah satu peninggalan kerajaan bercorak Budha.

Candi Borobudur terletak di Kabupaten Magelang Jawa Tengah.

Candi bercorak Hindu biasanya berbentuk tambun.

5. Raja Panangkaran mendukung adanya perkembangan agama Buddha. Dalam Prasasti Kalasan yang berangka tahun 778, Raja Panangkaran telah memberikan hadiah tanah dan memerintahkan membangun sebuah candi untuk Dewi Tara dan sebuah biara untuk para pendeta agama Buddha.

6. Tuhukah Kamu (Asrama)

Asrama merupakan salah satu pengaruh budaya Kerajaan bercorak Budha. Asrama adalah tempat tinggal bersama selama belajar di suatu tempat |

Gambar 18. Konten materi sesudah revisi

2. Revisi Ahli Media

a. Tahap Pertama

Validasi tahap pertama yang telah dilakukan oleh ahli media terdapat beberapa revisi pada media puzzle kubus dan buku panduan penggunaan. Pertama, revisi pada media terletak pada warna dalam konten puzzle. Warna putih masih terdapat dalam konten media. Saran dari ahli media untuk warna dalam konten puzzle kubus diusahakan selain warna putih, hal itu diharapkan dapat lebih menarik minat anak dalam menggunakan media pembelajaran. Berikut merupakan perbedaan gambar konten media sebelum dan sesudah adanya revisi.

Gambar 19. Warna dalam konten puzzle sebelum revisi



Gambar 20. Warna dalam konten puzzle sesudah revi



Saran yang kedua dari ahli media adalah memperjelas gambar, karena terdapat gambar yang kurang jelas dalam konten media. Saran dari ahli media untuk memotong salah satu gambar tersebut agar menjadi jelas dan tidak menimbulkan tafsir pada siswa. Berikut merupakan gambar sebelum dan sesudah revisi.

Gambar 21. Gambar dalam konten puzzle sebelum revisi



Gambar 22. Gambar dalam konten puzzle sesudah revisi



Buku Panduan Penggunaan awalnya berukuran A5 dan tidak termuat dalam *box*, kemudian saran dari ahli media untuk memperkecil sehingga termuat dalam

box. Berikut merupakan perbedaan ukuran buku panduan sebelum dan sesudah revisi.

Gambar 23. Ukuran buku panduan sebelum revisi



Gambar 24. Ukuran buku panduan sesudah revisi



2. Tahap Kedua

Validasi tahap kedua yang telah dilakukan oleh ahli media terdapat beberapa revisi pada media puzzle kubus dan buku panduan penggunaan. Pertama, revisi media terletak pada segi keamanan *box* yaitu pada bagian sisi-sisi sudut *box* yang tajam. Hal ini dikarenakan media terbuat dari bahan baku kayu dan berbentuk balok. Saran dari ahli media adalah menumpulkan bagian sisi yang tajam sehingga lebih halus dan tidak tajam lagi. Berikut merupakan perbedaan sisi media sebelum dan setelah adanya revisi.

Gambar 25. Bentuk box sebelum direvisi



Gambar 26. Bentuk box sesudah direvisi



Saran yang kedua dari ahli media adalah memperjelas peruntukan buku panduan penggunaan. Awalnya belum terdapat peruntukan buku panduan tersebut, hanya tertulis "Buku Panduan Penggunaan "PAK RANDO" Untuk Kelas IV SD/MI. Kemudian direvisi menjadi "Buku Panduan Penggunaan "PAK RANDO" Untuk Pendamping Kelas IV SD/MI". Berikut merupakan perbedaan sisi media sebelum dan setelah adanya revisi.

Gambar 27. Buku Panduan Penggunaan sebelum revisi



Gambar 28. Buku Panduan Penggunaan sesudah revisi



D. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk permainan berupa Puzzle Kubus “PAK RANDO”. Nama “PAK RANDO” merupakan singkatan dari Puzzle Kubus Kerajaan di Indonesia. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dimainkan dengan cara merangkai bagian-bagian yang terpisah dari sebuah pola tertentu menjadi pola yang utuh, sejalan dengan yang dikemukakan Rokhmat (2009: 214) puzzle adalah sebuah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Pemikiran siswa

menjadi terasah ketika memainkan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” karena dengan bermain puzzle siswa dapat melatih pengetahuan dan nalar, melatih koordinasi antara mata dengan tangan, dan melatih kesabaran, sependapat dengan Al-Azizy (2010: 79) media puzzle memiliki manfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih nalar, dan pengetahuan. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dalam penelitian ini digunakan untuk mengenalkan kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. Konten materi yang disajikan berupa pengenalan sejarah kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia yang terdiri dari beberapa aspek meliputi a) profil singkat sebuah kerajaan, b) letak kerajaan, c) raja yang memerintah saat masa kejayaan kerajaan, d) sikap yang dapat diteladani dari raja yang memerintah, e) peninggalan masa kerajaan bercorak yang masih ada hingga kini, f) pengaruh masa kerajaan bercorak yang masih melekat pada masyarakat kini. Sumber sejarah kerajaan di Indonesia mensarikan dari Soekmono (2014: 35-79) meliputi: a) Kerajaan bercorak Hindu : Kerajaan Kutai dan Kerajaan Tarumanegara, b) Kerajaan bercorak Budha : Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Mataram Kuno Dinasti Syailendra. Adapun sumber sejarah menurut Soekmono (2012: 43-54) kerajaan bercorak Islam diantaranya Kerajaan Samudera Pasai dan Kerajaan Demak.

Penelitian Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” ini diawali dengan tahap observasi dalam kelas kemudian ditunjang dengan wawancara kepada guru dan pengisian angket analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan tahap awal tersebut ditemukan permasalahan di lapangan yaitu belum tersedianya media

pembelajaran berupa permainan yang melibatkan siswa dalam penggunaannya untuk menunjang pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut menyebabkan kurangnya antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPS, hal ini dibuktikan dengan kegiatan yang siswa lakukan di luar fokus pembelajaran seperti bermain sendiri, asyik mengobrol di luar konteks pembelajaran IPS, bahkan mengantuk. Pendapat siswa mengenai pelajaran IPS yang sulit juga dibuktikan dengan nilai sebagian besar siswa yang kurang dari kkm. Setelah mengetahui permasalahan yang terdapat di lapangan, langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk pengembangan media. Langkah perencanaan pengembangan media dimulai dari menentukan KD, menentukan materi, membuat indikator, dan menentukan tujuan pembelajaran, berpedoman pada pokok bahasan yang terdapat dalam Buku Tema 5 Kelas IV SD. Langkah selanjutnya adalah menentukan media yang akan dikembangkan, berpedoman pada hasil angket analisis kebutuhan siswa. Langkah dilanjutkan dengan membuat desain produk dan cara penggunaan. Langkah ini berpedoman pendapat para ahli dalam kriteria memilih media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Kelas IV SD. Setelah membuat desain produk kemudian langkah dilanjutkan dengan melakukan validasi kepada ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

Validasi oleh ahli materi melalui dua tahap. Pada validasi tahap pertama memperoleh skor 4,54 apabila dikonversikan dari data kuantitatif ke kualitatif masuk dalam kategori “sangat baik”. Namun masih terdapat revisi pada konten materi sehingga perlu adanya perbaikan. Setelah melakukan perbaikan, langkah dilanjutkan validasi tahap kedua yang memperoleh hasil skor 4,69 apabila

dikonversikan dari data kuantitatif ke kualitatif masuk dalam kategori “sangat baik”. Pada validasi tahap kedua tidak terdapat revisi dari ahli materi sehingga dapat untuk diujicobakan.

Validasi dilanjutkan oleh ahli media melalui tiga tahap. Pada validasi tahap pertama memperoleh skor 3,36 apabila dikonversikan dari data kuantitatif ke kualitatif masuk dalam kategori “cukup”. Terdapat banyak revisi pada tahap pertama sehingga harus melakukan perbaikan atas saran ahli media. Setelah melakukan perbaikan dilanjutkan validasi tahap kedua. Pada validasi tahap kedua diperoleh hasil skor 4,79 yang mana jika dikonversikan dari data kuantitatif ke kualitatif masuk dalam kategori “sangat baik”. Meskipun telah masuk dalam kategori “sangat baik”, masih terdapat revisi atas saran ahli media guna menyempurnakan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”. Validasi dilanjutkan tahap ketiga dan memperoleh hasil skor 5, apabila dikonversikan dari data kuantitatif ke kualitatif masuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam validasi tahap ketiga tidak terdapat revisi sehingga layak diujicobakan di lapangan.

Tahap dilanjutkan dengan melakukan ujicoba di lapangan. Tahap uji coba dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2017: 407) dilakukan melalui Uji Coba Produk dan Uji Coba Pemakaian. Uji Coba Produk dilakukan secara terbatas pada Kelas IV SD Juara Yogyakarta sebanyak 12 siswa yang mewakili tingkat kognitif tinggi, sedang, dan rendah. Hasil dari Uji Coba Produk memperoleh skor 4,73 yang apabila dikonversikan menjadi data kualitatif masuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam tahap Uji Coba Produk tidak terdapat revisi sehingga dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap Uji Coba Pemakaian. Uji Coba Pemakaian dilakukan

di Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta dengan melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas. Hasil skor yang didapat adalah 4,61 apabila dikonversikan dari data kuantitatif menjadi kualitatif masuk dalam kategori “sangat baik” meskipun hasilnya menurun dibanding uji coba sebelumnya. Pada tahap Uji Coba Pemakaian tidak terdapat revisi sehingga Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dapat dikatakan “layak” sebagai media dalam membelajarkan materi IPS mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam yang ada di Indonesia untuk siswa Kelas IV SD.

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dapat memudahkan dan memotivasi siswa dalam belajar mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam dengan menyenangkan. Media pembelajaran Puzzle Kubus “PAK RANDO” ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam ranah kognitif, materi mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dapat tersalurkan melalui media Puzzle Kubus “PAK RANDO”. Dalam ranah afektif dapat memotivasi siswa untuk belajar mengenal kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia secara menyenangkan bersama teman satu kelompok. Dalam ranah psikomotorik Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” melibatkan siswa dalam penggunaannya sehingga sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar yang pada dasarnya senang bergerak dan rasa ingin tahuinya tinggi. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Soedjatmiko (Suryastini, 2014: 6) manfaat puzzle dari segi kognitif untuk kemampuan mengetahui dan mengingat, dari segi motorik untuk kemampuan

mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki, dari segi logika untuk kemampuan berfikir secara tepat dan teratur, dari segi kreatif atau imajinatif untuk kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks, dari segi visual untuk kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek. Hasil skor rata-rata yang diperoleh saat Uji Coba Produk dan Uji Coba Pemakaian selaras dengan beberapa komentar siswa yang mengatakan bahwa Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” bagus dan menyenangkan, dan Media “PAK RANDO” sangat menarik digunakan untuk belajar dan bermain.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam setiap tahapan penelitian, akan tetapi peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan karena keterbatasan. Keterbatasan penelitian tersebut antara lain:

1. Kurangnya penguasaan terhadap media oleh peneliti.
2. Penelitian ini belum sampai pada cakupan tingkat efektivitas penggunaan media.
3. Validitas instrumen hanya secara teoritis, yaitu dilakukan dengan memvalidasi kepada expert judgement.
4. Hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada subjek dengan sekolah yang berbeda.

BAB V **SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” telah diuji kelayakannya mzelalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan perolehan rata-rata skor 4,69 dari ahli materi yang termasuk dalam kategori “sangat baik” dan rata-rata skor 5 dari ahli media yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Konversi data dari kuantitatif menjadi kualitatif mengatakan bahwa rata-rata skor lebih dari atau sama dengan 4,2 termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Setelah Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dapat dikatakan layak dari segi materi dan media, dilanjutkan tahap uji kelayakan di lapangan sebanyak dua kali yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. Uji coba produk yang dilaksanakan di SD Juara Yogyakarta dengan menggunakan sampel terbatas sejumlah 12 siswa berkemampuan berbeda memperoleh rata-rata skor 4,73 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Uji coba pemakaian dilaksanakan dengan subjek coba seluruh siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta memperoleh rata-rata skor 4,61 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, disimpulkan bahwa Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dapat dikatakan “layak” digunakan sebagai media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran yang diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan media permainan yang digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Bagi Guru

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” diharapkan dapat menjadi inovasi media yang penggunaannya melibatkan siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar.

3. Bagi Siswa

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” diharapkan dapat memudahkan dan memotivasi siswa dalam belajar IPS dengan cara menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan terdapat penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”.

Daftar Pustaka

- Abubakar, F. (2016). *Interaksi Islam Dengan Budaya Lokal dalam Tradisi Khanduri Maulod Pada Masyarakat Aceh*. Jurnal Akademika, Vol 2, No. 01.
- Ahmadi, D. & Yohana, N. (2007). *Konstruksi Jilbab Sebagai Simbol Keislaman*. Jurnal Mediator, Vol 8, No. 2.
- Al-Azizy, A.S. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Anggari, Angi dkk. (2016). *Tema 5 Pahlawanku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 : Buku Guru SD /MI Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud.
- Arifin, F. (2017). *Representasi Simbol Candi Hindu Dalam Kehidupan Manusia: Kajian Linguistik Antropologis*. Jurnal Penelitian Humaniora, Vol 16, No. 2.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur), Cetakan Kedelapan*. Jakarta: Rosda Karya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Budiat, A.C. (2011). *Jilbab: Gaya Baru Kaum Hawa*. Jurnal Sosiologi Islam, Vol 1, No 1.
- Dahar, R.W. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajarannya*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Farisi, M.I. (2013). *Pendidikan IPS sebagai Disiplin Ilmu Terintegrasi Berparadigma Plural*. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan Jilid III, No. 1.

Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Hanifah, N. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Hasibuan, M.S.P. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hastuti, W. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN 25 Panaikang Kecamatan Bissapu Kabupaten Bantaeng*. Jurnal Penelitian dan Penalaran, Vol 4, No.1.

Hidayati. (2004) . *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Maviro, A.L.T. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar*. Artikel Jurnal.
(<https://repository.ar-raniry.ac.id/1893>, diakses tanggal 13 Desember 2018)

Muzamil, M. (2010). *Pengertian Media Puzzle*. [online].
(https://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach, diakses tanggal 14 Desember 2018)

Rahayu, S. (2016). *Naskah Publikasi Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Gambar Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA – Biologi SMP*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rahmanelly. (2008). *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. Jurnal Pembelajaran. Vol 30, No. 1.

Riyana, Tyas Ani dkk. (2018). *Karakter Kebangsaan Pada Buku Siswa Kelas IV Tema “Pahlawanku” : Sebuah Implementasi*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, Vol 2, No. 1, 25-34.

- Rokhim, Mohammad Abdul dkk. (2017). *Pemanfaatan Situs Masjid Agung Demak Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA di Kabupaten Demak*. Journal of Educational Social Studies, Vol 6, No. 3, 111-119.
- Rokhmat, J. (2009). *Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD*. Jurnal Dinamika Pendidikan, Vol. 2, No. 1.
- Khomsoh, R. & Gregorius, J. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 1, No.2.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samatowa. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, W. & Indrawati. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan untuk guru SD*. Bandung: PPPTK IPA.
- Shinta, A. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar: Macam-macam Game untuk Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Soekmono, R. (2012). *Pengantar Sejarah Kebudayaan 3*. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. (2014). *Pengantar Sejarah Kebudayaan 2*. Yogyakarta: Kanisius.
- Solihatin, E. dan Raharjo. (2012). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susanti, R.D. (2017). *Tradisi Kenduri Dalam Masyarakat Jawa Pada Perayaan Hari Raya Galungan Di Desa Purwosari Kecamatan Tegaldlim Kabupaten Banyuwangi (Kajian Teologi Hindu)*. Jurnal Penelitian Agama Hindu Vol 1, No 2.
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim BKG. (2016). *IPS Terpadu Untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winanti, S. (2014). *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*. Artikel Jurnal. (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/viewFile/140/133>, di akses tanggal 3 Desember 2018)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Nama:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tanda silang (X) pada jawaban yang kamu anggap sesuai!

1. Apakah kamu menyukai pelajaran IPS?
 - a. Sangat Suka
 - b. Suka
 - c. Cukup Suka
 - d. Tidak Suka
2. Apakah menurutmu pelajaran IPS sulit?
 - a. Sangat Sulit
 - b. Sulit
 - c. Cukup Sulit
 - d. Tidak Sulit
3. Apakah menurutmu pelajaran IPS khususnya mengenai Kerajaan di Indonesia yang terdapat dalam Tema Pahlawanku sulit?
 - a. Sangat sulit
 - b. Sulit
 - c. Cukup sulit
 - d. Tidak sulit
6. Media manakah yang kalian suka jika digunakan dalam pembelajaran IPS?
 - a. Permainan
 - b. Video
 - c. Gambar
 - d. Benda Nyata
7. Apakah guru pernah menggunakan media permainan?
 - a. Sering
 - b. Pernah
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
8. Apakah kalian suka dengan media belajar dalam bentuk permainan?
 - a. Sangat suka
 - b. Suka
 - c. Cukup suka
 - d. Tidak suka

4. Bagaimana cara gurumu menjelaskan materi IPS?
(boleh lebih dari satu jawaban)
 - a. Ceramah (menjelaskan di depan kelas)
 - b. Menggunakan media
 - c. Berdiskusi
 - d. Tanya Jawab
5. Media apa yang biasa digunakan gurumu dalam pembelajaran IPS?
 - a. Gambar
 - b. Video
 - c. Permainan
 - d. Benda nyata
9. Permainan apa yang lebih kalian suka jika digunakan untuk media belajar?
 - a. Puzzle
 - b. Monopoli
 - c. Domino
 - d. Ular Tangga

Lampiran 2. Rekap Hasil Angket Analisis Data

Soal	Pilihan Jawaban	Turus	Jumlah
1. Apakah kamu menyukai pelajaran IPS?	a. Sangat Suka	IIII II	9
	b. Suka	IIII IIII IIII	15
	c. Cukup Suka	II	2
	d. Tidak Suka	II	2
2. Apakah menurutmu pelajaran IPS sulit?	a. Sangat Sulit	I	1
	b. Sulit	IIII II	7
	c. Cukup Sulit	IIII IIII III	13
	d. Tidak Sulit	IIII II	7
3. Apakah menurutmu pelajaran IPS mengenai kerajaan di Indonesia yang terdapat dalam Tema Pahlawanku sulit?	a. Sangat sulit	II	2
	b. Sulit	IIII	5
	c. Cukup Sulit	IIII IIII II	12
	d. Tidak Sulit	IIII IIII	9
4. Bagaimana cara gurumu menjelaskan materi IPS? (Boleh lebih dari satu jawaban)	a. Ceramah	IIII IIII IIII	15
	b. Menggunakan media	IIII II	7
	c. Berdiskusi	III	3
	d. Tanya jawab	III	3
5. Media apa yang biasa digunakan gurumu dalam pembelajaran IPS?	a. Gambar	IIII IIII	10
	b. Video	IIII III	8
	c. Permainan	-	0
	d. Benda nyata	IIII I	6
6. Media manakah yang kalian suka jika digunakan dalam pembelajaran IPS?	a. Permainan	IIII IIII	10
	b. Video	IIII IIII	10
	c. Gambar	IIII	5
	d. Benda nyata	III	3
7. Apakah guru pernah menggunakan media permainan?	a. Sering	IIII	5
	b. Pernah	IIII II	7
	c. Kadang-kadang	IIII II	7
	d. Tidak Pernah	IIII IIII	9
8. Apakah kalian suka dengan media belajar dalam bentuk permainan?	a. Sangat Suka	IIII IIII IIII IIII II	22
	b. Suka	III	3
	c. Cukup Suka	III	3
	d. Tidak Suka	-	0
9. Permainan apa yang lebih kalian suka jika digunakan untuk media belajar?	a. Puzzle	IIII IIII IIII III	19
	b. Monopoli	II	3
	c. Domino	II	1
	d. Ular Tangga	IIII	5

Lampiran 3. Sampel Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Nama: Muhammad

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tanda silang (X) pada jawaban yang kamu anggap sesuai!

1. Apakah kamu menyukai pelajaran IPS?
 a. Sangat Suka
 b. Suka
 c. Cukup Suka
 d. Tidak Suka
2. Apakah menurutmu pelajaran IPS sulit?
 a. Sangat Sulit
 b. Sulit
 c. Cukup Sulit
 d. Tidak Sulit
3. Apakah menurutmu pelajaran IPS khususnya mengenai Kerajaan di Indonesia yang terdapat dalam Tema Pahlawanku sulit?
 a. Sangat sulit
 b. Sulit
 c. Cukup sulit
 d. Tidak sulit
4. Bagaimana cara gurumu menjelaskan materi IPS?
(boleh lebih dari satu jawaban)
 a. Ceramah (menjelaskan di depan kelas)
 b. Menggunakan media
 c. Berdiskusi
 d. Tanya Jawab
5. Media apa yang biasa digunakan gurumu dalam pembelajaran IPS?
 a. Gambar
 b. Video
 c. Permainan
 d. Benda nyata
6. Media manakah yang kalian suka jika digunakan dalam pembelajaran IPS?
 a. Permainan
 b. Video
 c. Gambar
 d. Benda Nyata
7. Apakah guru pernah menggunakan media permainan?
 a. Sering
 b. Pernah
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
8. Apakah kalian suka dengan media belajar dalam bentuk permainan?
 a. Sangat suka
 b. Suka
 c. Cukup suka
 d. Tidak suka
9. Permainan apa yang lebih kalian suka jika digunakan untuk media belajar?
 a. Puzzle
 b. Monopoli
 c. Domino
 d. Ular Tangga

Lampiran 4. Instrumen Observasi

LEMBAR OBSERVASI

No	Indikator	Catatan
1	Sumber belajar yang digunakan	
2	Metode yang digunakan	
3	Ketersediaan media pembelajaran	
4	Penggunaan media pembelajaran	
5	Kendala dalam penggunaan media pembelajaran	
6	Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	
7	Pemahaman siswa dalam pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS	
8	Kejelasan Materi yang disampaikan	
9	Keruntutan Materi yang disampaikan	
10	Kesulitan siswa dalam pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS	

Lampiran 5. Rekap Data Hasil Observasi

No	Indikator	Catatan
1	Sumber belajar yang digunakan	1. Buku Pendamping Tematik 2. Referensi lain berupa buku ktsp
2	Metode yang digunakan	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya Jawab
3	Ketersediaan media pembelajaran	Hanya tersedia laptop, LCD, dan Speaker.
4	Penggunaan media pembelajaran	Penggunaan LCD untuk menyampaikan referensi materi dari sumber lain dan menampilkan gambar dan maupun video.
5	Kendala dalam penggunaan media pembelajaran	Guru belum terlalu fasih dalam mengoperasikan rangkaian laptop, lcd, dan speaker.
6	Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	Siswa tampak antusias ketika guru menyampaikan materi menggunakan LCD dibandingkan saat menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

7	Pemahaman siswa dalam pokok bahasan mengenal kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beberapa siswa dapat menyebutkan corak kerajaan yang ada di Indonesia. 2. Sebagian siswa belum dapat mendeskripsikan dengan jelas, hanya mengerti contoh kerajaan saja.
8	Kejelasan materi yang disampaikan	Materi disampaikan oleh guru secara jelas mengikuti materi yang terdapat dalam buku pendamping tematik.
9	Keruntutan materi yang disampaikan	Materi yang disampaikan mengikuti alur buku pendamping tematik yang digunakan.
10	Kesulitan siswa dalam pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS	Siswa belum dapat berpikir secara abstrak sehingga mengalami kesulitan untuk memahami konsep kerajaan. Siswa hanya mengandalkan hafalan.

Lampiran 6. Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV SD N Baciro?	
2	Apa kurikulum yang saat ini digunakan?	
3	Apa saja kesulitan dalam pembelajaran IPS?	
4	Apakah materi pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sulit? Jika iya, seperti apa kesulitannya?	
5	Bagaimana nilai pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS?	
6	Apasaja sumber belajar yang digunakan?	
7	Apasaja metode yang sering digunakan dalam pembelajaran?	
8	Bagaimana ketersediaan media pembelajaran?	
9	Apasaja kendala yang dihadapi penggunaan media pembelajaran?	
10	Bagaimana dengan kebutuhan media pembelajaran?	

Lampiran 7. Rekap Hasil Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV SD N Baciro?	Siswa kelas IV memiliki karakteristik yang cenderung ramai, tidak fokus, dengan minat baca yang tergolong rendah.
2	Apa kurikulum yang saat ini digunakan?	Kurikulum 2013
3	Apa saja kesulitan dalam pembelajaran IPS?	Pembelajaran IPS bersifat hafalan dengan materi yang cukup banyak.
4	Apakah materi pokok bahasan mengenal kerajaan di Indonesia sulit? Jika iya, seperti apa kesulitannya?	Termasuk cukup sulit dibanding pokok bahasan lain, karena untuk memberi pemahaman anak tidak hanya sekedar menjelaskan. Mengenalkan materi kerajaan tidak semudah menjelaskan misalnya keragaman suku bangsa dan budaya yang sehari-hari dapat ditemukan.
5	Bagaimana nilai pokok bahasan mengenal kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS?	Nilai pokok bahasan tema ini tergolong rendah karena 60% mendapat nilai di bawah KKM.
6	Apasaja sumber belajar yang digunakan?	Buku pendamping tematik, buku referensi ktsp, internet.

7	Apasaja metode yang sering digunakan dalam pembelajaran?	Metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Kadang-kadang penugasan.
8	Bagaimana ketersediaan media pembelajaran?	Media untuk pembelajaran IPS terbatas, biasanya menggunakan gambar atau video.
9	Apasaja kendala yang dihadapi penggunaan media pembelajaran?	Kurang fasih dalam mengoperasikan teknologi.
10	Bagaimana dengan kebutuhan media pembelajaran?	Media dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Siswa biasanya lebih termotivasi apabila belajar menggunakan media.

Lampiran 8. Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran IPS itu sulit? Jika iya, seperti apa kesulitannya?	
2	Apakah pokok bahasan Kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS sulit? Jika iya, seperti apa kesulitannya?	
3	Apasaja sumber belajar yang sering digunakan?	
4	Apakah kamu sering belajar menggunakan media pembelajaran?	
5	Apakah kamu tertarik apabila belajar menggunakan media pembelajaran?	

Lampiran 9. Rekap Hasil Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran IPS itu sulit? Jika iya, seperti apa kesulitannya?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sulit, karena harus banyak membaca. 2. Sulit, karena saya harus menghafal banyak.
2	Apakah pokok bahasan mengenal kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS sulit? Jika iya, seperti apa kesulitannya?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sulit, karena harus membaca dan menghafal. 2. Sulit, karena tidak bisa membayangkan seperti apa.
3	Apasaja sumber belajar yang sering digunakan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang ditampilkan di LCD 2. Buku pendamping tematik 3. Gambar-gambar
4	Apakah kamu sering belajar menggunakan media pembelajaran?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kadang-kadang menggunakan LCD 2. Jarang
5	Apakah kamu tertarik apabila belajar menggunakan media pembelajaran?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat tertarik 2. Tertarik

Lampiran 10. Kajian Kerajaan Hindu Budha Islam di Indonesia

Pada penelitian Sejarah Kerajaan bercorak Hindu Budha disarikan dari Soekmono (2014: 35-79) sebagai berikut.

A. Kerajaan Bercorak Hindu

1. Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai merupakan kerajaan tertua di Indonesia yang terletak di Muara Kaman Kalimantan Timur sekitar tahun 400M. Aswawarman adalah raja pertama Kerajaan Kutai yang bercorak Hindu. Beliau adalah pendiri Kerajaan Kutai sehingga diberi gelar Wangsakerta (pembentuk keluarga). Aswawarman memiliki 3 orang putera, dan salah satunya adalah Mulawarman. Sejumlah 7 buah prasasti ditemukan berbentuk yupa, yaitu tugu peringatan upacara kurban. Prasasti itu bertuliskan huruf Pallawa dan berbahasa Sansekerta. Dari salah satu yupa diketahui bahwa raja yang memerintah Kerajaan Kutai saat itu adalah Mulawarman. Nama Mulawarman dicatat dalam yupa karena kedermawannya menyedekahkan 20.000 ekor lembu kepada brahmana. Dari yupa diketahui bahwa pada masa pemerintahan Mulawarman, Kerajaan Kutai mengalami masa keemasan. Wilayah kekuasaannya meliputi hampir seluruh wilayah Kalimantan Timur. Rakyat Kutai hidup sejahtera dan makmur.

2. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan tertua kedua di Indonesia yang terletak di Jawa Barat sekitar tahun 400-500M. Sejumlah 7 buah prasasti ditemukan secara berpencar di daerah Bogor, di daerah Jakarta, dan di Banten Selatan. Prasasti-prasasti itu ditulis dengan huruf Pallawa dan berbahasa Sansekerta yang

digubah dalam bentuk syair. Terlihat agama yang menentukan corak alam pikiran sang raja adalah agama Hindu karena pada Prasasti Ciaruteun terdapat lukisan dua tapak kaki yang diterangkan sebagai tapak kaki sang raja seperti tapak kaki Wisnu.

Puncak masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara saat dipimpin oleh Raja Purnawarman. Hal ini dapat diketahui dari Prasasti Tugu yang mengatakan bahwa Purnawarman dalam tahun pemerintahannya yang ke-22 telah menggali sebuah sungai bernama Gomati yang panjangnya 6122 busur (+- 12 KM) dalam waktu 21 hari.

Salah satu peninggalan kerajaan bercorak Hindu yang masih ada sampai saat ini adalah Candi. Istilah Candi pada mulanya berasal dari salah satu Dewi Durga (Dewi Maut), yakni Candika. Bangunan candi sebenarnya bertujuan untuk memuliakan orang yang telah meninggal, terutama para raja dan orang-orang terkemuka. Candi Prambanan merupakan bangunan suci bagi pemeluk agama Hindu yang terletak di Kecamatan Prambanan Daerah Istimewa Yogyakarta. Candi Prambanan didirikan pada abad ke-8 pada masa Kerajaan Mataram Hindu. Candi bercorak Hindu secara keseluruhan berbentuk kubus ramping dengan bagian utama candi Hindu terdiri atas Bhurloka, Bhurvaloka dan Svarloka. Puncak pada candi Hindu berbentuk Ratna.

Ratna diartikan dalam kamus bahasa Jawa Kuno adalah ‘mutiara’ (Zoetmulder, 1995). Posisi ratna berada di tepat pucuk swargaloka sebagai tanda bahwa mutiara itu lambang keindahan yang bisa ditemukan oleh manusia yang sudah mencapai surga. Bentuknya yang silinder dan bagian bawahnya persegi empat menyerupai sebuah mahkota yang berharga jika berada di titik tertinggi bagian candi. Oleh karena itu, ratna selalu berada di bagian tertinggi candi sebagai sesuatu yang berharga dan juga bisa menjadikan bentuk candi menjadi lebih indah. (Arifin, 2017: 17)

Sejarah masa kerajaan tentunya membawa pengaruh pada kehidupan masyarakat pada masa kini, salah satu contoh pengaruh budaya kerajaan bercorak Hindu adalah Kenduri. Kenduri pada dasarnya adalah tradisi selamatan yakni berdoa bersama yang dihadiri para tetangga dan dipimpin oleh pemuka adat atau tokoh yang dituakan di satu lingkungan. Biasanya dalam melakukan upacara kenduri disajikan pula tumpeng lengkap dengan lauk pauknya yang nantinya akan dibagikan kepada semua yang hadir dalam tradisi kenduri itu juga tidak lupa disiapkan sajen sederhana untuk para dewa (Surjono, 1999: 4). Menurut Harustato (1987: 98) sejarah perkembangan religi orang jawa telah dimulai dari sejak zaman dahulu, ciri khas orang jawa yaitu berkaitan dengan cara berpikir yang terobsesi oleh nilai-nilai budaya jawa seperti budi luhur, lembah manah, dan tepa selira. Kenduri terlahir dari ketiga hal tersebut. Kenduri adalah sebuah tradisi berkumpul yang dilakukan secara bersama-sama oleh beberapa orang, pada umumnya dilakukan oleh pihak laki-laki, dengan tujuan meminta kelancaran atas sesuatu yang akan dilaksanakan dan juga mengucapkan rasa syukur atas apa yang telah didapatkannya. Masyarakat percaya bahwa setiap apa yang kita dapat itu berkat usaha serta anugerah dari Tuhan, sehingga kita harus selalu bersyukur dengan cara melaksanakan tradisi kenduri ini. Kebudayaan jawa telah ada sejak zaman prasejarah, datangnya Hindu dengan kebudayaan di Pulau Jawa melahirkan kebudayaan Hindu Jawa yang setiap kegiatannya tidak lepas dari tradisi selamatan. Desa Purwoasri di Kabupaten Banyuwangi sebagian besar masyarakatnya adalah penganut agama Hindu, namun tidak sedikit pula penganut agama Islam. Meskipun

berbeda agama, masyarakat Purwoasri sangatlah rukun dengan masyarakat sekitar (Susanti, R. D., 2017).

Salah satu bentuk interaksi Islam dengan budaya lokal yang ada di Aceh adalah Khanduri Maulod. Pelaksanaan Khanduri Maulod pada masyarakat Aceh terkait erat dengan peringatan hari kelahiran Pang Ulee (penghulu alam) Nabi Muhammad SAW, sehingga tradisi ini sering disebut juga dengan Khanduri Pang Ulee. Tradisi Khanduri Maulod di Aceh merupakan tradisi terbesar, karena setiap gampong (desa) pasti merayakan meskipun dalam skala kecil, dan sejak jauh-jauh hari telah mempersiapkan diri sedemikian rupa. Khanduri Maulod ini merupakan bentuk syukur masyarakat terhadap rezeki yang dianugerahkan Allah Swt dan wujud shilaturrahmi antara masyarakat suatu kampung dengan kampung lain. Tradisi Khanduri Maulod ini mengandung nilai sosial juga mengandung nilai spiritual karena mengajak umat Islam untuk lebih memperdalam kajian keIslamahan (Abubakar, 2016).

Sikap kepahlawanan yang tercermin dari beberapa raja kerajaan bercorak Hindu diantaranya sebagai berikut.

1. Raja Mulawarman

Raja Mulawarman merupakan raja kerajaan Hindu pertama di Indonesia dikenal sebagai seorang raja yang bijaksana dan taat sebagai pemeluk agama Hindu. Selama masa pemerintahannya, rakyat Kerajaan Kutai hidup makmur dan sejahtera. Diketahui dari tiap yupa yang didirikan oleh Raja Mulawarman adalah sebagai peringatan bahwa beliau telah memberikan kurban besar-besaran dan hadiah-hadiah untuk kemakmuran negara dan rakyatnya. (BKG, 2016: 74)

2. Raja Purnawarman

Raja Purnawarman merupakan raja yang terkenal bijaksana dari kerajaan Tarumanegara. Pada masa pemerintahan beliau membangun saluran air untuk kesejahteraan rakyat. Berkat saluran air tersebut, ladang petani tidak kekeringan pada musim kemarau. Raja Purnawarman juga membasmi perompak, hal ini membuat Kerajaan Tarumanegara menjadi aman (Riyana dkk, 2018).

B. Kerajaan Bercorak Budha

1. Kerajaan Mataram Kuno Dinasti Wangsa Syailendra

Wangsa Syailendra berkuasa di tanah Jawa sekitar tahun 770 M dengan menganut agama Budha. Wangsa Syailendra berkuasa di daerah Jawa Tengah bagian Selatan. Raja yang membawa masa kerajaan dalam masa kejayaannya adalah Rakai Panangkaran. Raja Panangkaran mendukung adanya perkembangan agama Buddha. Dalam Prasasti Kalasan yang berangka tahun 778, Raja Panangkaran telah memberikan hadiah tanah dan memerintahkan membangun sebuah candi untuk Dewi Tara dan sebuah biara untuk para pendeta agama Buddha. Tanah dan bangunan tersebut terletak di Kalasan. Prasasti Kalasan juga menerangkan bahwa Raja Panangkaran disebut dengan nama Syailendra Sri Maharaja Dyah Pancapana Rakai Panangkaran. Raja Panangkaran kemudian memindahkan pusat pemerintahannya ke arah timur. Raja Panangkaran dikenal sebagai penakluk yang gagah berani bagi musuh-musuh kerajaan. Daerahnya bertambah luas. Ia juga disebut sebagai permata dari Dinasti Syailendra. Agama Buddha Mahayana waktu itu berkembang pesat. Ia juga memerintahkan didirikannya bangunan-bangunan suci. Misalnya, Candi Kalasan dan Arca

Manjusri.

2. Kerajaan Sriwijaya

Berdasarkan catatan seorang pendeta Tiongkok bernama *I-Tsing* yang tertulis pada prasasti Kedukan Bukit Palembang yang berasal dari tahun 682 M, diketahui bahwa Kerajaan Sriwijaya telah berdiri sekitar abad ke-7 M. Sriwijaya yang banyak dipengaruhi oleh budaya India menjadi pusat pengajaran agama Budha, banyak dikunjungi oleh para peziarah dan sarjana dari negara-negara di Asia dan berperan dalam penyebarluasan agama Budha. Kerajaan Sriwijaya mencapai masa keemasan ketika diperintah oleh Balaputradewa. Warisan terpenting peninggalannya adalah bahasa melayu kuno yang akhirnya dikembangkan menjadi bahasa Indonesia. Selain itu, keluhuran Sriwijaya juga diapresiasi dalam bentuk tarian dan lagu Gending Sriwijaya yang menjadi salah satu identitas bangsa Indonesia.

Sama halnya dengan peninggalan kebudayaan Budha, salah satu peninggalan kerajaan bercorak Budha yang masih ada sampai saat ini adalah Candi. Istilah Candi pada mulanya berasal dari salah satu Dewi Durga (Dewi Maut), yakni Candika. Candi agama Budha dimaksudkan sebagai tempat pemujaan dewa belaka. Candi Borobudur merupakan candi bercorak Budha yang terletak di Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Candi Borobudur didirikan pada tahun 824 M oleh Raja Mataram yang bernama Samaratungga. Candi Borobudur didirikan untuk menghormati pendiri Dinasti Syailendra. Keistimewaan Candi Borobudur ialah dinding penuh dengan ukiran pahatan yang menggambarkan sejarah agama Budha dan kehidupan rakyatnya pada masa itu. Candi bercorak Budha dibagi menjadi 3

bagian utama yaitu Kamadhatu, Rupadhatu dan Arupadhatu. Secara keseluruhan bentuk Candi Budha berbentuk tambun dengan stupa sebagai puncak.

Sejarah masa kerajaan tentunya membawa pengaruh pada kehidupan masyarakat pada masa kini, salah satu contoh pengaruh budaya kerajaan bercorak Budha adalah Asrama. Salah satu kerajaan yang terkenal dengan pendidikan agama Buddha-nya dan memiliki asrama adalah Sriwijaya. Kerajaan Sriwijaya memiliki asrama (mandala) sebagai tempat untuk belajar ilmu keagamaan dan ilmu-ilmu lainnya. Asrama biasanya terletak di sekitar kompleks candi dan digunakan oleh para siswa.

Sikap kepahlawanan yang tercermin dari beberapa raja kerajaan bercorak Budha diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Raja Panangkaran

Raja Panangkaran dikenal sebagai penakluk yang gagah berani bagi musuh-musuh kerajaan. Raja Panangkaran mendukung adanya perkembangan agama Buddha dengan mendirikan bangunan-bangunan suci. Dalam Prasasti Kalasan yang berangka tahun 778, Raja Panangkaran telah memberikan hadiah tanah dan memerintahkan membangun sebuah candi untuk Dewi Tara dan sebuah biara untuk para pendeta agama Buddha.

2. Raja Balaputradewa

Raja Balaputradewa merupakan Raja dari Kerajaan Sriwijaya. Balaputradewa berhasil membawa Kerajaan Sriwijaya mencapai masa kejayaannya dan dikenal sebagai kerajaan maritim yang kuat dan pusat perdagangan di Asia

Tenggara. Kerajaan Sriwijaya juga dikenal sebagai pusat pendidikan dan penyebaran agama Budha (Tyas Ani Riyana dkk, 2018).

C. Kerajaan Bercorak Islam

Adapun pada penelitian Sejarah Kerajaan bercorak Islam disarikan dari Soekmono (2012: 43-54) sebagai berikut.

1. Samudera Pasai

Kesultanan Samudra Pasai merupakan kerajaan yang terletak di sebelah utara Perlak, di daerah Pantai Timur Aceh (saat ini menjadi daerah Lhokseumawe). Kerajaan ini berdiri pada abad ke-13, sekitar 1267 M. Samudra Pasai dibentuk oleh Meurah Silu yang merupakan nama lain dari Sultan Malik al-Saleh sebelum memeluk agama Islam. Raja pertama kerajaan ini ialah Sultan Malik al-Saleh yang memerintah sejak tahun 1290 hingga 1297 M. Pada masa pemerintahannya, Samudra Pasai mengalami kejayaan sebagai sebuah kerajaan Islam dan berhasil menguasai Selat Malaka, yang kala itu merupakan pusat perdagangan internasional.

Sumber sejarah mengenai Samudra Pasai ada dua sumber utama. Pertama, catatan Ibnu Batutah, penjelajah asal Delhi India yang melakukan perjalanan ke Tiongkok dan singgah di Samudra Pasai pada tahun 1346 M. Sumber kedua ialah catatan Marcopolo yang menyebutkan tentang Kesultanan Samudra Pasai sebagai salah satu kerajaan Islam.

2. Kerajaan Demak

Kerajaan Demak merupakan Kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa. Terdapat *Candrasengkala* (kronogram atau tanda yang menunjukkan tahun atau zaman) pada Masjid Demak yang menyatakan tahun 1481 M sebagai tahun

berdirinya Kerajaan Demak. Sekitar tahun 1500 M seorang Bupati Majapahit bernama Raden Patah yang berkedudukan di Demak memeluk agama Islam. Raden Patah merupakan Sultan Demak yang pertama. Demak mencapai kejayaannya pada tahun 1513 M di bawah pimpinan Pati Unus. Pati Unus memimpin armada laut Demak yang berjumlah ribuan tentara untuk merebut Malaka dari tangan Portugis sehingga dijuluki “Pangeran Sabrang Lor”.

Peninggalan kerajaan bercorak Islam yang salah satunya masih ada sampai masa kini adalah masjid. Masjid merupakan tempat ibadah umat Islam. Salah satu peninggalan kerajaan Islam pada masa lampau adalah Masjid Agung Demak. Masjid Agung Demak merupakan sebuah masjid yang tertua di Indonesia yang terletak di Desa Kauman Demak Provinsi Jawa Tengah. Masjid ini dipercaya merupakan tempat berkumpulnya para ulama (wali) penyebar agama Islam yang disebut juga Walisongo. Pendiri masjid ini adalah Raden Fattah, yaitu Raja Pertama dari Kasultanan Demak. Bentuk masjid ini adalah bujur sangkar dengan atapnya berbentuk limas segi empat bersusun tiga atau sering disebut dengan atap Tumpang (Rokhim dkk, 2017).

Sejarah masa kerajaan tentunya membawa pengaruh pada kehidupan masyarakat masa kini, salah satu contoh pengaruh budaya kerajaan bercorak Islam adalah jilbab. Jilbab merupakan kewajiban bagi seorang perempuan muslim untuk menutup aurat. Jilbab dalam Islam dimaknai sebagai pakaian yang menutup seluruh tubuh dari ujung kepala sampai ke ujung kaki (Budiat, 2011). Tradisi berjilbab telah menjadi semacam keyakinan dan pegangan hidup, ia dianggap sebagai bagian dari *great tradition* yang ada dalam Islam (Ahmadi dan Yohana, 2007). Para wanita

zaman dahulu hanya menggunakan kain panjang tipis yang dikaitkan di bagian kepala dengan rambut, dengan leher yang masih terlihat serta menggunakan pakaian khas daerah seperti kebaya kutu baru. Seiring dengan perkembangan zaman, jilbab sesuai syariat telah membudaya di masyarakat hingga kini.

Sikap kepahlawanan yang tercermin dari beberapa raja kerajaan bercorak Islam diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Sultan Malik As- Shaleh

Pada masa pemerintahannya berhasil menguasai Selat Malaka, yang kala itu merupakan pusat perdagangan internasional. Hubungan dengan kerajaan-kerajaan Islam di India maupun Arab terus dikembangkan. Kerajaan Samudra Pasai mulai berkembang menjadi pusat studi agama Islam.

2. Pati Unus

Pati Unus memimpin armada laut Demak yang berjumlah ribuan tentara untuk merebut Malaka dari tangan Portugis sehingga dijuluki “Pangeran Sabrang Lor”.

Lampiran 11. Silabus Kelas IV Tema 5 Subtema 1

SILABUS TEMATIK TERPADU KELAS IV TEMA 5 SUBTEMA 1

Nama Sekolah : SD N Baciro
Kelas : 4 (empat)
Semester : I (satu)
Tema 5 : Pahlawanku
Subtema 1 : Perjuangan Para Pahlawan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang didapat dari teks nonfiksi. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	1. Menjawab pertanyaan dari teks. 2. Menceritakan kembali isi cerita. 3. Menulis kembali teks yang dibaca. 4. Menemukan isi teks yang dibaca.	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar kegiatan anak dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengamati gambar tentang raja-raja di Nusantara serta peninggalan dan pengaruhnya terhadap masyarakat. Mengamati notasi angka lagu “Maju Tak Gentar”. Mengamati gambar peninggalan kerajaan Sriwijaya, yaitu Muara Takus. Mengamati gambar dan mendiskusikan hubungan antargambar tentang kekuasaan Majapahit. Mencoba <ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan sifat-sifat cahaya (cahaya merambat lurus, cahaya menembus benda bening, cahaya dapat dipantulkan, dan cahaya dapat dibiasakan). Menyanyikan notasi lagu dengan ketukan. Membuat cakram warna. 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap: Pengamatan sikap: percaya diri, disiplin, dan bekerja sama dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada subtema Perjuangan Para Pahlawan. Pengetahuan: 1.Tes lisan. 2.Tes tulis. Keterampilan: Unjuk kerja 	26JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks pelajaran tematik terpadu kelas 4 tema 5 Media gambar pahlawan Benda-benda untuk percobaan IPA: <ul style="list-style-type: none"> Pelajaran 1: 3 karton tebal, 1 lilin, 1 senter, 1 gelas, 2 cermin datar, 1 pensil, dan 1 isolasi. Pelajaran 3: 1 pensil, kertas putih
IPS	3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan	1. Peninggalan tokoh-tokoh. 2. Nilai-nilai perjuangan dan peninggalan				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>masyarakat masa kini.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p>	<p>para pahlawan.</p> <p>3. Mengenal Tokoh dari Majapahit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan notasi dan syair lagu “Maju Tak Gentar” <p>Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil diskusi setelah mengamati dan menjawab pertanyaan berdasarkan gambar kegiatan anak. Membaca teks tentang Raja Purnawarman dalam hari. Menuliskan nilai-nilai perjuangan dan peninggalan para raja di Nusantara. Memberikan beberapa contoh sikap kepahlawanan dari raja-raja Nusantara. Membuat laporan percobaan. Berdiskusi tentang semua perjuangan Raja Purnawarman sehingga dapat dikatakan sebagai pahlawan. Menuliskan sikap-sikap Raja Purnawarman yang mencerminkan nilai-nilai pancasila, yaitu sila keempat. Menganalisis masalah berdasarkan tiga gambar yang ada di Buku Siswa. Mengidentifikasi tinggi rendah nada berdasarkan notasi yang ada. 			<p>berbentuk lingkaran, dan pensil warna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teks lagu • Rumah Juara kelas 4 tema 5 subtema 1
IPA	<p>3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan.</p> <p>4.7 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya.</p>	<p>1. Sifat-sifat cahaya.</p> <p>2. Cahaya berpengaruh pada proses penglihatan manusia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi tentang semua perjuangan Raja Purnawarman sehingga dapat dikatakan sebagai pahlawan. Menuliskan sikap-sikap Raja Purnawarman yang mencerminkan nilai-nilai pancasila, yaitu sila keempat. Menganalisis masalah berdasarkan tiga gambar yang ada di Buku Siswa. Mengidentifikasi tinggi rendah nada berdasarkan notasi yang ada. Membaca teks Raja Balaputradewa. Menjawab pertanyaan berdasarkan perjuangan Raja Balaputradewa. Menjawab soal tentang Gajah Mada. Membaca teks kompleks Candi Penataran. Membaca notasi lagu “Maju Tak Gentar”. Membaca dan memahami syair lagu yang terdapat dalam lagu “Maju Tak Gentar”. 			
PPKn	<p>3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.</p> <p>4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam</p>	<p>1. Hubungan simbol dengan makna sila keempat.</p> <p>2. Contoh sikap yang mencerminkan sila keempat.</p>				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kehidupan sehari-hari.	3. Meneladani sikap para pahlawan. 4. Menceritakan pengalaman bekerja sama.	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan tentang perjuangan Pangeran Diponegoro. Membuat peta pikiran tentang Pangeran Diponegoro. Mendiskusikan perjuangan Pangeran Diponegoro dikaitkan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. 			
SBdP	3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menampilkan tempo lambat, sedang, dan cepat melalui lagu.	1. Notasi dan lirik lagu “Maju Tak Gentar”. 2. Makna lagu perjuangan.				

Lampiran 12. RPP Kelas IV Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD N Baciro

Kelas/Semester : 4/1

Tema : Pahlawanku (Tema 5)

Sub Tema : Perjuangan Para Pahlawan (Subtema 1)

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 1 Hari

Hari / Tanggal : Senin/ 12 November 2018

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikatornya

Muatan: IPA

Kompetensi	Indikator
3.7 Memahami sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan	3.7.1 Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan dalam kehidupan sehari-hari.
4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan/atau percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya	4.7.1 Melaporkan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya dalam bentuk tulisan.

Muatan:IPS

Kompetensi	Indikator
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	3.4.1 Menyebutkan peninggalan kerajaan masa Hindu,Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	4.4.1 membuat laporan peninggalan kerajaan masa Hindu,Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat dalam bentuk peta pikiran.

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator
3..7 Mengagali pengetahuan baru yang didapat dari teks nonfiksi	3.7.1 Menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan berdasarkan teks.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Menceritakan kembali isi teks berdasarkan jawaban yang ada.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks tentang Raja Purnawarman, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar.
2. Setelah menjawab pertanyaan berdasarkan teks, siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci.
3. Setelah mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam dan pengaruhnya di wilayah setempat dengan menggunakan peta pikiran.
5. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya , siswa mampu menyimpulkan sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan benar.
6. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan rinci dan benar

D. Materi

1. Membaca teks tentang “Raja Purnawarman”.
2. Menceritakan kembali isi teks “Raja Purnawarman” menggunakan bahasa sendiri.
3. Peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat.
4. Sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan.
5. Menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan.

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Media :
 - Gambar beberapa orang sedang bekerjasama melakukan beragam kegiatan.
 - Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 4 dari JGC.
 - Percobaan IPA : setiap kelompok membutuhkan
 - ✓ 3 karton tebal
 - ✓ 1 lilin
 - ✓ 1 senter
 - ✓ 1 gelas
 - ✓ 1 lampu senter
 - ✓ 2 cermin datar
 - ✓ 1 pensil
 - ✓ 1 isolasi untuk seluruh kelas untuk menempel karton sehingga bisa berdiri tegak.
 - Gambar seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya...1. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.2. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.3. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Sebelumnya guru menempelkan gambar seorang anak yang membantu kakek menyeberang jalan.• Guru meminta pendapat siswa tentang kejadian yang ada di dalam gambar. Guru membuat kesimpulan bahwa anak tersebut memiliki sikap kepahlawanan yaitu berkorban untuk membantu orang lain yang membutuhkan.• Guru menyampaikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan banyak belajar tentang nilai-nilai yang baik.	150 menit

nilai kepahlawanan dari Raja-Raja di masa Hindu, Budha dan Islam.



A. Berdiskusi

1. Siswa diminta untuk mengamati gambar yang ada pada buku pelajaran. Guru memberi waktu sekitar tiga menit.



2. Setiap siswa kemudian menjawab pertanyaan yang ada dan mendiskusikan jawabannya di kelompok masing-masing.
3. Guru membimbing diskusi, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif.

Guru melakukan penilaian terhadap satu kelompok saat mereka berdiskusi. Saat menilai, guru menggunakan rubrik. Siswa yang belum dinilai pada kesempatan ini dapat dinilai saat mereka melakukan diskusi di kesempatan lain.

4. Guru mengajak satu atau dua siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya, lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan. Guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dari jawaban yang ada. Guru tidak menjawab langsung namun memberi kesempatan kepada siswa lain untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya. Guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada.

Menolong orang lain merupakan salah satu sikap kepahlawanan

B. Ayo Bacalah (mencari tahu dan mengamati)

1. Siswa membaca senyap teks tentang Raja Purnawarman yang ada di buku mereka.
2. Siswa menjawab pertanyaan bacaan dan menuliskannya di buku mereka.

Jawaban yang diharapkan:

C. Membaca

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja



kebudayaanindonesia.net

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.



Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan barat dan utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmu semua perompak, barulah keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciareuteun.

Sumber: <http://atlantissunda.wordpress.com/dengan-perubahan>

1. Guru melanjutkan kegiatan dengan meminta siswa membaca teks tentang Raja Purnawarman dalam hati.

Manong orang iah tanpa peniti, benar, dan gigit merupakan silap yang dimiliki oleh para perompak. Untuk mengingat mereka, kamu bisa menulis dan ikut kiprah dalam menyanyi dalam kerukunan sehari-hari.

Bagaimanakah sejujurnya para tokoh di masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam?
Bagaimanakah silap kepahlawanan yang mereka miliki?

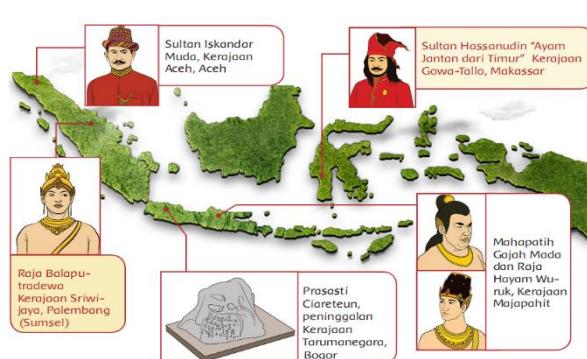
Ayo Mencoba

Siap kerahilewanan apa tercemin dari sikap bersosial rajali masa kerajaan Hindu, Buddha dan Islam. Mari kita pelajari lebih lanjut!

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.

Subtema 1: Perjuangan Raja Purnawarman 3

	<p>2. Setiap siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dan secara klasikal guru membahas jawabannya. Seorang siswa bisa diminta untuk menyampaikan jawaban dan siswa lain bisa mempertanyakannya.</p> <p>3. Siswa kemudian memperbaiki jawabannya apabila perlu. Berdasarkan jawaban tersebut, setiap siswa kemudian menceritakan kembali isi bacaan dengan memperhatikan fakta-fakta yang ada, runtut dan menggunakan ejaan yang benar.</p> <p>4. Guru menyampaikan rubrik penilaian kepada siswa.</p>	
	<p>D. Mengamati</p> <p>1. Untuk menambah pemahaman siswa tentang Raja-Raja di Nusantara serta peninggalan dan pengaruhnya terhadap masyarakat, guru mengajak siswa untuk mengamati gambar.</p>  <p>2. Guru memberi contoh bahwa peninggalan bukan hanya benda bersejarah saja tetapi juga pemikiran atau nilai-nilai yang bisa mempengaruhi hidup masyarakat, misalnya Raja Purnawarman memiliki nilai melindungi</p>	

	<p>orang lain, dalam hal ini rakyatnya. Nilai tersebut dimiliki oleh beberapa tokoh di sekitar mereka dan mempengaruhi kehidupan masyarakat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta siswa untuk memberikan beberapa contoh sikap kepahlawanan dari Raja-Raja tersebut yang terlihat di sekitar mereka. 4. Siswa menuliskan nilai-nilai perjuangan atau peninggalan lainnya dari para raja yang mempengaruhi masyarakat atau daerah di mana mereka tinggal. Tulisan bisa memuat semangat perjuangan, nilai pendidikan, ajaran positif, maupun benda-benda bersejarah. <p>E. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Karena kegiatan berikutnya adalah percobaan, guru sebaiknya mempersiapkan perlengkapan percobaan sebelum kelas dimulai. Perlengkapan dikelompokkan berdasarkan kelompok. 2. Guru meminta satu perwakilan untuk mengambil perlengkapan percobaan. 3. Siswa dan guru membuat kesepakatan tentang percobaan agar kegiatan bisa berjalan dengan baik. <div style="border: 1px dashed #008000; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p style="margin: 0;">Kesepakatan Kegiatan Percobaan IPA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap anggota aktif membaca langkah kegiatan dengan seksama 2. Melakukan percobaan dengan sungguh-sungguh 3. Tunjuk tangan apabila ingin bertanya 4. Memperlakukan barang dengan hati-hati 5. Merapikan perlengkapan setelah kegiatan selesai </div>	
--	---	--

4. Kelompok melakukan percobaan sesuai dengan prosedur yang ada pada buku pelajaran.

Guru berkeliling untuk memastikan setiap kelompok melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur.

Guru memastikan setiap anggota aktif mengikuti kegiatan.

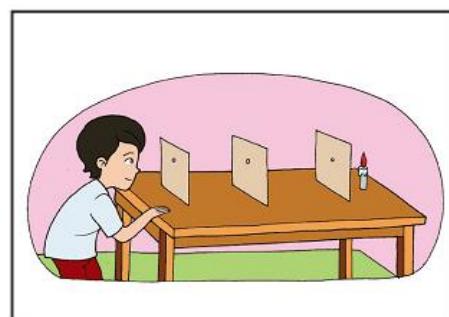
Guru memberikan motivasi dengan memberikan pertanyaan pancingan.

Sifat-sifat cahaya

Alat dan Bahan

- Cahaya merambat lurus

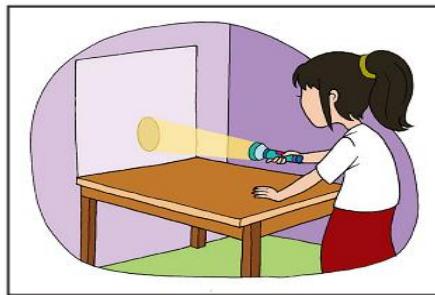
Lakukan percobaan menggunakan tiga karton tebal dan lilin. Lubangi bagian tengah ketiga karton tersebut. Letakkan dengan posisi tiga lubang tersebut sejajar dengan cahaya lilin tepat di belakang lubang. Perhatikan apa yang terjadi! Lalu coba menggeser posisi setiap lubang menjadi tidak sejajar. Perhatikan perbedaanya!



- Cahaya menembus benda bening

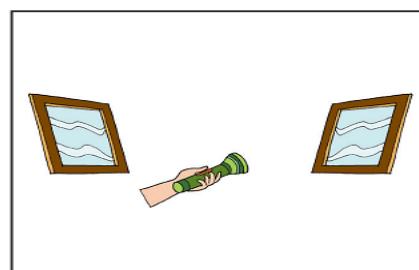
Lakukan percobaan menggunakan cahaya matahari/cahaya senter, gelas/benda-benda transparan/bening, benda-benda berwarna

gelap, dan benda-benda bening, tetapi berwarna. Letakkan peralatan seperti pada gambar. Arahkan cahaya ke tembok berwarna putih. Perhatikan apa yang terjadi.



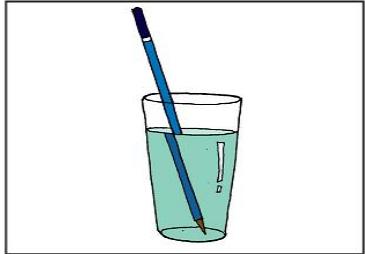
- Cahaya dapat dipantulkan

Lakukan percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter. Coba pantulkan cahaya senter menggunakan cermin. Cobalah berbagai posisi cermin yang berbeda dan gunakan lebih banyak cermin. Amatilah apa yang terjadi pada cahaya pantul!



- Cahaya dapat dibiasakan

Lakukan percobaan menggunakan pensil yang setengah bagian panjangnya berada di dalam gelas berisi air. Amati pensil dari sisi samping luar gelas. Bagaimana

	<p>penampakan dan besarnya pensil dibanding aslinya?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>5. Setiap siswa mencatat hasil percobaan pada tabel yang telah disiapkan.</p> <p style="text-align: center;">Laporan Kegiatan Percobaan Sifat-Sifat Cahaya</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #90EE90;"> <th></th><th>Percobaan 1</th><th>Percobaan 2</th><th>Percobaan 3</th><th>Percobaan</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nama percobaan</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Tujuan Percobaan</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Alat dan Bahan</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Langkah Kerja</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Hasil Pengamatan</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>6. Di akhir laporannya siswa menuliskan kesimpulan. Siswa menyampaikan hasil laporannya di kelompok masing-masing dan perwakilan bisa menyampaikannya di depan kelas. Guru menambah informasi yang dibutuhkan sebagai penguatan.</p>		Percobaan 1	Percobaan 2	Percobaan 3	Percobaan	Nama percobaan					Tujuan Percobaan					Alat dan Bahan					Langkah Kerja					Hasil Pengamatan					
	Percobaan 1	Percobaan 2	Percobaan 3	Percobaan																												
Nama percobaan																																
Tujuan Percobaan																																
Alat dan Bahan																																
Langkah Kerja																																
Hasil Pengamatan																																
Penutup	<p>A. Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. 	15 menit																														

	<p>2. Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di Buku Guru.</p> <p>B. Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mintalah siswa untuk membuat peta pikiran setelah membaca teks Raja Purnawarman. <p>C. Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa yang belum memahami sifat cahaya dapat melakukan percobaan ulang. ➤ Mintalah siswa untuk memahami langkah-langkah kegiatan percobaan satu persatu. Lakukan kegiatan setahap demi setahap. <p>D. Belajar dirumah bersama Orangtua</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diminta untuk mendiskusikan nilai-nilai perjuangan Raja Purnawarman di rumah. Dapatkah mereka menemukan nilai-nilai tersebut di sekitar? ➤ Siswa diminta untuk menyaampaikan hasilnya kepada teman di Sekolah. <p>E. Salam dan do'a penutup.</p>	
--	--	--

H. Penilaian

1. Diskusi

Saat siswa melakukan diskusi tentang peta pikiran mengapa penting menjaga kelestarian dan sumber daya alam.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. ✓	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman. ✓	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diksusi berlangsung. ✓

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

$$\text{Contoh : } \frac{3+2+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$$

2. Bahasa Indonesia

Tulisan siswa dinilai dengan menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Topik cerita	Topik cerita disampaikan dengan benar ✓	Topik cerita disampaikan mendekati benar	Topik cerita disampaikan namun kurang benar	Topik cerita tidak disampaikan
Alur cerita	Alur cerita disampaikan dengan lengkap dan runtut. ✓	Alur cerita disampaikan dengan lengkap namun tidak runtut.	Sebagian besar alur cerita disampaikan dengan runtut.	Sebagian kecil alur cerita disampaikan dan tidak runtut.
Ejaan	Seluruh tulisan memiliki ejaan yang benar	Sebagian besar tulisan memiliki ejaan yang benar ✓	Sebagian kecil tulisan memiliki ejaan yang benar	Tulisan tidak menggunakan ejaan yang benar
Fakta pendukung	Fakta pendukung yang disampaikan seluruhnya sesuai dengan isi cerita	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian besar sesuai dengan nisi cerita ✓	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian kecil sesuai dengan nisi cerita	Fakta yang disampaikan tidak sesuai cerita

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Contoh : $\frac{4+4+3+3}{16} = \frac{14}{16} \times 10 = 8,75$

3. IPS

Tugas dinilai dengan cek lis

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Memuat minimal 2 benda peninggalan sejarah		
Menyebutkan minimal 2 ajaran positif yang diwariskan raja-raja		
Menyebutkan minimal 2 nilai-nilai sikap kepahlawanan yang diwariskan para raja		
Menyebutkan pengaruh dari peninggalan raja-raja terhadap masyarakat setempat		

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria

4. IPA

Laporan IPA dinilai dengan rubrik

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Penerapan Konsep	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung dan menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari dengan benar. ✓	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung namun perlu bantuan saat menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari .	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti yang terbatas dan penyampaian pemahaman inti dari konsep tidak jelas.	Perlu bimbingan saat menyampaikan bukti dan pemahaman inti dari konsep yang dipelajari.
Komunikasi	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas serta objektif dengan didukung data penunjang.	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas dan didukung sebagian data penunjang. ✓	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas namun hanya didukung sebagian kecil data penunjang.	Hasil percobaan disampaikan dengan kurang jelas dan tanpa data penunjang.

Prosedur dan strategi	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan strategi yang digunakan membuat percobaan berhasil.	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan namun masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan strategi agar percobaan berhasil.	Sebagian besar data dicatat, langkah kegiatan dan strategi dilakukan secara sistematis setelah mendapat bantuan guru.	Sebagian kecil data dicatat, langkah kegiatan tidak sistematis dan strategi yang dipilih tidak tepat.
Kesimpulan	Seluruh kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data penunjang dan tepat.	Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data penunjang dan tepat.	Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data.	Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data namun kurang tepat.

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

$$\text{Contoh : } \frac{4+3+3+2}{16} = \frac{12}{16} \times 10 = 7,5$$

Penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan n
1.	Jujur					
2.						

3.						

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Yogyakarta, 23 Oktober 2018

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV

Parsiwi Sulistyani, S.Pd

Edy Sasmita, S.Pd.

NIP 19660526 198604 2001

NIP 197001152008011011

Lampiran 13. RPP Kelas IV Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD N Baciro

Kelas/Semester : 4/1

Tema : Pahlawanku (Tema 5)

Sub Tema : Perjuangan Para Pahlawan (Subtema 1)

Pembelajaran ke : 5

Alokasi waktu : 1 Hari

Hari / Tanggal : Jumat / 16 November 2018

A. Kompetensi Inti

1. Menerima menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikatornya

Muatan: IPS

Kompetensi	Indikator
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat	3.4.2 Menjelaskan perjuangan tokoh di zaman hindu Buddha
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungandaerah setempat	4.4.2 Menceritakan perjuangan tokoh di zaman Hindu Budha

Muatan: SBdP

Kompetensi	Indikator
3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.3 Mengidentifikasi tinggi rendah nada dari teks lagu maju tak gentar menyanyikan notasi
4.2 Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.2 lagu maju tak gentar sesuai dengan tinggi rendah nada

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar, membaca teks, dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan perjuangan tokoh yang sangat berpengaruh di zaman Hindu Budha.

2. Dengan mengamati gambar, membaca teks, dan berdiskusi, siswa mampu menceritakan perjuangan tokoh yang sangat berpengaruh di zaman Hindu Budha.
3. Setelah mempelajari mengenal notasi dan mengamati contoh yang diberikan guru, siswa mampu mengidentifikasi tinggi rendah nada dan tempo pada lagu Maju Tak Gentar dengan benar.
4. Setelah mempelajari mengenal notasi dan mengamati contoh yang diberikan guru, siswa mampu menyanyikan lagu Maju Tak Gentar dengan tinggi rendah nada dan tempo yang tepat.

D. Materi

1. Tokoh-tokoh yang sangat berpengaruh di zaman Hindu-Budha.
2. Tinggi rendah nada dan tempo pada lagu "Maju Tak Gentar".
3. Lagu "Maju Tak Gentar".

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Media :
 - Gambar relevan (internet).
 - Data lama pemerintahan raja-raja.
 - Notasi dan Lirik Lagu Maju Tak Gentar
 - Kertas HVS
 - Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 4 dari JGC.

F. Metode Pembelajaran

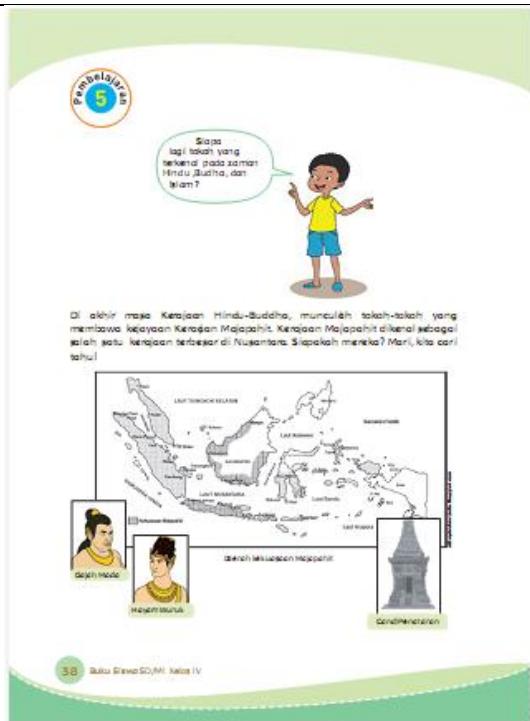
Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">4. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya...5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.6. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.7. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Sebagai pembuka kegiatan berikut. pembelajaran, guru bertanya kepada siswa. Siapa lagi tokoh yang terkenal pada zaman Hindu, Budha, dan Islam?• Guru menyampaikan bahwa Di akhir masa Kerajaan Hindu-Buddha, muncullah tokoh-tokoh yang membawa kejayaan Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit dikenal sebagai salah satu kerajaan terbesar di Nusantara.	150 menit



- Untuk menjawab pertanyaan dari guru, siswa diminta mengamati gambar dan membaca informasi yang terdapat pada buku siswa, seperti gambar berikut.



- Siswa diminta bekerja secara berkelompok untuk mendiskusikan hubungan antargambar.
- Siswa menuliskan hasil diskusi di buku siswa.
- Siswa diminta mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

Guru mengingatkan siswa untuk fokus ketika berdiskusi dan bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan.

- Siswa diminta membaca teks tentang Mahapatih Gajah Mada.
- Siswa diminta menceritakan kembali kisah tentang Gajah Mada sesuai urutan arah panah.

F. Berdiskusi

1. Secara berkelompok, siswa diminta mendiskusikan dan menuliskan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan berikut pada selembar kertas.

Berdasarkan urutan arah panah di atas, catatkan kembali dengan singkat mengenai Gajah Mada!

Ayo Berdiskusi ! ? !

Bersama teman satu kelompok, diskusikanlah pertanyaan-pertanyaan berikut. Tulis jawabannya pada kertas lain.

1. Apa tujuan Gajah Mada mengucapkan Sumpah Palapa?
2. Apa yang diperjuangkan Gajah Mada?
3. Apakah perjuangan Gajah Mada mempunyai pengaruh pada kehidupan bangsa Indonesia saat ini? Jelaskan dan berikan contoh!
4. Hal baik apapun dapat kamu contoh dari Gajah Mada?
5. Apakah Gajah Mada bisa disebut sebagai pahlawan pada masa Kerajaan Majapahit? Jelaskan!

Sampaikan hasil diskusimu kepada kelompok lain!

Perjuangan Gajah Mada semasa saat ini juga dilanjut. Hal ini dibuktikan dengan digunakannya nama Gajah Mada sebagai nama jalan utama di Indonesia. Kebijakan nama dan kejayaan Majapahit pun dapat pula dilihat dari peninggalannya berupa candi. Untuk mengenali ciri khas tentang asal peninggalan Kerajaan Majapahit lebih lanjut, baca informasi di bawah ini!

40 Buku Siswa SD/MI Kelas IV

- Apa tujuan Gajah Mada mengucapkan Sumpah Palapa?
- Apa yang diperjuangkan Gajah Mada?
- Apakah perjuangan Gajah Mada mempunyai pengaruh pada kehidupan bangsa Indonesia saat ini? Jelaskan dan berikan contoh!

	<ul style="list-style-type: none"> • Hal baik apa yang dapat kamu contoh dari Gajah Mada? • Apakah Gajah Mada bisa disebut sebagai pahlawan pada masa Kerajaan Majapahit? <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa diminta menyampaikan hasil diskusi mereka kepada kelompok lain. 3. Setelah menyampaikan hasil diskusi, siswa memperluas pengetahuan mereka dengan membaca teks tentang perjuangan Gajah Mada yang terdapat di buku siswa. 	
	<p>G. Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melanjutkan membaca tentang komplek candi Penataran 2. Siswa menuliskan pendapat mereka tentang candi Penataran di buku siswa. 3. Siswa mendiskusikan pendapat tersebut secara berpasangan. <div style="border: 1px dashed #ccc; padding: 10px; background-color: #e0f2e0;"> <p>Guru menyampaikan bahwa Gajah Mada adalah tokoh yang memiliki jiwa kepahlawanan yang luar biasa. Tokoh yang pantang menyerah dan tak pernah gentar.</p> <p>Untuk memaknai semangat Gajah Madah yang pantang menyerah, siswa diajak menyanyikan lagu Maju Tak Gentar.</p> </div> <p>H. Bernyanyi</p> <div style="border: 1px dashed #ccc; padding: 10px; background-color: #e0f2e0;"> <p>Guru menyampaikan bahwa banyak cara yang bisa dilakukan untuk menggugah semangat kepahlawanan. Salah satunya melalui lagu.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dipandu membaca notasi lagu Maju Tak Gentar. 2. Siswa membaca dan memahami syair yang terdapat dalam lagu Maju Tak Gentar. 	

	<p>Guru memberikan contoh membaca notasi dan menyanyikan syair lagu Maju Tak Gentar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Setelah mengamati cara guru menyanyikan notasi dan syair, siswa menyanyikan lagu Maju Tak Gentar bersama-sama dengan nada dan tempo yang tepat. 4. Setelah selesai menyanyi, siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. <p>Kegiatan menyanyi dinilai dengan penilaian diri dalam bentuk daftar periksa.</p> <p>Setelah siswa belajar menyanyi, guru bertanya kepada siswa: Apakah kamu pernah melihat garis paranada pada sebuah lagu? Guru menggambar garis paranada tersebut di papan tulis.</p> <p>Guru bertanya kepada siswa;</p> <p>Ada berapa garis yang kamu lihat? Bagaimana garis tersebut disusun?</p> <p>Apakah garis tersebut sejajar atau berpotongan? Ayo, kita berlatih tentang garis lebih lanjut.</p>	
Penutup	<p>F. Ayo Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. 4. Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di buku guru. <p>G. Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dapat membaca lebih lanjut tentang masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam dari berbagai sumber. <p>H. Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> - <p>I. Belajar dirumah bersama Orangtua</p>	15 menit

	<p>➤ Siswa diminta menceritakan kepada orang tua mereka tentang perjuangan Gajah Mada. Orang tua diminta menuliskan komentar mereka tentang cerita siswa.</p> <p>J. Salam dan do'a penutup</p>	
--	---	--

H. Penilaian

1. IPS

Diskusi dinilai dengan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara namun seseekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkannya
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diksusi berlangsung.

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

$$\text{Contoh : } \frac{3+2+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$$

2. SBdP

Menyanyi dinilai dengan penilaian dalam bentuk daftar periksa.

No	Kriteria	Ya	Tidak	Catatan
1.	Saya dapat menyanyikan lagu Maju Tak Gentar dengan nada yang tepat			
2.	Saya dapat menyanyikan lagu Maju Tak Gentar dengan tempo yang tepat			
3.	Saya dapat memahami makna lagu Maju Tak Gentar			

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1.	Jujur					
2.	Tanggung jawab					

--	--	--	--	--	--	--

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Yogyakarta, 10 November 2018

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV

Parsiwi Sulistyani, S.Pd

Edy Sasmita, S.Pd.

NIP 19660526 198604 2001

NIP 197001152008011011

Lampiran 14. Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”



Gambar 29. Tampilan box bagian depan



Gambar 30. Tampilan box bagian belakang



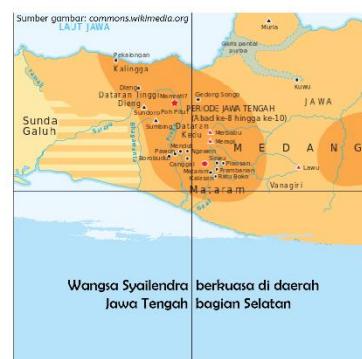
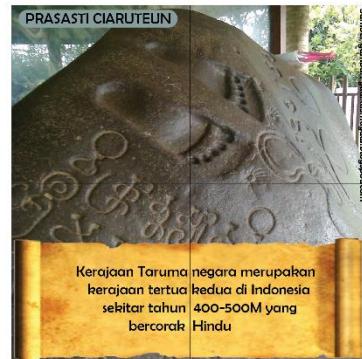
Gambar 31. Tampilan Puzzle Kubus “PAK RANDO”

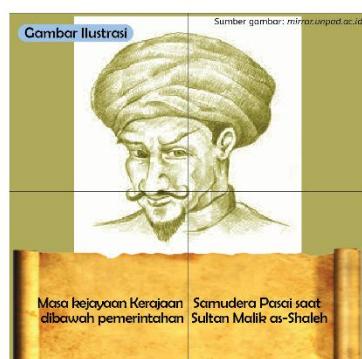
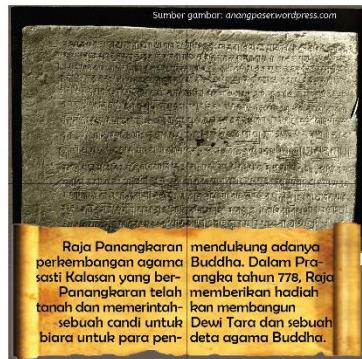


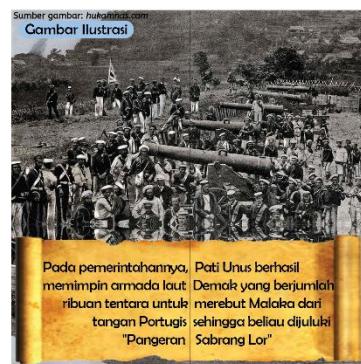
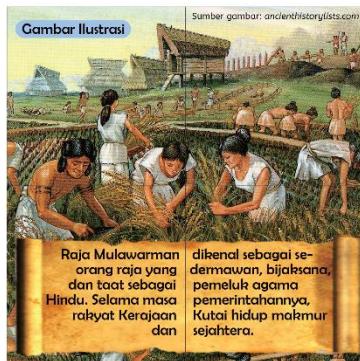
Gambar 32. Satu set Puzzle Kubus “PAK RANDO”

Lampiran 15. Konten Puzzle Kubus













Lampiran 16. Buku Panduan



 **Cara Penggunaan Media**

1. Media puzzle ini dimainkan secara berkelompok dengan rentang 3-6 siswa dalam setiap kelompok.
2. Setiap kelompok mendapatkan 1 set box yang terdiri dari:
 - a. 3 buah kubus acak (1 buah kubus memuat 2 kerajaan).
 - b. 1 buku panduan.
 - c. 1 set kartu evaluasi (10 kartu).
3. Letakkan 1 set kartu dalam keadaan tertutup (gambar angka dan bintang terletak di muka).
4. Letakkan 3 buah puzzle yang disusun secara acak.
5. Siswa dalam kelompok menyusun puzzle acak menjadi puzzle utuh yang memuat informasi sebuah kerajaan.
6. Siswa dapat membaca materi yang disajikan secara bergilir.
7. Siswa dalam kelompok menyusun puzzle untuk menemukan informasi kerajaan yang berbeda dari sebelumnya.

 **Cara Penggunaan Media**

8. Siswa dapat membaca materi yang disajikan secara bergilir.
9. Siswa disiapkan untuk evaluasi.
10. Kelompok siswa diminta secara bersamaan membuka kartu evaluasi dimulai dari nomor pertama.
11. Kelompok siswa yang pertama kali dapat menjawab pertanyaan dengan benar berhak memiliki kartu bintang.
12. Apabila kelompok siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka kartu bintang harus diletakkan kembali.
13. Evaluasi dikatakan selesai apabila kartu evaluasi telah sampai nomor sepuluh.
14. Kelompok dengan kartu bintang terbanyak diberi predikat kelompok terbaik.

Buku Panduan Penggunaan PAK RANDO
Untuk Pendamping Kelas IV SD/MI
5
Buku Panduan Penggunaan PAK RANDO
Untuk Pendamping Kelas IV SD/MI

Kunci Jawaban

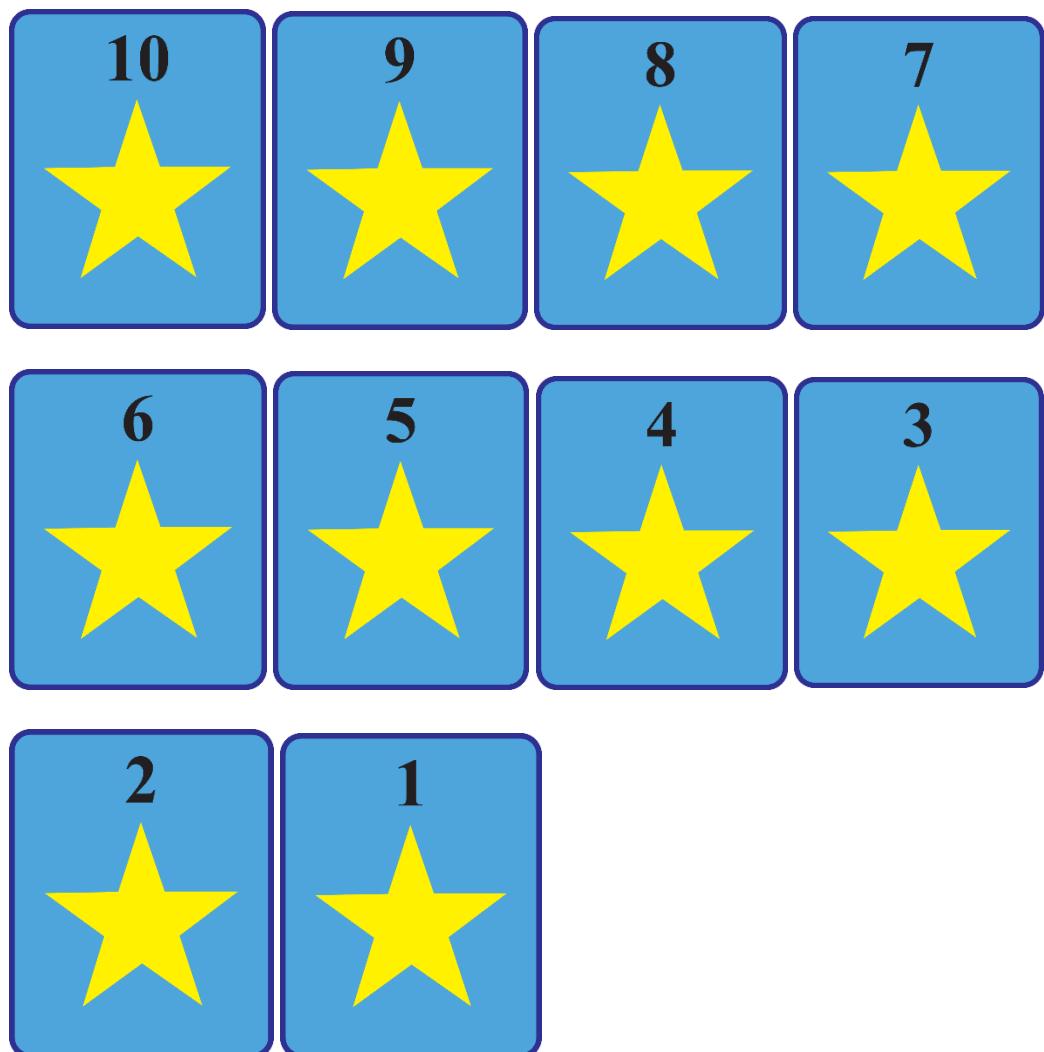
1.	B
2.	A
3.	D
4.	A
5.	B
6.	Pati Unus
7.	Yogyakarta
8.	Kerajaan Sriwijaya
9.	Sultan Malik Al Saleh
10.	Penggunaan Jilbab

Catatan

Buku Panduan Penggunaan PAK RANDO
Untuk Kelas IV SD/MI
6
Buku Panduan Penggunaan PAK RANDO
Untuk Pendamping Kelas IV SD/MI

Lampiran 17. Kartu Evaluasi

Bagian belakang



Bagian depan

1. Dimana letak Kerajaan Kutai yang merupakan kerajaan bercorak Hindu tertua di Indonesia?
 - a. Palembang, Sumatera Selatan
 - b. Muara Kaman, Kalimantan Timur
 - c. Demak, Jawa Tengah
 - d. Prambanan, Yogyakarta

2. Manakah bentuk pengaruh kebudayaan Hindu yang masih melekat pada kehidupan masyarakat hingga saat ini?
 - a. Kenduri
 - b. Asrama
 - c. Jilbab
 - d. Upacara labuhan

3. Dimana letak Kerajaan Sriwijaya yang merupakan kerajaan bercorak Budha?
 - a. Demak, Jawa Tengah
 - b. Prambanan, Yogyakarta
 - c. Lhokseumawe, Aceh
 - d. Palembang, Sumatera Selatan

4. Siapa raja yang membawa Kerajaan Sriwijaya mengalami masa kejayaannya?
 - a. Balaputradeva
 - b. Mulawarman
 - c. Asmawarman
 - d. Kudungga

5. Manakah yang merupakan Kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa?
 - a. Kerajaan Holing
 - b. Kerajaan Demak
 - c. Kerajaan Samudera Pasai
 - d. Kerajaan Tarumanegara

6. Yang dijuluki "Pangeran Sabrang Lor" adalah...

7. Candi Prambanan merupakan candi bercorak Hindu yang terletak di...

8. Salah satu kerajaan yang terkenal dengan pendidikan agama Buddha-nya dan memiliki asrama adalah...

9. Raja yang pertama memerintah Kerajaan Samudera Pasai adalah...

10. Salah satu contoh pengaruh budaya Islam yang melekat di masyarakat hingga kini adalah...

Lampiran 18. Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd
NIP : 19610129 198803 1 001
Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar (PSD)

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Putri Winsi Wardani
NIM : 15108241072
Program Studi : PGSD
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS “PAK
RANDO” PADA PEMBELAJARAN IPS
SISWA KELAS IV SD N BACIRO YOGYAKARTA

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penilaian yang bersangkutan dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Januari 2019

Validator

Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd
NIP. 19610129 198803 1 001

Catatan:

- Beri tanda (✓)

Lampiran 19. Rekap Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd

NIP : 19610129 198803 1 001

Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar (PSD)

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Putri Winsi Wardani

NIM : 15108241072

Program Studi : PGSD

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS “PAK

RANDO” PADA PEMBELAJARAN IPS

SISWA KELAS IV SD N BACIRO YOGYAKARTA

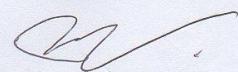
Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penilaian yang bersangkutan dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

22 februari
Yogyakarta, 19 Januari 2019

Validator



Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd
NIP. 19610129 198803 1 001

Catatan:

- Beri tanda (/)

Lampiran 20. Instrumen Ahli Materi

ANGKET **LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”
Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro
Yogyakarta

Peneliti : Putri Winsi Wardani

Validator :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media puzzle kubus “Pak Rando” pada pembelajaran IPS pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik

4 : baik

3 : cukup

2 : kurang

1 : sangat kurang

Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Kejelasan materi					
4	Kelengkapan materi					
5	Penggunaan bahasa tepat					
6	Keefektifan kalimat					
7	Kemudahan dalam memahami materi					
8	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					
9	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran					
10	Kemenarikan penyampaian materi					
11	Keruntutan penyampaian materi					
12	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran					
13	Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran					
14	Terdapat lembar kerja siswa (LKS)					

15	Terdapat soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa						
----	---	--	--	--	--	--	--

Komentar atau Saran

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan: *)

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

*) Lingkari

Yogyakarta,2019

Validator

(Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd)

NIP 19610129 198803 1 001

Lampiran 21. Rekap Validasi Materi Tahap I

ANGKET
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”
Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV
SD N Baciro Yogyakarta

Peneliti : Putri Winsi Wardani

Validator :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media puzzle kubus “Pak Rando” pada pembelajaran IPS pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik
4 : baik
3 : cukup
2 : kurang
1 : sangat kurang

Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kejelasan materi					✓
4	Penggunaan bahasa tepat				✓	
5	Keefektifan kalimat				✓	
6	Kemudahan dalam memahami materi				✓	
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				✓	
8	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran					✓
9	Kemenarikan penyampaian materi				✓	
10	Keruntutan penyampaian materi					✓
11	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran				✓	
12	Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran					✓
13	Terdapat soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa					✓

Komentar atau Saran

*Kelinggo perlu diperbaiki dengan referensi.
Yang akurat, jika tidak menggunakan diganti.
Saja.*

Kesimpulan

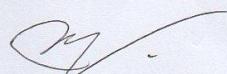
Media pembelajaran ini dinyatakan: *)

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

*) Lingkari

Yogyakarta, 11...Februari...2019

Validator



(Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd)

NIP 19610129 198803 1 001

Lampiran 22. Rekap Validasi Materi Tahap II

II

ANGKET

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”
Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV
SD N Baciro Yogyakarta

Peneliti : Putri Winsi Wardani

Validator :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media puzzle kubus “Pak Rando” pada pembelajaran IPS pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik
4 : baik
3 : cukup
2 : kurang
1 : sangat kurang

Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kejelasan materi					✓
4	Penggunaan bahasa tepat				✓	
5	Keefektifan kalimat				✓	
6	Kemudahan dalam memahami materi					✓
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				✓	
8	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran					✓
9	Kemenarikan penyampaian materi				✓	
10	Keruntutan penyampaian materi					✓
11	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran					✓
12	Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran					✓
13	Terdapat soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa					✓

Komentar atau Saran

Alat kerja & guna kerja.

Kesimpulan

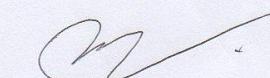
Media pembelajaran ini dinyatakan: *)

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

*) Lingkari

Yogyakarta, 22 Februari 2019

Validator



(Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd)

NIP 19610129 198803 1 001

Lampiran 23. Instrumen Ahli Media

ANGKET

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”

Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro

Yogyakarta

Peneliti : Putri Winsi Wardani

Validator :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media puzzle kubus “Pak Rando” pada pembelajaran IPS pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik

4 : baik

3 : cukup

2 : kurang

1 : sangat kurang

Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien					
2	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media (maintanable)					
3	Media mudah digunakan (usability)					
4	Media dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya (reusability)					
5	Kerapian garis					
6	Keterkaitan gambar dengan materi					
7	Kualitas gambar					
8	Pemilihan warna yang menarik					
9	Ketepatan tata letak gambar					
10	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					
11	Media kreatif dan inovatif					
12	Bentuk media simetris					
13	Adanya keterkaitan antar tiap unsur permainan					

14	Keawetan bahan baku yang digunakan					
15	Ketepatan pemilihan bahan baku					

Komentar atau Saran

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan: *)

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

*) Lingkari

Yogyakarta,2019

Validator

(Sungkono, M.Pd)

NIP 196110031987031001

Lampiran 24. Rekap Validasi Media Tahap I

7

ANGKET
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Kubus "PAK RANDO"
Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV
SD N Baciro Yogyakarta

Peneliti : Putri Winsi Wardani

Validator :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media puzzle kubus "PAK RANDO" pada pembelajaran IPS pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik
4 : baik
3 : cukup
2 : kurang
1 : sangat kurang

Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien				✓	
2	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media (maintanable)					✓
3	Media mudah digunakan (usability)				✓	
4	Kerapian garis		✓			
5	Keterkaitan gambar dengan materi				✓	
6	Kualitas gambar			✓		
7	Pemilihan warna yang menarik			✓		
8	Ketepatan tata letak gambar	✓				
9	Tulisan dapat dibaca dengan mudah			✓		
10	Media kreatif dan inovatif				✓	
11	Bentuk media simetris			✓		
12	Adanya keterkaitan antar tiap unsur permainan			✓		
13	Keawetan bahan baku yang digunakan				✓	
14	Ketepatan pemilihan bahan baku			✓		

Komentar atau Saran

1. Warna dalam konten media puzzle selain warna putih
2. Buat Panduan ukurannya dipersingkat
3. Gambar dalam konten diperjelas

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan: *)

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

*) Lingkari

Yogyakarta, 11 Februari 2019

Validator



(Sungkono, M.Pd)

NIP 19611003 198703 1 001

Lampiran 25. Rekap Validasi Media Tahap II

II

ANGKET
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”
Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV
SD N Baciro Yogyakarta

Peneliti : Putri Winsi Wardani

Validator :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media puzzle kubus “PAK RANDO” pada pembelajaran IPS pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik
4 : baik
3 : cukup
2 : kurang
1 : sangat kurang

Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien					✓
2	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media (maintanable)					✓
3	Media mudah digunakan (usability)					✓
4	Kerapian garis					✓
5	Keterkaitan gambar dengan materi					✓
6	Kualitas gambar					✓
7	Pemilihan warna yang menarik					✓
8	Ketepatan tata letak gambar					✓
9	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					✓
10	Media kreatif dan inovatif				✓	
11	Bentuk media simetris				✓	
12	Adanya keterkaitan antar tiap unsur permainan				✓	
13	Keawetan bahan baku yang digunakan					✓
14	Ketepatan pemilihan bahan baku					✓

Komentar atau Saran

1. Keamanan box bagi orang (student dibutuh tidak terlalu
rencing)
2. Buku panduan lebih diperlukan pemahaman

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan: *)

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

*) Lingkari

Yogyakarta, 18 Februari....2019

Validator



(Sungkono, M.Pd)

NIP 19611003 198703 1 001

Lampiran 26. Rekap Validasi Media Tahap III

ANGKET	
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA	
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta
Peneliti	: Putri Winsi Wardani
Validator	:
<p>Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media puzzle kubus “PAK RANDO” pada pembelajaran IPS pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).</p>	
<p>Keterangan Skala :</p> <p>5 : sangat baik</p> <p>4 : baik</p> <p>3 : cukup</p> <p>2 : kurang</p> <p>1 : sangat kurang</p>	
<p>1. Kesiapan media dalam bentuk gambar</p> <p>2. Kesiapan media dalam bentuk tulisan</p> <p>3. Kesiapan media dalam bentuk audio</p> <p>4. Kesiapan media dalam bentuk video</p> <p>5. Kesiapan media dalam bentuk interaktif</p> <p>6. Kesiapan media dalam bentuk aplikasi</p> <p>7. Kesiapan media dalam bentuk game</p> <p>8. Kesiapan media dalam bentuk aplikasi mobile</p> <p>9. Kesiapan media dalam bentuk aplikasi web</p> <p>10. Kesiapan media dalam bentuk aplikasi desktop</p> <p>11. Kesiapan media dalam bentuk aplikasi cloud</p> <p>12. Kesiapan media dalam bentuk aplikasi hybrid</p> <p>13. Kesiapan media dalam bentuk aplikasi VR</p> <p>14. Kesiapan media dalam bentuk aplikasi AR</p>	

Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien					✓
2	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media (maintanable)					✓
3	Media mudah digunakan (usability)					✓
4	Kerapian garis					✓
5	Keterkaitan gambar dengan materi					✓
6	Kualitas gambar					✓
7	Pemilihan warna yang menarik					✓
8	Ketepatan tata letak gambar					✓
9	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					✓
10	Media kreatif dan inovatif					✓
11	Bentuk media simetris					✓
12	Adanya keterkaitan antar tiap unsur permainan					✓
13	Keawetan bahan baku yang digunakan					✓
14	Ketepatan pemilihan bahan baku					✓

Komentar atau Saran

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan: *)

1. Layak diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

*) Lingkari

Yogyakarta, 22 Februari 2019

Validator



(Sungkono, M.Pd)

NIP 19611003 198703 1 001

Lampiran 27. Instrumen Penilaian Subjek Coba

ANGKET

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”

Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta

Nama : _____
No : _____
Asal Sekolah : _____

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan media puzzle kubus “Pak Rando” pada pembelajaran IPS pokok bahasan Kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Saudara memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik

4 : baik

3 : cukup

2 : kurang

1 : sangat kurang

Saudara dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Saya tertarik belajar menggunakan media puzzle kubus					
2	Saya senang belajar Kerajaan di Indonesia menggunakan media puzzle kubus					
3	Media puzzle kubus membuat saya mudah memahami materi Kerajaan di Indonesia					
4	Media puzzle kubus mudah saya gunakan untuk bermain dan belajar					
5	Lembar Kerja Siswa (LKS) mudah untuk saya pahami					
6	Bentuk media puzzle kubus menurut saya bagus					
7	Menurut saya warna dalam media puzzle kubus menarik					
8	Saya dapat membedakan tiap kubus kecil					
9	Menurut saya buku panduan jelas					
10	Media puzzle kubus membuat saya semangat dalam belajar					

11	Menurut saya media puzzle kubus aman untuk digunakan saat belajar dan bermain					
----	---	--	--	--	--	--

Komentar atau Saran

Yogyakarta,2019

Saya yang jujur,

.....

Lampiran 28. Rekap Penilaian Subjek Coba Produk

ANGKET
LEMBAR PENILAIAN SISWA

Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”

Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta

Nama : Qorifuna Hanifah Tsagihah
No : _____
Asal Sekolah : SD Juara Yogyakarta

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” pada pembelajaran IPS pokok bahasan kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Saudara memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik
4 : baik
3 : cukup
2 : kurang
1 : sangat kurang

Saudara dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya tertarik belajar menggunakan Media Puzzle Kubus "PAK RANDO"					✓
2	Saya senang belajar mengenal kerajaan di Indonesia menggunakan Media Puzzle Kubus "PAK RANDO"					✓
3	Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" membuat saya mudah mengenal kerajaan di Indonesia					✓
4	Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" mudah saya gunakan untuk bermain dan belajar					✓
5	Pertanyaan yang ada dalam kartu soal menurut saya mudah dipahami					✓
6	Bentuk Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" menurut saya bagus					✓
7	Menurut saya warna dalam Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" menarik					✓
8	Saya dapat membedakan tiap					✓

	kubus kecil				
9	Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” membuat saya semangat dalam belajar				✓
10	Menurut saya Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” aman untuk digunakan saat belajar dan bermain				✓

Komentar atau Saran

Media bagus dan menyenangkan

Yogyakarta, 13 maret 2019

Saya yang jujur,

Qat

Lampiran 29. Rekap Penilaian Subjek Coba Pemakaian

ANGKET
LEMBAR PENILAIAN SISWA

Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”

Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta

Nama : Hani Dewi Lumbang astmaya
No : g
Asal Sekolah : SD negeti Baciro yogyakarta

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” pada pembelajaran IPS pokok bahasan kerajaan di Indonesia sebagai produk yang dikembangkan. Penilaian, saran, dan masukan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, mohon Saudara memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (✓).

Keterangan Skala :

5 : sangat baik
4 : baik
3 : cukup
2 : kurang
1 : sangat kurang

Saudara dimohon untuk menuliskan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

SKALA PENILAIAN

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya tertarik belajar menggunakan Media Puzzle Kubus "PAK RANDO"					✓
2	Saya senang belajar mengenal kerajaan di Indonesia menggunakan Media Puzzle Kubus "PAK RANDO"					✓
3	Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" membuat saya mudah mengenal kerajaan di Indonesia					✓
4	Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" mudah saya gunakan untuk bermain dan belajar					✓
5	Pertanyaan yang ada dalam kartu soal menurut saya mudah dipahami			✓		
6	Bentuk Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" menurut saya bagus					✓
7	Menurut saya warna dalam Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" menarik					✓
8	Saya dapat membedakan tiap					✓

	kubus kecil				
9	Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" membuat saya semangat dalam belajar				V
10	Menurut saya Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" aman untuk digunakan saat belajar dan bermain				V

Komentar atau Saran

sangat menarik dan Carter ingin Main lagi Sangat
 Setu 

Yogyakarta, 14 - 3 - 2019

Saya yang jujur,

Setu

Lampiran 30. Analisis Hasil Uji Coba Produk

No	Responden	Indikator									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4
2	B	5	4	5	5	4	5	4	4	3	5
3	C	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
4	D	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	E	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5
6	F	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	G	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	H	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4
9	I	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	J	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	K	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
12	L	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah		58	57	58	58	56	57	56	54	56	57
Rata-rata		4.83333	4.75	4.83333	4.83333	4.66667	4.75	4.66667	4.5	4.66667	4.75
Kriteria		SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB

Lampiran 31. Analisis Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Responden	Indikator									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A	5	4	5	5	4	3	5	5	3	5
2	B	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
3	C	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	D	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4
5	E	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4
6	F	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
7	G	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5
8	H	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4
9	I	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5
10	J	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
11	K	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4
12	L	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
13	M	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5
14	N	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
15	O	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5
16	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	Q	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4
18	R	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5
19	S	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
20	T	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5
21	U	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4
22	V	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
23	W	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5
24	X	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Y	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	Z	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	AA	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
28	AB	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
Jumlah		132	131	132	128	122	127	126	130	131	131
Rata-rata		4.714286	4.678571	4.714286	4.571429	4.357143	4.535714	4.5	4.642857	4.678571	4.678571
Kriteria		SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB

Lampiran 32. Surat Izin Penelitian UNY

SURAT IZIN PENELITIAN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 30/UN34.11/PP/Pen/2019 23 Januari 2019
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Walikota Yogyakarta
c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta
Jl. Kenari No.56, Muja-muju, Umbulharjo, Yogyakarta 55165

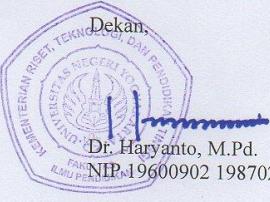
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Putri Winsi Wardani
NIM	:	15108241072
Program Studi	:	P G S D - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta
Waktu Penelitian	:	1 Februari - 30 April 2019

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dekan,
Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP.19600902 198702 1 001



1 dari 1 23/01/2019 10:54

Lampiran 33. Surat Izin Penelitian PEMDA DIY


PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN
Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 555241, 515865, 562682
Fax (0274) 555241
E-MAIL : pmperizinan@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.pmperizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN
NOMOR : 0244/34/UH/I/2019

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
Nomor : 30/UN34.11/PP/Per/2019 Tanggal : 23 Januari 2019

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 88 Tahun 2018 tentang Susunan Organisasi, Kedudukan, Tugas Fungsi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 14 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
6. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 42 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dilijinkan Kepada : Nama : PUTRI WINSI WARDANI
No. Mhs/ NIM : 15108241072
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan UNY
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta
Penanggungjawab : Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan Judul Proposal : Pengembangan Media Puzzle Kubus PAK RANDO Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD N Baciro Yogyakarta

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 29 Januari 2019 s/d 29 April 2019
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata terlibat dan memenuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhi
ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 29 Januari 2019

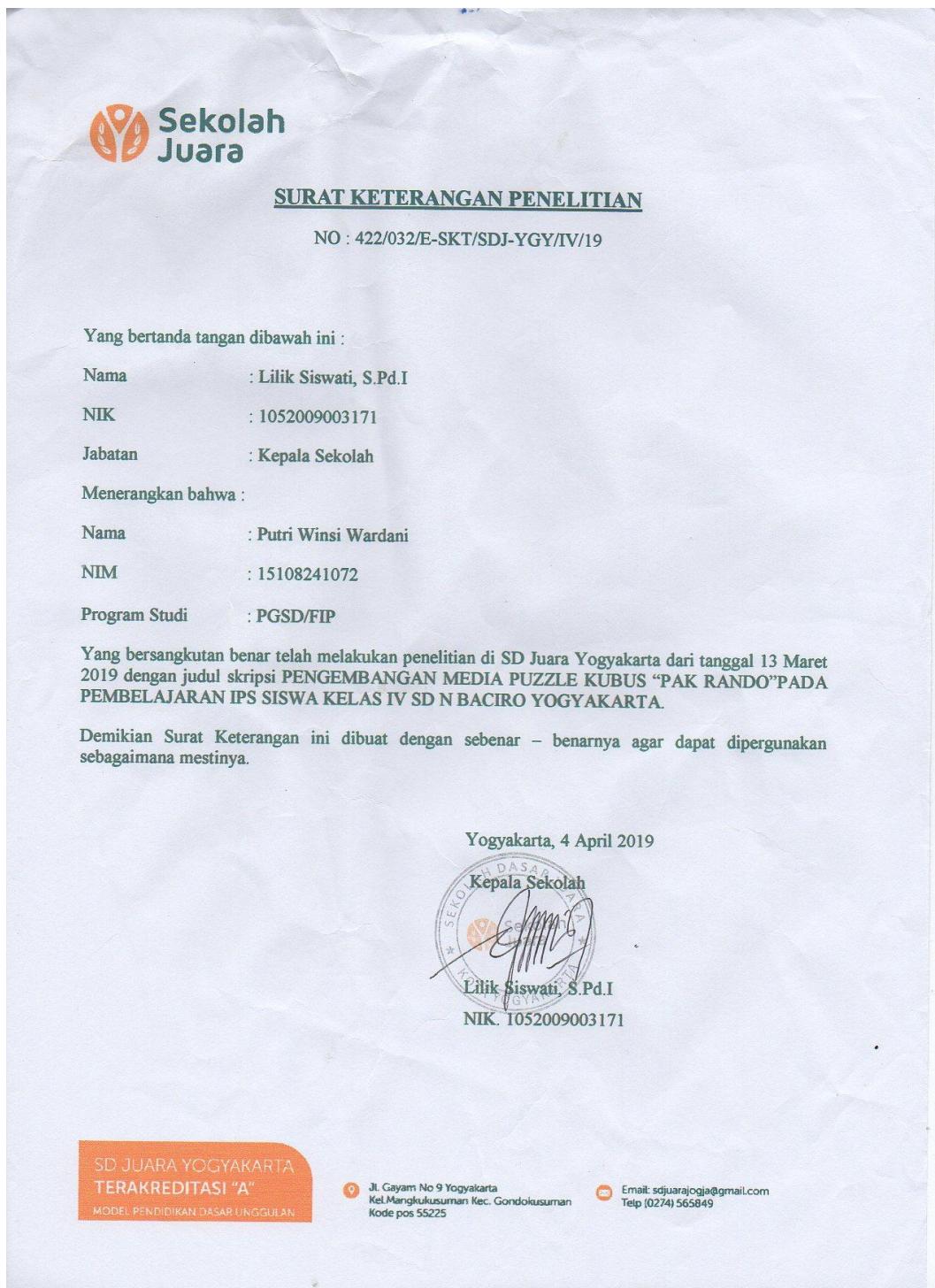
An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Perizinan
Berketaris

Drs. CHRISTY DEWAWANI, MM
NIP. 196304081986032019

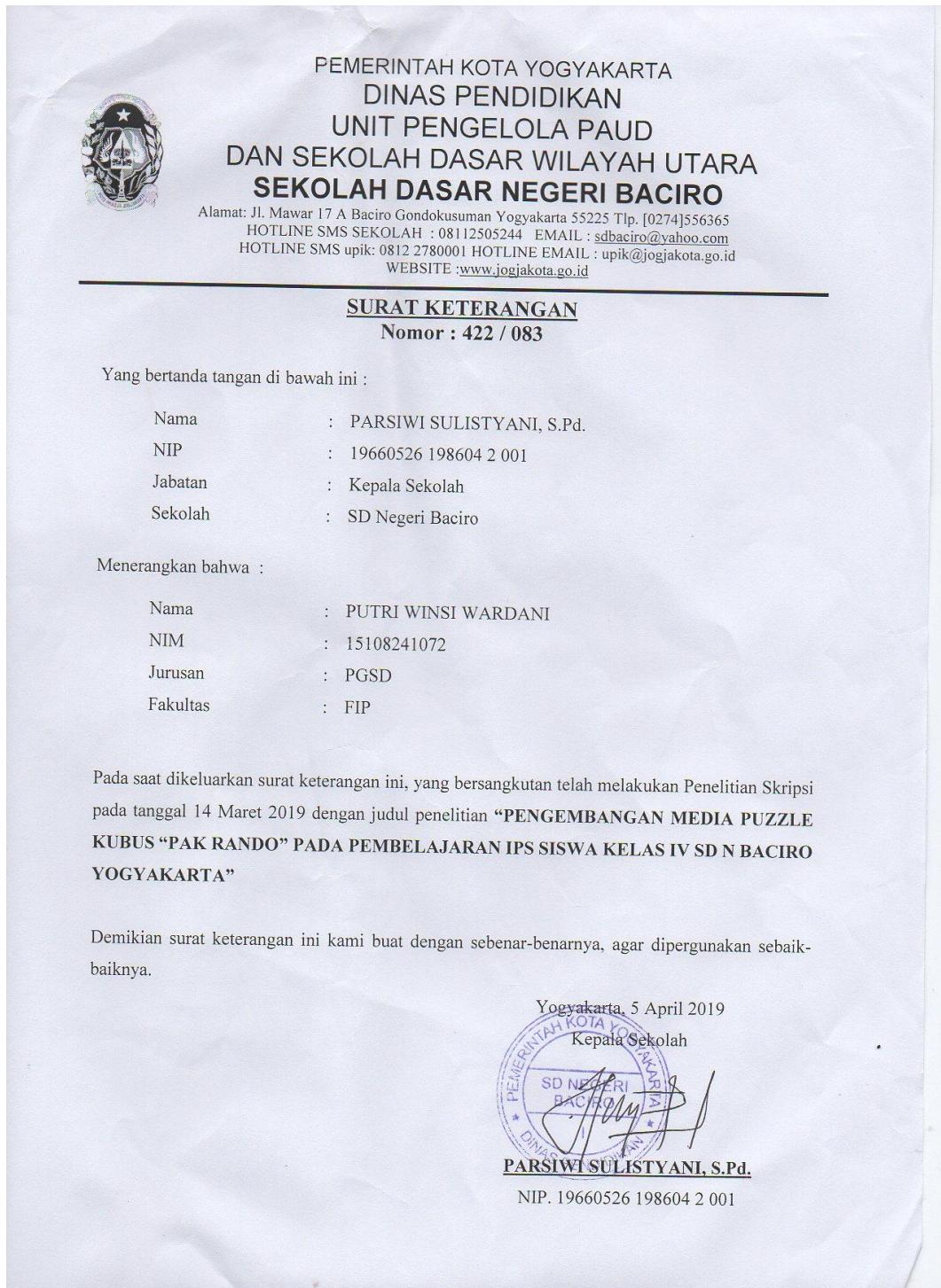
Tembusan Kepada :
Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD N Baciro Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Ybs

196

Lampiran 34. Surat Keterangan Penelitian SD Juara Yogyakarta



Lampiran 35. Surat Keterangan Penelitian SD N Baciro Yogyakarta



Lampiran 36. Dokumentasi Uji Coba Produk



Gambar 33. Siswa memainkan Puzzle Kubus “PAK RANDO”



Gambar 34. Siswa mencatat hal penting



Gambar 35. Siswa berlomba menjawab soal evaluasi



Gambar 36. Siswa berdiskusi untuk menjawab soal evaluasi

Lampiran 37. Dokumentasi Uji Coba Pemakaian



Gambar 37. Siswa memainkan Puzzle Kubus “PAK RANDO”



Gambar 38. Siswa memainkan Puzzle Kubus “PAK RANDO”



Gambar 39. Siswa berlomba menjawab soal evaluasi



Gambar 40. Siswa mengisi Angket Respon Subjek Coba