

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS STRIP STORY  
PADA MATERI PERISTIWA SEPUTAR PROKLAMASI  
KEMERDEKAAN KELAS V SD**

**Aulatul Dafiyah**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : [aulatul.19035@mhs.unesa.ac.id](mailto:aulatul.19035@mhs.unesa.ac.id)

**Suprayitno**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : [suprayitno@unesa.ac.id](mailto:suprayitno@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Media *puzzle* berbasis *strip story* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman serta menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat persentase kevalidan berdasarkan validasi ahli materi sebesar 84% dan validasi ahli media sebesar 98%. Hasil angket responden peserta didik menunjukkan persentase sebesar 98,22% dan hasil angket respon guru sebesar 98%. Kemudian untuk uji *pre-test* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 64,07 dan uji *post-test* dengan nilai rata-rata 84,44. Berdasarkan beberapa hasil tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *strip story* telah layak dikembangkan serta digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Puzzle*, *Strip Story*, Ilmu Pengetahuan Sosial.

**Abstract**

*Strip story's puzzle based media was developed with the aim of increasing understanding and fostering students' interest in learning. This research is research and development using the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study indicate the percentage level of validity based on the validation of material experts is 84% and the validation of media experts is 98%. The results of the student respondent's questionnaire showed a percentage of 98.22% and the results of the teacher's response questionnaire were 98%. Then for the pre-test to get an average value of 64.07 and the post-test with an average value of 84.44. Based on these results, it shows that the strip story-based puzzle media is feasible to develop and use.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Puzzle, Strip Story, Social Sciences.*

**PENDAHULUAN**

Sejak jenjang Pendidikan sekolah dasar, mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial ialah ilmu yang mempelajari tentang sekumpulan fakta, peristiwa, tindakan, dan perilaku manusia (Adilah & Minsih, 2022). Salah satu mata pelajaran yang berhubungan dengan sosial seringkali guru menyampaikan dengan metode ceramah dikarenakan materi yang lebih didominasi oleh cerita deskriptif dan hal-hal lainnya, sehingga untuk mengingat dan menyimak materi peserta didik dituntut untuk lebih terampil dalam mendengarkan (Abd Ghofur, 2020). Berdasarkan pendapat dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang sekumpulan fakta yang dimana dalam penyampaian materi guru menggunakan metode ceramah

sehingga peserta didik dituntut untuk lebih terampil dalam mendengarkan karena materi yang didominasi oleh cerita deskriptif.

Hasil penelitian mengenai mata pelajaran IPS tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SDN 1 Paciran Lamongan kelas V pada tanggal 13 Januari 2023, dimana diketahui bahwa pada pembelajaran IPS terdapat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Dalam penggunaan media pembelajarannya guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis serta metode pembelajaran yang diterapkan bersifat konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas sehingga proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru dan mengakibatkan peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran karena kurang adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik. Sehingga media jarang digunakan untuk proses pembelajaran. guru menggunakan media pembelajaran ketika dirasa dibutuhkan karena

menurut guru apa yang ada dibuku sudah cukup lengkap. Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum 2013. Media yang sering digunakan oleh guru bersifat konkret, seperti peta dan globe untuk mempelajari terkait wilayah geografis.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan, diketahui bahwa problematika seorang guru dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Penyebab kurang maksimalnya pelaksanaan pembelajaran IPS karena guru belum menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta rasa ingin tahu bagi peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran IPS di SD guru hanya menjelaskan materi dan peserta didik mendengarkan penjelasan guru pada pembelajaran inilah yang menyebabkan peserta didik terlihat pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Keadaan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS hanya mencatat materi, menjadikan peserta didik hanya mengembangkan kemampuan intelektualnya (Yalvema Miaz et al., 2019). Karena guru fokus pada metode ceramah, hal ini membuat peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik tidak memperhatikan pelajaran apa yang disampaikan guru dalam proses pengajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian (Wulandari et al., 2022) yang menyatakan pembelajaran IPS cenderung menggunakan metode konvensional sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPS sendiri perlu adanya perbaikan dengan melakukan pemilihan media yang dapat digunakan sebagai alternatif dari penyelesaian masalah pasifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Pemilihan media merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai (Wulandari et al., 2022). Dengan melalui penerapan media pembelajaran yang tepat oleh guru berdasarkan kebutuhan peserta didik dapat mewujudkan proses pembelajaran yang aktif yang dapat menjadikan peserta didik untuk fokus, dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Taufik (dalam Kustandi, 2013:23) penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yakni mampu menarik perhatian peserta didik melalui penyajian pesan dan informasi yang jelas sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat. Selaras dengan penjelasan manfaat tersebut, Kemp dan Dayton (dalam ferawati, dkk., 2022:31) menyampaikan bahwa manfaat media pembelajaran mampu mewujudkan kegiatan pembelajaran yang interaktif, yang dimana guru dan peserta didik terlibat komunikasi secara aktif sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan penyampaian informasi yang jelas dapat mengarahkan perhatian peserta didik, dimana guru dan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Penelitian yang mendukung penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Serli Utami Tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Make A Match* pada Materi Negara Asean dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD yang menunjukkan hasil bahwa melalui media pembelajaran *puzzle* mampu meningkatkan keefektifan kemampuan belajar pada peserta didik.

Namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru-guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa adanya penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran masih bersifat *teacher center*. Banyak guru yang jarang menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dalam belajar. Rendahnya pemahaman guru terhadap pentingnya penggunaan media pembelajaran di kelas, kurangnya keterampilan guru menemukan dan menentukan penggunaan media yang tepat, serta adanya keterbatasan media pembelajaran merupakan permasalahan pembelajaran kedua terbesar yang dialami guru, padahal sesuai dengan fungsinya, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari konsep pelajaran (Made et al., 2021).

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *strip story* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang dinilai mampu untuk mengatasi masalah pembelajaran IPS yang ada. *Puzzle* adalah kepingan yang dimainkan dengan cara menyusun sehingga menjadi suatu gambar yang utuh. Menurut Lapenangga, dkk. (2020:1) media strip story merupakan sebuah cerita yang disusun secara acak berupa potongan cerita atau kata yang nantinya disusun oleh peserta didik dengan cara menghubungkan setiap potongan tersebut. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* berbasis *strip story* merupakan media pembelajaran yang berupa kepingan yang harus disusun secara acak kemudian disatukan dengan menyusun setiap kepingan menjadi sebuah gambar dan cerita yang utuh. Media *Puzzle* berbasis *strip story* pada penelitian ini merupakan media *puzzle* yang telah dimodifikasi dengan dilengkapi kepingan *puzzle* dua sisi dimana sisi depan berupa gambar peristiwa dan tokoh dalam peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan dan sisi belakang berupa materi yang berisi sesuai dengan peristiwa yang ada pada sisi depan *puzzle* tersebut. Apabila setiap peserta didik

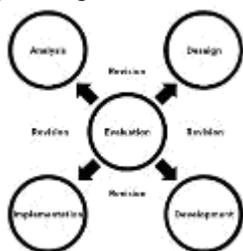
dapat memahami materi (yang terdapat pada sisi belakang kepingan) tersebut maka peserta didik dapat menyusun kepingan tersebut dan setelah kepingan *puzzle* dibalik (sisi gambar peristiwa dan tokoh terdapat diposisi depan) maka akan terbentuk gambar secara utuh dan sempurna. kelebihan dari penggunaan media *puzzle* adalah mampu meningkatkan semangat keaktifan dan menciptakan kesan yang menarik pada peserta didik dalam kegiatan belajar sambil bermain (*edutainment*).

Dengan penelitian ini harapan inovasi pengembangan media *puzzle* berbasis *strip story*, dapat melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *strip story* guru lebih mudah menyampaikan materi karena peserta didik dapat melihat langsung hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan dari guru. Sehingga dengan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran IPS yang berkaitan dengan materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Strip Story* pada Materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SD”. Pengembangan media *puzzle* berbasis *strip story* ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, keefektifan dan respon peserta didik serta guru terhadap media *puzzle* berbasis *strip story* materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan untuk kelas V Sekolah Dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*). Prosedur penelitian menjelaskan terkait tahapan atau langkah-langkah yang ada ketika melaksanakan sebuah penelitian. Pada penelitian ini, yakni penelitian yang mengembangkan media *puzzle* berbasis *strip story* terdapat lima tahapan dalam melakukan penelitian yang dimana tahapan-tahapa tersebut mengacu pada pendekatan model ADDIE. Adapun tahapan atau prosedur penelitian dari model ADDIE adalah tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut merupakan bagan tahapan pengembangan dari model ADDIE.



Bagan 1: Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Subjek uji coba pada proses penelitian pengembangan ini merupakan peserta didik kelas V sekolah dasar, serta validator ahli materi dan ahli media.

Data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk data kuantitatif yakni data yang diperoleh dari hasil uji validitas ahli materi dan ahli media, serta hasil tanggapan pengguna yang diperoleh melalui angket. Hasil validitas ahli materi dan ahli media, serta angket tanggapan pengguna akan diolah menjadi skor untuk mengetahui kelayakan penerapan media *puzzle* berbasis *strip story* pada proses pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini berupa lembar validasi ahli materi dan media, dan kuesioner yang bertujuan untuk menghimpun data sehingga diperoleh hasil yang sesuai.

Lembar validasi materi dan media berisi beberapa penilaian secara sistematis serta terdapat saran yang nantinya digunakan sebagai bahan perbaikan berikutnya. Instrumen aspek validasi digunakan untuk memperoleh hasil kelayakan ditinjau dari segi kesesuaian isi materi dan perkembangan media.

Lembar angket ditujukan kepada peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik ditinjau dari segi kemudahan dalam penggunaan media *puzzle* berbasis *strip story*.

Data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini menggunakan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil data pengumpulan hasil uji validasi angket yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dengan menggunakan *Rating Scale*. *Rating Scale* merupakan cara pengumpulan data berupa angka-angka yang kemudian diilustrasikan dalam pengertian kualitatif.

Analisis data diperoleh dari perhitungan lembar validasi ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang kemudian dianalisis dengan menggunakan perhitungan skala likert. Penggunaan skala likert ialah sebagai pengukur baik pendapat maupun tanggapan dari suatu kelompok yang telah ditetapkan dalam penelitian. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Tabel 1: Kriteria Validitas Media

Skor Kriteria	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid

Skor Kriteria	Kategori
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Data hasil tes diperoleh dari hasil pre-test dan post-test peserta didik. Data ini merupakan tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran yang kemudian akan dihitung skor setiap jawaban sehingga perlu dicari rata-rata, dengan rumus berikut:

$$x = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

x = rata-rata nilai

$\Sigma X$  = jumlah hasil nilai

N = jumlah peserta didik

Tahap selanjutnya adalah menghitung efektifitas dengan menggunakan N-Gain:

$$N\ Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor ideal = skor maksimal

Setelah perhitungan, klasifikasi perolehan nilai N-Gain diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 2: Interpretasi N-Gain

Skor Kriteria	Kategori
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Data hasil respon peserta didik diperoleh dari hasil jawaban angket yang dibagikan kepada peserta didik kelas V. kemudian akan dihitung skor setiap jawaban. Teknik perhitungan untuk menganalisis data angket menggunakan *Skala Likert*. Penggunaan *skala likert* ialah sebagai pengukur baik pendapat maupun tanggapan dari suatu kelompok yang telah ditetapkan dalam penelitian. Data yang diperoleh akan diolah dengan cara menghitung menggunakan rumus dengan akhir berupa persentase. Persentase dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Tabel 3: Kriteria Kelayakan Media

Skor Kriteria	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media *puzzle* berbasis *strip story* pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan kelas V di SDN 1 Paciran Lamongan. Proses ini dilakukan berdasarkan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dimana dalam penelitian tersebut juga menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *strip story* pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan kelas V SD. Berikut adalah proses tahapan penelitian pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

Tahap analisis peneliti melakukan analisis dengan tujuan untuk menggali permasalahan dan penyebab serta mencari solusi dari permasalahan tersebut. Sehingga pada tahap ini peneliti akan menganalisis beberapa hal, diantaranya yaitu guru, media pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, hal pertama yang dilakukan adalah peneliti telah menganalisis guru dan media pembelajaran IPS yang digunakan pada kegiatan pembelajaran kelas V melalui wawancara tidak terstruktur bebas mencatat dengan guru kelas V di SDN 1 Paciran dan didukung dengan pengamatan. Dari hasil wawancara dan pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran diperoleh informasi bahwa guru dalam penggunaan media pembelajarannya hanya menggunakan media buku paket, papan tulis, peta, globe, dan foto pahlawan. Metode pembelajaran yang diterapkan bersifat konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas sehingga proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Dengan kegiatan pembelajaran seperti ini, dapat menimbulkan rasa bosan dari diri peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi pasif. Penyebabnya karena dalam pembelajaran hanya dihadapkan pada teori saja, penggunaan metode pembelajaran yang monoton yang bersifat *teacher centered*, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai.

Selanjutnya, peneliti telah menganalisis kebutuhan peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SD yang secara umum anak dengan rentang usia tersebut telah memasuki tahap operasional formal dengan kognitif anak yang berkembang pesat, sehingga peserta didik membutuhkan alat bantu atau media untuk menunjang pemahaman mereka pada proses pembelajaran (dalam Muhammad Nursalim, dkk., 2017:24-26). Hal ini dikarenakan pada tahap ini kemampuan berpikir yang

dimilik oleh peserta didik sudah terdapat pada tingkat tinggi dalam mengatasi masalah yang bersifat verbal dan kompleks.

Setelah peneliti melakukan analisis dari beberapa hal, peneliti menemukan pokok permasalahan tersebut, kemudian peneliti dibantu oleh dosen pembimbing untuk menemukan solusi yang tepat agar peserta didik tertarik dan dapat meningkatkan semangat motivasi belajar. Maka peneliti ingin mengembangkan media puzzle berbasis strip story. Selain itu, sebagai tahap konfirmasi kepada guru, peneliti juga menanyakan terkait penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan media seperti media *puzzle*. Diperoleh hasil bahwa belum pernah dimanfaatkannya dalam pembelajaran IPS sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran IPS yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik yaitu dengan penggunaan media *puzzle* berbasis *strip story*. Dengan demikian, media puzzle berbasis strip story dapat dimanfaatkan khususnya dalam pembelajaran IPS mengenai materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan motivasi belajar serta berpikir kritis pada peserta didik. Untuk menarik perhatian serta ketertarikan minat belajar pada peserta didik dalam materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan yang dimana peserta didik sekolah dasar masih dalam tahap usia bermain sesuai dengan teori piaget. Maka dibuatlah media pembelajaran yang berbasis permainan secara kelompok di kelas guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam satu kelompok (Rochmada, 2022).

Tahap perancangan (*design*) ini dilakukan dengan melakukan perencanaan dan perancangan terhadap desain materi dan media. Desain materi pada media *puzzle* berbasis *strip story* ini dimulai dengan menentukan sub materi yang akan digunakan. Penyusunan materi ini disesuaikan pada kompetensi dasar di buku kelas V sehingga sesuai dengan pembelajaran sebenarnya. Sub materi yang disajikan pada media *puzzle* berbasis *strip story* adalah kronologi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan.

Setelah itu, desain media yang akan dirancang dimulai dari pembuatan rancangan konsep dan konten yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan rancangan konsep dan konten berdasarkan dengan hasil analisis pada tahap pertama model ADDIE. Dimana yang diperlukan dalam pembuatan konsep adalah dengan membuat desain yang menarik, inovatif, dan juga efektif digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Pembuatan desain bersama *developer*, lalu untuk ukuran puzzle berubah. Rancangan awal media *puzzle* berbasis *strip story* yaitu 25 x 45 cm dengan kepingan sebanyak 40 kotak

berganti menjadi 26,7 x 35,7 cm dengan kepingan sebanyak 99 kotak.

Setelah peneliti melakukan rancangan pada materi, dan konsep tampilan media, peneliti dibantu oleh dosen pembimbing untuk mengevaluasi hasil rancangan tersebut. Berikut merupakan perancangan media :

Tabel 4: Desain Media Puzzle Berbasis Strip Story

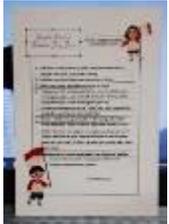
Gambar	Keterangan
	Gambar tersebut merupakan gambar Peristiwa Rengasdengklok
	Gambar tersebut merupakan Strip Story dengan penjelasan materi Peristiwa Rengasdengklok
	Gambar tersebut merupakan gambar Peristiwa Perumusan Naskah Proklamasi
	Gambar tersebut merupakan Strip Story dengan penjelasan materi Peristiwa Perumusan Naskah Proklamasi
	Gambar tersebut merupakan cover petunjuk penggunaan media
	Gambar tersebut merupakan petunjuk penggunaan media

Pada tahap pengembangan (*development*) Peneliti melakukan pengembangan produk yang dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli media dan juga ahli materi sebagai tahap perolehan nilai kelayakan media. Kemudian diakhiri dengan evaluasi sebagai tahap penyempurnaan

produk akhir. Pada tahap ini, peneliti merealisasikan dari tahap perancangan yang telah dibuat ke tahap pengembangan produk. Ada tiga langkah dalam pembuatan media *puzzle* berbasis *strip story* yaitu membuat rancangan gambar dan tulisan, mendesain gambar dan tulisan, dan langkah terakhir yaitu desain gambar dan tulisan yang telah didesain dikembangkan menjadi sebuah produk yakni *puzzle* berbasis *strip story*. Hasil pengembangan produk media *puzzle* berbasis *strip story* sebagai berikut:

Tabel 5: Media Berbasis Strip Story

Gambar	Keterangan
	a. Puzzle berukuran 26,7 x 35,7 cm b. Puzzle terbuat dari bahan kayu c. Gambar yang ada pada puzzle merupakan gambar Peristiwa Rengasdengklok
	a. Puzzle berukuran 26,7 x 35,7 cm b. Puzzle terbuat dari bahan kayu c. Gambar tersebut merupakan strip story dengan penjelasan materi Peristiwa Rengasdengklok
	a. Puzzle berukuran 26,7 x 35,7 cm b. Puzzle terbuat dari bahan kayu c. Gambar yang ada pada puzzle merupakan gambar Peristiwa Perumusan Naskah Proklamasi
	a. Puzzle berukuran 26,7 x 35,7 cm b. Puzzle terbuat dari bahan kayu c. Gambar tersebut merupakan strip story dengan penjelasan materi Peristiwa Perumusan Naskah Proklamasi
	a. Petunjuk penggunaan berukuran 14 x 10 cm b. Terbuat dari bahan kertas Art Papper c. Gambar tersebut merupakan cover petunjuk penggunaan media

	a. Petunjuk penggunaan berukuran 14 x 10 cm b. Terbuat dari bahan kertas Art Papper c. Gambar tersebut merupakan petunjuk penggunaan media
--	--

Setelah proses pengembangan media *puzzle* berbasis *strip story* selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu validasi kepada dosen ahli media dan juga materi. Peneliti melakukan validasi materi dan media kepada dosen ahli. Peneliti melakukan validasi materi kepada Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Hasil penilaian dari validator ahli materi sebagai berikut:

Tabel 6: Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)	4
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	4
	Keluasan cakupan materi yang disajikan	4
	Keberuntutan materi yang disajikan	5
	Kemudahan materi untuk dipahami	4
	Kejelasan materi bagi peserta didik	4
	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	5
2.	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	4
	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	4
<b>Jumlah Skor</b>		42

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{42}{50} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi dari ahli materi dinyatakan bahwa media *puzzle* berbasis *strip story* yang dikembangkan mencapai angka persentase 84% yang menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *strip story* berada pada kriteria sangat layak diujicobakan. Namun dari validator ada masukan untuk melengkapi materi dengan LKPD.

Selanjutnya, peneliti melakukan validasi materi dan media kepada dosen ahli. Peneliti melakukan validasi media kepada Bapak Ricky Setiawan, S.Pd.SD., M.Pd., M.Ed., yang merupakan Dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas

Negeri Surabaya. Hasil penilaian dari validator ahli materi sebagai berikut:

Tabel 7: Penilaian Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1.	Bentuk media	5
	Warna media	5
	Tulisan pada media	5
	Gambar pada media	5
	Petunjuk penggunaan media	5
2.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	5
	Manfaat media dalam pembelajaran	5
	Menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran	5
	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	4
3.	Bahasa yang digunakan baik dan baku	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>49</b>

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{49}{50} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi dari ahli materi dilihat bahwa media *puzzle* berbasis *strip story* yang dikembangkan mencapai angka persentase 98% yang menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *strip story* berada pada kriteria sangat layak diujicobakan. Namun ada saran atau masukan kertas yang digunakan untuk petunjuk penggunaan menggunakan kertas yang lebih tebal dan bagus

Berdasarkan hasil penilaian dari dua validator ahli materi dan media, menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *strip story* berada pada kriteria yang sangat layak. Media *puzzle* berbasis *strip story* dinyatakan layak apabila pada tingkat kelayakan nilai persentase berada pada kriteria layak. Dalam analisis data yang telah dilakukan, pemerolehan hasil persentase tingkat kelayakan media *puzzle* berbasis *strip story* oleh validator ahli materi sebesar 84% (sangat layak) dan validator ahli media sebesar 98% (sangat layak). Sehingga media *puzzle* berbasis *strip story* yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan.

Pada tahap implementasi, sesudah pelaksanaan seluruh tahapan sebagaimana yang diuraikan, selanjutnya peneliti melakukan tahap implementasi ataupun pengujian media “Puzzle Berbasis Strip Story” kepada seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Paciran bertepatan pada Rabu, 31 Mei 2023 dan Sabtu, 3 Juni 2023. Sebelum itu, peneliti menemui kepala sekolah untuk konfirmasi terkait penelitian yang akan dilaksanakan sehingga kepala sekolah mengkonfirmasi kepada guru kelas untuk menyampaikan agar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan perasaan gembira sehingga diharapkan hasil yang tercipta sesuai dengan apa

yang diharapkan. Jumlah keseluruhan siswa kelas V yakni 27 orang. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti memberikan soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *strip story*.

Pada hari kedua, Setelah dilakukannya rangkaian kegiatan penelitian, peneliti melanjutkan kegiatan uji coba membutuhkan waktu sekurang-kurangnya 2 jam. Uji coba dilakukan di ruang kelas V, terlebih dahulu dilakukan pengkondisian oleh guru kelas, yang kemudian diserahkan secara penuh kepada peneliti. Ketika pelaksanaan uji coba berlangsung, peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran yang dilakukan melalui media “*puzzle* berbasis *strip story*”, yang mana terlebih dahulu telah dijelaskan oleh peneliti terkait media tersebut kepada seluruh peserta didik menggunakan PPT dan diberikan apresiasi atas pertanyaan-pertanyaan sederhana yang bertujuan melakukan penggalian pengetahuan peserta didik. Peneliti menyampaikan banyak materi kepada peserta didik, meliputi penjelasan media pembelajaran yang hendak diusung, cara penggunaan serta pengimplementasiannya, peserta didik sudah sangat bersiap dengan untuk memainkan *puzzle* berbasis *strip story*.

Selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seluruh siswa tergolong aktif serta bersemangat, meskipun sedang belajar terdapat beberapa candaan yang dilontarkan agar suasana tidak tegang serta peserta didik merasa lebih nyaman. Namun ditemukan sekurang-kurangnya 2 siswa yang tidak terlalu bersemangat selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dari awal. Peneliti berusaha mencari informasi kepada guru kelas V terkait kedua siswa tersebut, dan memperoleh informasi bahwasanya keduanya sedikit lebih lamban dibandingkan yang lainnya ketika menangkap pembelajaran yang disampaikan. Sesudah dilaksanakan pengujian media “*puzzle* berbasis *strip story*”. Peneliti memberikan lembar kerja peserta didik yang bertujuan untuk membantu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti memberikan soal evaluasi *post-test* yang bertujuan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah diberikannya perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran. Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik:

Tabel 8: Hasil Belajar Peserta didik

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	A A S	60	80
2.	A F	50	70
3.	A A R	80	90
4.	A R	80	90

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
5.	A K P S	60	70
6.	D K D	80	100
7.	F S R	50	100
8.	F A Z I	70	90
9.	F A	70	80
10.	H A M	60	80
11.	L A R S	80	80
12.	N A M P	70	80
13.	M N F	70	100
14.	M R S	60	90
15.	M A D	70	80
16.	N N N	60	70
17.	N D P A	80	80
18.	N A S	60	80
19.	O N O	90	100
20.	R A	70	70
21.	R S A	50	90
22.	R A K M P	50	80
23.	R M A F	70	90
24.	S R S	70	80
25.	V F E	50	80
26.	W H W	80	100
27.	M F	60	80
<b>Jumlah Nilai</b>		1730	2280
<b>Rata-rata</b>		64,07	84,44

$$\begin{aligned}
 N \text{ Gain} &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{2280 - 1730}{2700 - 1730} \\
 &= \frac{550}{970} \\
 &= 0,56
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes peserta didik, dapat diketahui bahwasannya terdapat adanya peningkatan antara *pre-test* dan *post-test*. Nilai pada *pre-test* peserta didik memperoleh rata-rata 64,07. Sementara itu, nilai pada *post-test* peserta didik memperoleh rata-rata 84,44. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan *N-gain*, penelitian pengembangan ini memperoleh skor *N-gain* 0,56. Sehingga diperoleh *N-gain* 0,56 > *N-gain* 0,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* berbasis *strip story*.

Setelah kegiatan pengisian soal evaluasi, dilanjut dengan pengisian lembar kuesioner yang diberikan pada saat pembelajaran setelah menggunakan media *puzzle* berbasis *strip story* telah diujicobakan, sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat kepuasan peserta didik dan guru melalui penggunaan media berdasarkan penilaian dari peserta didik dan guru. Pada lembar kuisisioner peserta didik

terdapat 7 pertanyaan. Peserta didik diminta memberi tanda *checklist* sesuai dengan skala 1-5. Pelaksanaan pengisian menyesuaikan kondisi serta keadaan real yang dialami peserta didik selama penggunaan media "*puzzle* berbasis *strip story*".

Hasil dari kuisisioner peserta didik ini dihitung dengan menggunakan skala likert dari masing-masing kuisisioner tiap peserta didik dan mendapatkan skor seluruh peserta didik yaitu 2652 dari total 2700. Berikut ini merupakan hasil angket peserta didik :

Tabel 9: Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Skor
1.	A A S	97%
2.	A F	100%
3.	A A R	97%
4.	A R	100%
5.	A K P S	100%
6.	D K D	100%
7.	F S R	97%
8.	F A Z I	100%
9.	F A	100%
10.	H A M	97%
11.	L A R S	100%
12.	N A M P	100%
13.	M N F	100%
14.	M R S	100%
15.	M A D	100%
16.	N N N	100%
17.	N D P A	94%
18.	N A S	100%
19.	O N O	100%
20.	R A	100%
21.	R S A	100%
22.	R A K M P	97%
23.	R M A F	100%
24.	S R S	97%
25.	V F E	97%
26.	W H W	82%
27.	M F	97%
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		2656

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{2652}{2700} \times 100\% \\
 &= 98,22\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 98,22% yang masuk pada kategori bahwasannya media *puzzle* berbasis *strip story* tersebut dapat dikatakan "Sangat Layak" dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah memperoleh data angket peserta didik, selanjutnya ialah angket guru yang diberikan kepada guru kelas V. angket tersebut diberikan untuk mengetahui respon guru terhadap media *puzzle* berbasis *strip story*.

Tabel 10: Rekapitulasi Hasil Angket Guru

No.	Indikator	Skor
1.	Apakah komposisi warna pada media sudah bagus?	4
	Apakah gambar/tulisan pada media terlihat dengan jelas?	5
2.	Apakah media sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator?	5
	Apakah media sesuai dengan materi pembelajaran?	5
	Apakah media sesuai dengan tujuan pembelajaran?	5
	Apakah media dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran?	5
3.	Apakah media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi?	5
	Apakah media mudah digunakan dalam pembelajaran?	5
	Apakah media dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran?	5
4.	Apakah bahasa yang digunakan sudah baik dan baku?	5
<b>Jumlah Skor</b>		49

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{49}{50} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil persentase data angket peserta didik, peneliti juga memperoleh persentase sebesar 98% dan hasil tersebut dapat dikatakan “Sangat Layak” dan dapat digunakan dalam pembelajaran materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan. melanjutkan pada tahapan terakhir.

Tahap kelima merupakan revisi produk. Setelah dilakukan uji coba dan diperoleh hasil data berdasarkan lembar validasi, hasil tes, serta lembar angket, ketercapaian dari tujuan penelitian pengembangan media *puzzle* berbasis *strip story* diukur dan dirumuskan untuk membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tahap ini sebagai penentu kelayakan media untuk layak digunakan atau layak digunakan dengan beberapa revisi yang perlu dilakukan.

### Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

kelayakan, keefektifan, dan respon peserta didik serta guru terhadap media *puzzle* berbasis *strip story* pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Paciran Lamongan.

Sebelum penelitian, peneliti melakukan uji validasi kepada validator yakni ahli materi dan media. Penilaian hasil uji validasi dari validator materi memperoleh persentase sebesar 84% valid dengan revisi ringan yakni penyempurnaan LKPD yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan Sesuai dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila presentase kriteria minimal termasuk dalam kriteria valid dengan revisi ringan, maka media yang dikembangkan telah layak untuk diujicobakan dari segi materi. Hal tersebut selaras dengan (Anggraini, 2021) yang memperoleh hasil uji validasi materi persentase sebesar 82% yang masuk pada kategori sangat layak untuk diujicobakan.

Kemudian hasil penilaian uji validasi dari ahli media juga memberikan pernyataan bahwa media layak untuk diujicobakan tanpa revisi, dimana *puzzle* yang dikembangkan terbuat dari bahan kayu yakni kayu pinus. Bahan tersebut dipilih dengan alasan karena bahan kayu aman digunakan dan tahan lama, hal tersebut selaras dengan pendapat (Adiyoga & Purba, 2021) bahwa *puzzle* terbuat dari bahan dasar kayu karena kuat dan tidak mudah rusak. Bahan dasar kayu sendiri juga menjadi pertimbangan untuk kesehatan dan keselamatan pada anak. Kayu yang digunakan merupakan kayu pinus dengan serat permukaan kayu yang halus yang pada dasarnya aman dan tidak melukai anak-anak. Kemudian lebih lanjut hasil dari validasi media juga menyatakan bahwa media dinyatakan layak tanpa revisi karena gambar ilustrasi pada media tersebut telah sesuai dengan materi yang digunakan. Tujuan dari pembuatan *puzzle* yakni dapat meningkatkan daya pikir anak, meningkatkan motorik anak, dan melatih anak untuk memecahkan masalah, serta meningkatkan daya ingat pada anak.

Berdasarkan produk media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan mendapat rekomendasi layak berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli tersebut, dengan demikian produk media yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk diujicobakan di lapangan. Hal tersebut juga selaras dengan (Rochmada, 2022) yang memperoleh hasil uji validasi media dengan persentase sebesar 89,3% yang masuk pada kategori sangat layak untuk diujicobakan.

Setelah proses validasi dilakukan, selanjutnya penelitian dilakukan selama dua kali pertemuan, dimana kegiatan *pre-test* dilakukan pada pertemuan pertama yakni pada tanggal 31 Mei 2023 dan kegiatan *post-test* dilakukan pada pertemuan kedua yakni pada tanggal 3 Juni 2023.

Pemberian *pre-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada kegiatan tersebut menunjukkan bahwa hasil *pre-test* memperoleh nilai rata-rata yaitu 64,07.

Pada pertemuan kedua dalam proses pembelajaran di kelas yakni kegiatan penerapan media pembelajaran pada peserta didik, peserta didik berperan aktif dalam menyusun media *puzzle* berbasis *strip story*. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* berbasis *strip story* ini dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan karena pada media tersebut terdapat penjelasan materi. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget (dalam Muhammad Nursalim, dkk., 2017:24-26) Bahwasannya anak pada usia 7-12 tahun yang dimana anak dengan rentang umur tersebut membutuhkan benda konkret untuk menunjang pemahaman mereka pada proses pembelajaran. Selanjutnya peserta didik diminta untuk bermain media pembelajaran *puzzle* berbasis *strip story* sebelum mengerjakan LKPD, soal *post-test*, dan angket peserta didik. Pada pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya bermain saja namun juga belajar untuk memahami materi peristiwa proklamasi kemerdekaan yang ada pada *puzzle* tersebut.

Sementara itu, terdapat keterbatasan pada media yakni stiker pada *puzzle* yang mudah mengelupas dan kendala dalam penerapan media pembelajaran di kelas yakni ditemukan pada saat penerapan media pembelajaran yang memerlukan waktu lebih banyak karena peserta didik belum terbiasa menyusun *puzzle* sebagai media pembelajaran di kelas. Terkait kendala tersebut dapat teratasi apabila peserta didik mampu melakukan manajemen waktu yang baik, dimana siswa hendaknya dapat mengatur waktu dan strategi yang diperlukan agar *puzzle* tersebut dapat tersusun secara cepat. Peserta didik hendaknya mengembangkan dan menerapkan keterampilan manajemen waktu ini dalam kehidupan sehari-hari sehingga keterampilan manajemen waktu peserta didik menjadi meningkat. Manajemen waktu yang baik merupakan motor penggerak dan pendorong bagi individu untuk belajar sehingga di dalam belajar individu akan lebih bersemangat dan tidak lekas bosan dengan materi pelajaran yang dipelajari dan seiring dengan hal ini dapat meningkatkan prestasi belajar (Saputra, 2022). Selain itu, terdapat kendala lain seperti kepingan *puzzle* yang berjatuh karena peserta didik yang terlalu aktif dalam proses pembelajaran, sehingga situasi kelas cenderung gaduh karena peserta didik baru menerima pendekatan kontekstual berbantuan media konkret. Hal itu disebabkan karena peserta didik terbiasa dengan metode pembelajaran ceramah.

Kemudian setelah dilakukan penerapan media pembelajaran yang dikembangkan dan pengisian LKPD, serta angket peserta didik. Pada akhir pembelajaran, peserta didik diberikan soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan media pembelajaran yang dikembangkan, yakni media *puzzle* berbasis *strip story* dan diperoleh hasil presentase *post-test* dengan nilai rata-rata 84,44. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat adanya peningkatan anatar *pre-test* dan *post-test*. Nilai pada *pre-test* peserta didik memperoleh rata-rata 64,07. Sementara itu, nilai pada *post-test* peserta didik memperoleh rata-rata 84,44. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan *N-gain*, penelitian pengembangan ini memperoleh skor *N-gain* 0,56. Sehingga diperoleh  $N-gain\ 0,56 > N-gain\ 0,3$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* berbasis *strip story*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan pada pemahaman materi tersebut. Hal tersebut sejalan dengan (Saputri, 2021) yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai pada hasil yang diperoleh dengan nilai sebesar 0,55 yang masuk pada kategori sedang terjadinya peningkatan. Dengan demikian, dapat dikatakan media pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan *post-test* dalam proses pembelajaran di kelas terdapat kelebihan yakni adanya peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Setelah diperoleh data hasil uji validasi materi dan media, serta *pre-test* dan *post-test* selanjutnya berdasarkan uji lapangan yang dilakukan terdapat hasil penilaian peserta didik secara keseluruhan baik dari segi tampilan, isi materi, dan ketertarikan pada media *puzzle* berbasis *strip story* pada tahap uji lapangan dengan jumlah responden 27 peserta didik memperoleh persentase sebesar 98,22%. Dilihat dari hasil persentase kriteria dalam tahap uji lapangan, menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berbasis *strip story* yang dikembangkan mampu menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menarik minat belajar pada peserta didik. Suasana pada saat uji lapangan menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan dalam bentuk *puzzle* berbasis *strip story*.

Selain itu juga, peneliti memperoleh hasil penilaian angket dengan guru terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan diterapkannya dalam proses pembelajaran yang meliputi dari segi tampilan, isi materi, penggunaan dan Bahasa yang terdapat 10 soal dengan skala 1-5. Hasil penilaian tersebut memperoleh hasil persentase sebesar 98% yang masuk pada kategori sangat layak sehingga media *puzzle* berbasis *strip story* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan pengembangan media *puzzle* berbasis *strip story* yaitu

meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menarik minat untuk mempelajari peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan serta menambah variasi media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran sejarah telah mampu tercapai. Hal tersebut sejalan dengan (Nurul Laili et al., 2021) bahwa hasil yang didapatkan dari hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 96% dan angket guru memperoleh persentase sebesar 93% sehingga masuk pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan (Ernis & Hazmi, 2021) bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan semangat belajar, dan mampu menumbuhkan interaksi antar peserta didik untuk bekerja sama. Sementara itu (Pasungku, 2022) menyatakan bahwa *strip story* mampu menciptakan komunikasi yang aktif dan kegiatan belajar menjadi menyenangkan melalui penggunaan media *Strip Story*. Sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media *Puzzle* berbasis *Strip Story* mampu meningkatkan semangat peserta didik dengan terjadinya interaksi antara satu sama lain untuk bekerja sama sehingga menciptakan komunikasi yang aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, dapat disimpulkan pula bahwa media *puzzle* berbasis *strip story* yang dikembangkan pada penelitian ini memberikan kontribusi dalam pembelajaran IPS, dimana selama ini mayoritas media yang digunakan dalam pembelajaran IPS hanya berupa peta, globe, atau media yang berkaitan dengan materi tentang kenampakan alam. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Setiawati et al., 2019) bahwa ketersediaan media pembelajaran IPS yang berkaitan dengan sejarah belum banyak dikembangkan dan hanya terbatas pada media yang kurang interaktif. Sementara itu, pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah media *puzzle* dan diterapkan pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan yang dimana pada pembelajaran Ips masih jarang menggunakan media yang demikian. Hal tersebut didukung oleh pendapat guru di SDN 1 Paciran bahwasannya selama ini peserta didik hanya membaca teks yang ada di buku dan tidak ada media lain yang digunakan. Kemudian media *puzzle* yang dikembangkan ini juga memiliki kontribusi yang cukup besar pada SDN 1 Paciran karena di SD tersebut masih belum ada media *puzzle* berbasis *strip story*.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan proses dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pengembangan media *puzzle* berbasis *strip story* pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yakni

analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 84% dan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 98% sehingga media *puzzle* berbasis *strip story* dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan. Data yang diperoleh dari hasil test yakni *pre-test* memperoleh nilai rata-rata 64,07 dan *post-test* memperoleh nilai rata-rata 84,44 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan dengan penggunaan media *puzzle* berbasis *strip story*. Sehingga dikategorikan sebagai media yang dinyatakan efektif. Hasil penilaian angket peserta didik dalam uji coba mendapatkan persentase sebesar 98,22% dan hasil penilaian angket guru memperoleh persentase sebesar 98% sehingga media *puzzle* berbasis *strip story* dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

## **Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan media *puzzle* berbasis *strip story* pada materi peristiwa seputar proklamasi untuk peserta didik kelas V SD yang telah dilakukan diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengembangkan media yang sejenis.

Selanjutnya, diharapkan pula hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media lain yang sejenis, sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih bervariasi. Peneliti juga menyarankan apabila mengembangkan media *puzzle* berbasis *strip story* sebaiknya jumlah kepingan *puzzle* tidak terlalu banyak sehingga tidak memerlukan waktu yang lama dalam proses penyusunan *puzzle*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abd Ghofur. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS*. EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran. <https://ejournal.umri.ac.id/index.php/eduteach/article/view/1985/1205>
- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>

- Adiyoga, D., & Purba, R. (2021). *Perancangan Permainan Puzzle Kayu Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini*. 141–152.
- Anggraini, N. D., & Suprayitno. (2021). Pengembangan Media MIKAGRAM (Miniatur Kereta Api Bergambar) pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Agama Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian PGSD Unesa*, 9(3), 1931–1942.
- Bambang Kustandi, S. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua* (p. 23). Ghalia Indonesia.
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Kata kunci : Hasil Belajar, Media Puzzle , Komponen Ekosistem. *Journal of Elementary School (JOES) Volume, 4*, 45–56.
- Hasibuan, F. A., Subakti, H., & Salamun, H. (2022). *Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran* (J. S. Ronal Watrianthos (ed.); Cetakan 1, p. 31). Yayasan Kita Menulis.
- Lapenangga, P., Blegur, Y. R., & Aryani, F. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dongeng melalui Media Strip Story pada Siswa Kelas III SD. *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 75–80. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.3218>
- Made, I., Saputra, M., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10–16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Nursalim, M., & dkk. (2017). *Psikologi Pendidikan*. UNESA Univeristy Press.
- Nurul Laili, A., Yudho Prastowo, A., & Niam, F. (2021). *Pengembangan Media Puzzle pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. 1*, 45–58.
- Pasungku, Y. (2022). *Pengaruh media strip story terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPS di Kelas V SD UPT SPF Negeri Batulaccu*.
- Rochmada, E. D., & Suprayitno. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(06), 1355–1364.
- Saputra, N. awal. (2022). Pengaruh Manajemen Waktu Dan Motivasi Belajar Terhadap. *Nazzama Journal of Management Education*, 1, 123–134.
- Saputri, A., & Suprayitno. (2021). Pengembangan Media E-Scrapbook Materi Negara-negara ASEAN Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(3), 1872–1883.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Wulandari, F., Wahyuni, S., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh Media Booklet Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2071–2080. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1594>
- Yalvema Miaz, Y., Miaz, Y., Kiswanto Kenedi, A., Wachyunaldi Monfajri, S., & Helsa, Y. (2019). *Educative Learning Media for Elementary School Students*. 382(Icet), 722–727. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.173>