

PENGEMBANGAN MEDIA PETA PUZZLE PADA MATERI IPS MATERI MEMBACA PETA LINGKUNGAN SETEMPAT

Riszki Anugrahini

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, e-mail :
riszki_anugrahini@yahoo.co.id

Putri Rachmadyanti, S.Pd M.Pd

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, e-mail :
putri_rachmadyanti@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media Peta Puzzle dengan materi membaca peta lingkungan setempat dan kelayakan media Peta Puzzle yang meliputi respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran serta validasi media dan validasi materi yang telah dilakukan oleh para ahli. Tahapan penelitian pengembangan yang digunakan adalah tahapan penelitian pengembangan Sugiyono yang terdiri dari sembilan langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan menggunakan 10 orang siswa kelas IV SD dalam tahap uji coba produk dan 22 orang siswa kelas IV SD dalam tahap uji coba pemakaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Peta Puzzle memiliki presentase kelayakan sebesar 62% dengan kategori layak yang diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media Peta Puzzle sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi membaca peta lingkungan. Respon siswa terhadap media Peta Puzzle dapat dilihat setelah siswa belajar dengan menggunakan media Peta Puzzle. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa, diketahui bahwa respon siswa ketika menggunakan media Peta Puzzle memiliki kategori sangat baik dengan presentase sebesar 89% yang diambil dari rata-rata tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Kata Kunci : Membaca ,Peta Puzzle, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to describe puzzle maps media development with local maps environment reading material and the feasibility of puzzle maps media which includes the students' responses after follow the process of learning, media and material validation which was conducted by experts. development research stage used is development research stage of sugiyono which consists of nine step research, those are potential and problem, information collection, product design, validation design, improvement design, products trial, products revision, trial of use, and product revision. this research is a development research and used 10 grade students of the fourth Elementary school in the test phase products and 22 grade students of the fourth Elementary school in the test phase of use. the results showed that puzzle maps media have a percentage of the feasibility 62% by worth category obtained from media assessment expert and material expert. this shows that the puzzle maps media very decent used in learning material to read an environment maps. the students' responses to the puzzle maps media can be seen after the students learn by using puzzle maps media. based on the questionnaire that have been given to the students, known that the students' responses when using puzzle maps media get very well category with the percentage of 89% were taken from the average of the test phase products and trial of use.

keywords: reading, maps puzzle maps, learning media

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar sampai menengah atas. IPS mengajarkan berbagai peristiwa, fakta yang ada, konsep yang berhubungan dengan sosial masyarakat. Pendidikan IPS disekolah ditujukan untuk membantu siswa agar mengetahui, memahami dan mampu menerapkan apa yang mereka ketahui dan berpartisipasi dan mengisi masa depan (Siradjuddin, 2012: 9). Dalam dokumen kurikulum IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, dan merupakan integrasi dari mata pelajaran sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2010: 7). Pendidikan IPS di SD menurut proses pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif terlibat di dalamnya. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah pendekatan yang dapat merangsang siswa untuk aktif. Materi dalam IPS dijenjang Sekolah Dasar lebih diajarkan dimensi pedagogik dan psikologis serta berbagai macam kemampuan berpikir siswa yang bersifat *holistic* sehingga aspek disiplin ilmu tidak terlihat

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Jombang secara rinci yang dilakukan pada tanggal 10 Februari 2018 didapatkan hasil bahwa, pembelajaran yang dilakukan oleh para siswa di SD Negeri 1 Jombang telah menggunakan menggunakan media untuk proses belajar. Pembelajaran yang dilakukan pada siswa SD Negeri 1 Jombang yang saat ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti menggunakan gambar peta yang bersumber dari buku paket juga menggunakan model diskusi dan ceramah. Didalam pembelajarannya guru jarang melibatkan siswa, guru hanya membacakan materi. Sehingga secara umum pembelajaran sudah menyenangkan.

Sementara itu juga melakukan wawancara dengan guru kelas yang bernama Bu Wiwik dan didapatkan hasil bahwa guru kelas pernah membuat media pembelajaran. Aktivitas yang pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini kebanyakan hanya membacakan isi buku lalu siswa diberikan tugas yang ada pada buku paket. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan media yang disediakan disekolah seperti atlas dan . Jadi dapat disimpulkan dari hasil wawancara guru yang diperoleh, bahwasanya para siswa dianggap sulit yaitu materi membaca peta lingkungan setempat, dikarenakan para guru belum menggunakan media yang melibatkan siswa untuk bermain dan belajar. Padahal pembelajaran menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 dinyatakan bahwa "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif,

menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik."

Sehingga para guru seharusnya melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Menurut Syaiful Bahri Djamarah & Drs Aswan Zain (2010 : 121) menyatakan guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan siswa adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan oleh guru bersimpang siur, tidak ada fokus masalahnya. Dengan begitu guru juga harus membuat media konkret yang menyenangkan bagi siswa. Guru juga sebaiknya melakukan kegiatan Tanya jawab agar mempermudah siswa memonitor pemahamannya sendiri, dan juga guru harus selalu mengawasi dan membimbing para siswanya dalam kegiatan pembelajaran dan pada akhir pembelajaran guru harus membuat kesimpulan serta penilaian hasil akhir proses pembelajaran.

Media peta Puzzle dipilih untuk solusi mengatasi persoalan di SD Negeri Jombang pada pembelajaran IPS materi tentang membaca peta lingkungan setempat. Menurut pendapat dari Yudha (dalam Khomsoh 2013: 2) puzzle merupakan suatu gambar yang di potong menjadi beberapa untuk disatukan lagi dengan tujuan untuk mengasah daya pikir, membiasakan kemampuan berbagi, dan melatih kesabaran. Media puzzle bisa dikatakan sebagai permainan edukasi karena pada penggunaannya bisa melatih ide kreatif siswa dan kecerdasan dalam berpikir. Dengan menggunakan media peta diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalaman langsung tentang materi pelajaran. Melalui permainan puzzle yang disusun oleh siswa dalam permainan berkelompok, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menantang dan menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa semangat mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan mampu membuat siswa belajar lebih menyenangkan dan lebih aktif. Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini, peta juga bisa dikembangkan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa menjadi semangat dalam belajar dan tidak membosankan . Biasanya siswa hanya menggunakan gambar peta biasa untuk proses pembelajaran. Sekarang ini peta juga bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran peta puzzle.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan pengertian media peta puzzle adalah peta suatu wilayah tertentu yang dipotong menjadi beberapa bagian yang bertujuan untuk mengoptimalkan daya pikir, melatih kesabaran dan melatih kerja sama. Dilihat dari berbagai

jenis media, peta puzzle tergolong media visual, yaitu Suatu media penyampaian informasi yang dapat dilihat sehingga mudah dipahami dan dicermati agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media peta puzzle ini juga bisa membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran karena biasanya peta hanya berbentuk gambar, akan tetapi media peta puzzle bisa dibuat permainan agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran.

Penggunaan media peta puzzle diharapkan mampu menstimulus kemampuan siswa dan melakukan pembelajaran aktif. Menurut Hisyam Zaini (2008 :1) menjelaskan pembelajaran aktif suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Karena siswa akan bersikusi merangkai potongan peta puzzle kota jombang dan menyesuaikan dengan tata letak dan nama kota kabupaten jombang, dengan begitu siswa akan saling membaca sama lain dan menyelesaikan tugas menyusun puzzle. Menggunakan metode diskusi disertai menggunakan media peta puzzle dapat membuat siswa lebih aktif karena di sisi lain siswa akan bermain sambil belajar untuk mengembangkan kreativitasnya. Maka dari itu berbagai ilmu pengetahuan siswa bertambah luas dengan saling bertukar pikiran saat merangkai peta puzzle, dan proses pembelajaran akan lebih mengesankan dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan pengertian media peta puzzle adalah peta suatu wilayah tertentu yang dipotong menjadi beberapa bagian yang bertujuan untuk mengoptimalkan daya pikir, melatih kesabaran dan melatih kerja sama. Dilihat dari berbagai jenis media, peta puzzle tergolong media visual, yaitu Suatu media penyampaian informasi yang dapat dilihat sehingga mudah dipahami dan dicermati agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media peta puzzle ini juga bisa membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran karena biasanya peta hanya berbentuk gambar, akan tetapi media peta puzzle bisa dibuat permainan agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran.

Penggunaan media peta puzzle diharapkan mampu menstimulus kemampuan siswa. Karena siswa akan bersikusi merangkai potongan peta puzzle kota jombang dan menyesuaikan dengan tata letak dan nama kota kabupaten jombang, dengan begitu siswa akan saling membaca sama lain dan menyelesaikan tugas menyusun puzzle. Menggunakan model diskusi dengan disertai media peta puzzle dapat membuat siswa lebih aktif karena di sisi lain siswa akan bermain sambil belajar untuk mengembangkan kreativitasnya. Maka dari itu berbagai ilmu pengetahuan siswa bertambah luas dengan saling bertukar pikiran saat merangkai peta puzzle, dan proses pembelajaran akan lebih mengesankan dan bermakna bagi siswa.

Pada dasarnya pembelajaran IPS di SD memiliki tugas untuk menjadikan siswa mempunyai pribadi yang baik dan saling membantu satu sama lain. Pembelajaran IPS pada kelas IV Sekolah Dasar terdapat materi membaca peta puzzle yang bertujuan untuk mengetahui keunikan daerah tempat tinggal lingkungan setempat, misalnya kegiatan ekonomi dan sosial disuatu daerah yang terdapat pada tema 8 subtema 4 pembelajaran 4.

Melalui pembelajaran tersebut siswa dapat mengetahui keunikan di daerah tempat tinggalnya dengan membaca peta lingkungan setempat. Selain itu siswa juga bisa belajar tentang mengetahui kondisi wilayah didaerahnya, keadaan geografi (relief) suatu wilayah, Keadaan penduduk suatu wilayah, kepadatan dan persebarannya, mata pencaharian, persebaran sarana kota, Keadaan sosial budaya penduduk, dan persebaran pemukiman, dan tempat wisata yang ada pada daerahnya. Pada pembelajaran ini lebih menekankan siswa memahami kehidupan sosial yang ada pada daerahnya

METODE

Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan di SDN Japaran 1 Jombang menghasilkan Produk media peta puzzle dengan materi membaca peta lingkungan setempat. Dimana biasanya peta hanya gambar biasa yang membosankan bagi para siswa. Namun dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu membuat produk sebuah media pembelajaran Peta Puzzle. Dimana penelitian pengembangan adalah menghasilkan atau mengembangkan suatu produk pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah suatu yang menyajikan yang tersusun terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas dan efektifitas (Hamdani, 2011:24). Sugiyono (2016:30) mengartikan metode penelitian dan pengembangan sebagai carailmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk atau media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dan tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran berupa media peta puzzle yang diharapkan mampu membuat siswa belajar yang menyenangkan. Dengan mengembangkan produk media pengembangan peta puzzle diharapkan siswa mampu belajar mengasah otak, melatih ketrampilan, dan pandai dalam kerja sama sesama lain.

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Pemilihan metode ini didasarkan pada pertimbangan peneliti terkait tahapan yang disajikan pada model R&D dianggap sesuai dengan langkah-langkah atau tahapan yang disusun peneliti dalam penelitian yang dilakukan. Selain itu, karena berdasarkan tahapan yang disajikan pada pendekatan R&D ini dianggap tidak hanya terpaku pada produk yang dihasilkan semata, namun juga turut mempertimbangkan efektivitas produk yang dihasilkan dalam pengimplementasiannya. Tahapan penelitian pengembangan oleh Sugiyono (2014) menjelaskan tentang proses yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan untuk mengembangkan suatu produk pendidikan. Kesepuluh tahapan tersebut yaitu tahap (1) Potensi dan Masalah (2) Mengumpulkan Informasi (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Perbaikan Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian (9) Revisi Produk (10) Produksi Masal. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan tersebut dirancang secara terperinci dalam sepuluh tahapan untuk memecahkan masalah-masalah dalam penelitian yang dilakukan.

Kesepuluh tahapan pengembangan produk pendidikan oleh Sugiyono membuat peneliti mengikuti langkah-langkah pengembangan tersebut. Namun, dalam prakteknya penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap kesembilan yaitu (1) Potensi dan Masalah (2) Mengumpulkan Informasi (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Perbaikan Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian (9) Revisi Produk dengan alasan keterbatasan waktu penelitian dan biaya peneliti. Adapun prosedur penelitian tersebut

Prosedur Pengembangan

Dalam tahap prosedur pengembangan media MIMBAR ini menggunakan kesembilan tahapan penelitian pengembangan Sugiyono yaitu (1) Potensi dan Masalah (2) Mengumpulkan Informasi (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Perbaikan Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian (9) Revisi Produk. Adapun prosedur pengembangan media MIMBAR adalah sebagai berikut :

Potensi dan Masalah, Pada tahap ini merupakan langkah pertama yang dilakukan didalam penelitian pengembangan. Pada tahap yang dilakukan didalam potensi dan masalah, peneliti menggali permasalahan yang ada pada pembelajaran dan menemukan Potensi yang dijadikan solusi dalam permasalahan yang ada. Potensi dan masalah dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswadiketahui bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam pembelajara. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada

kemudian mencari solusi bagaimana cara menanggulangnya. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa di SDN Japanan 1 Jombang terkadang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Terdapat potensi dan masalah terkait dengan media pembelajaran diantaranya yaitu guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran selain itu guru juga belum membuat rancangan media. Sebenarnya siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran. Hal itu buktikan pada saat penelitian media peta puzzle siswa sangat senang dan semangat dalam proses pembelajaran.

Dari Potensi dan masalah yang didapatkan yaitu jarang nya siswa menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pada materi membaca peta lingkungan setempat siswa biasanya menggunakan media peta dan atlas. Sedangkan peneliti akan menggunakan media peta puzzle dalam proses pembelajaran materi membaca peta lingkungan setempat. Agar siswa bisa menggunakan media peta puzzle sebagai media pembelajaran dan sebagai permainan yang tidak membosankan bagi siswa dalam belajar.

Mengumpulkan Informasi, Dalam tahap ini langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi dari potensi dan masalah yang digunakan untuk merencanakan suatu produk yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan sesuai dengan potensi dan masalah yang terjadi

Desain Produk, Selain data dikumpulkan dan disesuaikan dengan tujuan di penelitian, maka tercetus ide untuk membuat produk, tahap pertama aktualisasi desain produk. Tujuannya yaitu membuat gambaran mengenai produk yang akan dibuat agar pembuatan disesuaikan dengan kebutuhan Desain yang dibuat menyesuaikan dengan spesifikasi produk yang sesuai dengan produk penelitian yang diharapkan. Desain produk tersebut meliputi materi, ukuran, bahan, warna, gambar dll. Hal ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah desain produk sebagai berikut :

- a. Menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikatro yang sesuai dengan media peta puzzle
- b. Menentukan materi yang akan dimuat di media peta puzzle
- c. Mendesain gambar peta kabupaten jombang yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Tujuannya supaya siswa mengetahui keunikan daerah tempat tinggalnya dan membaca peta lingkungan setempat
- d. Pembuatan media peta puzzle yang berbahan dasar kayu.

Validasi desain, proses menilai rancangan suatu produk atau media yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan meliputi validasi media serta validasi materi. Validator minimal S2, memiliki bidang ilmu dalam materi IPS, memiliki bidang ilmu dalam media pembelajaran. Tujuan validasi desain adalah untuk menguji kelayakan suatu media pembelajaran.

Perbaikan Desain, merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi kelemahan produk yang telah divalidasi dosen ahli. Setelah mengetahui kelemahan produk maka mencoba mengurangi dengan memperbaiki desain.

Uji Coba Produk, produk diujicobakan pada subjek penelitian dalam skala kecil, yaitu 10 siswa di SDN Japanan 1 Jombang yang dipilih secara acak oleh guru. Tujuannya yaitu untuk menguji kelayakan produk guna mencari kelemahan yang ada pada produk sebelum digunakan saat uji coba pemakaian

Revisi Produk, Setelah dilakukan uji coba produk pada skala kecil, maka dapat dilihat kelemahan dan kelebihan produk hasil pengembangan media serta analisis data yang diperoleh dari angket sehingga dilakukan revisi produk yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk

Uji Coba Pemakaian, apabila produk sudah diuji coba berhasil, dan memungkinkan, dan tidak ada revisi terlalu penting, selanjutnya produk yang berupa produk baru bisa diterapkan dalam kondisi nyata dan ruang lingkup yang luas. Dalam penggunaan produk sistem kerja baru harus dinilai kekurangannya yang berguna untuk perbaikan yang lebih lanjut. Pada uji coba ini, produk media hasil pengembangan diujicobakan kembali namun dalam proses pembelajaran siswa di SDN Japanan 1 Jombang. Tujuannya yaitu melihat kelayakan dan ketepatan produk yang telah dilakukan revisi serta melihat respon siswa terhadap produk media.

Revisi Produk, apabila uji coba produk penelitian terdapat hambatan dan dikondisi nyata ada kekurangan dan kelebihan. Didalam uji coba pemakaian, sebaiknya yang membuat sebuah produk harus mengevaluasi bagaimana sistem kerja produk. Apabila masih ada kekurangan dan hambatan produk, maka harus dilakukan revisi guna menyempurnakan produk media.

Uji Coba Pemakaian, dalam hal ini, peneliti mengujicobakan media Peta Puzzle pada siswa kelas IV SDN Japanan 1 Jombang yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti. Peneliti mewawancarai guru kelas, sebagai tambahan data untuk mengukur sejauh mana Peta Puzzle dapat membantu dalam pembelajaran melalui wawancara. Selain itu, siswa sebagai subjek penelitian juga diberikan angket terkait penggunaan media Peta Puzzle dalam

pembelajaran. Adapun rincian angket tersebut terlampir. Data hasil uji coba kemudian dikumpulkan dan dianalisis.

Revisi Produk, dalam tahapan ini, setelah mendapat data hasil uji coba produk, peneliti dapat melihat kekurangan yang ada dalam produk yang telah dibuatnya guna dilakukan revisi akhir produk yang dikembangkan. Kekurangan dalam produk yang diujicobakan dapat diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa, tanggapan guru, maupun angket yang telah diberikan kepada siswa. Kemudian pengembang melakukan revisi dengan melihat kekurangan apa saja yang ada dalam data hasil pengujian media Peta Puzzle guna menyempurnakan produk akhir dari media Peta Puzzle

Uji Coba Produk

Uji coba merupakan tolak ukur keberhasilan pengembangan produk pendidikan yang telah dihasilkan. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan tanggapan maupun masukan terhadap media Peta Puzzle, kemudian dilakukan revisi untuk membuat media Peta Puzzle yang dikembangkan lebih baik. Dalam pelaksanaan uji coba akan dilakukan dalam empat tahap yaitu :

Subjek Uji Coba, Dalam tahap ini, Subjek uji coba dalam penelitian Pengembangan Media Peta puzzle yaitu siswa kelas IV yang memiliki permasalahan pada materi Membaca Peta Lingkungan Setempat. Siswa kelas IV yang ada di SDN Japanan 1 Jombang berjumlah 10 siswa sebagai subjek uji coba produk dan siswa kelas IV yang ada di SDN Japanan 1 Jombang berjumlah 22 siswa sebagai subjek uji coba pemakaian. Dari jumlah siswa tersebut kemudian akan dibagi menjadi 5 orang kelompok untuk mengujicobakan produk (uji coba kelompok kecil). Pengembangan produk Peta Puzzle yang disesuaikan dengan permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan dilakukan pada bulan Juni bertempat di SDN Japanan 1 Jombang. Lamanya proses penelitian juga disesuaikan dengan pembelajaran siswa di kelas serta kesediaan guru dalam menerima peneliti. Penelitian pengembangan ini memuat produk berupa media Peta Puzzle yang akan diujicobakan dalam pembelajaran siswa di kelas IV yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi Membaca Peta Lingkungan Setempat.

Jenis Data, jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari uji coba produk mengenai kualitas media pembelajaran meliputi saran masukan dari validator dan guru kelas mengenai kelayakan media Peta Puzzle. Data kuantitatif meliputi penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon dari siswa yang merupakan subjek penelitian dengan menggunakan angket yang diolah menjadi skor

kelayakan produk penelitian pengembangan menggunakan skala *Likert*.. Data kuantitatif diolah menggunakan teknik analisis data skala *Likert*. Dalam hal ini, angket yang bersifat tertutup digunakan bagi subjek yang diteliti (siswa), sedangkan angket terbuka digunakan sebagai saran dan masukan ahli materi dan ahli media. Data yang diambil kemudian dianalisis sampai data yang diperoleh sudah sesuai dengan tujuan penelitian

Instrumen Pengumpulan Data, Instrumen data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu: lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, dan lembar wawancara guru.

Teknik Analisis Data, Saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran terhadap media Peta Puzzle dan memperbaiki kekurangan yang ada pada media Peta Puzzle dari aspek tampilan, aspek isi, dan aspek penggunaan. Angket validasi media dan validasi materi dianalisis secara kuantitatif untuk memberikan penilaian secara menyeluruh dari aspek tampilan, aspek isi, dan aspek penggunaan. Presentase tersebut diperoleh berdasarkan skala *Likert*. Angket respon siswa dianalisis secara kuantitatif untuk memberikan penilaian dari aspek ketepatan dan ketertarikan media Peta Puzzle. Presentase tersebut dihitung Presentase tersebut diperoleh berdasarkan skala *Likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pengembangan ini menggunakan sepuluh tahapan pengembangan Sugiyono yaitu Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi masal. Namun dalam proses pengembangan hanya sampai pada tahap kesembilan, yaitu sampai tahap revisi produk akhir. Tidak maksimalnya pengembangan yang dilakukan dikarenakan terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti. Hasil dari pengembangan media Peta Puzzle materi membaca peta lingkungan setempat adalah sebagai berikut :

Potensi dan Masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan didalam penelitian pengembangan. Pada tahap yang dilakukan didalam potensi dan masalah, peneliti menggali permasalahan yang ada pada pembelajaran dan menemukan Potensi yang dijadikan solusi dalam permasalahan yang ada. Potensi dan masalah dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa, diketahui bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena materi Membaca

Peta Lingkungan Setempat karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung.

Dalam proses pembuatan media peta terdiri dari pembuatan desain peta, membuat peta puzzle berbahan kayu dan memotong bentuk peta puzzle. Hal yang perlu dilakukan pertama kali untuk membuat media Peta Puzzle adalah membuat desain produk Peta Puzzle. Pada desain dibawah ini merupakan jenis peta tematik. Peta tematik merupakan peta yang menggambarkan satu tema saja dan menunjukkan berbagai jenis tempat-tempat tertentu diwilayah kabupaten Jombang. Judul yang dimuat dalam peta peta puzzle yaitu peta jombang beriman. Alasan memilih judul tersebut adalah jombang terkenal sebagai kota santri yang beriman yang artinya bersih, indah dan nyaman. Simbol-simbol peta yang digunakan menyesuaikan karakteristik pada siswa SD Kelas IV.

Setelah membuat desain produk media peta puzzle. Selanjutnya membuat papan peta puzzle yang terbuat dari kayu yang akan dibuat menjadi media Peta Puzzle. Alat yang digunakan dalam pembuatan media peta puzzle table saw, scroll saw, gunting galvalum, paku tembak, cat semprot dan lem. langkah selanjutnya yaitu membuat potongan bentuk puzzle. Bahan untuk membuat media Peta puzzle adalah kayu. Potongan puzzle dipotong dari ukuran besar menjadi ukuran yang diinginkan. Setelah proses pemotongan selesai tahap selanjutnya yaitu bentuk dan potongan puzzle siap ditempelkan dipapan dan diberi frame. Papan tersebut berbahan dari triplek dan galvalum.

Validasi media dilakukan oleh ibu Dra. Mulyani, M.Pd selaku dosen mata kuliah media pembelajaran. Dari hasil validasi yang telah dilakukan diketahui bahwa media Peta Puzzle mendapatkan hasil kelayakan seluruhnya sebesar 75% dengan kesimpulan valid sedikit revisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Peta Puzzle sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi membaca Peta lingkungan setempat kelas IV SD. Validasi materi telah dilakukan melalui lembar validasi materi oleh bapak Ganes Gunansyah, S.Pd, M.Pd selaku dosen mata kuliah Pendidikan Ilmu Sosial. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, materi pada media peta puzzle memiliki kelayakan sebesar 60% dengan kesimpulan valid sedikit revisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi pada media Peta Puzzle sangat layak digunakan untuk kelas IV SD.

Perbaikan desain dibuat untuk memperbaiki desain media yang telah dibuat dengan memerhatikan masukan yang diberikan oleh para validator. Perbaikan juga dilakukan terhadap materi atau pertanyaan yang akan ditanyakan kepada siswa melalui media Peta Puzzle yang telah dibuat. Perbaikan desain yang dilakukan

berguna untuk membuat media Peta puzzle yang akan dibuat nantinya lebih layak dipergunakan dalam tahap uji coba. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, validator memberikan masukan tentang tampilan peta puzzle seperti contoh potongan peta puzzle agar tidak mudah lepas harus diberi perekat oleh karena itu peneliti memberikan magnet pada potongan puzzle agar tidak mudah lepas.

Uji coba produk diujicobakan terhadap 10 orang siswa dari kelas IV yang terbagi menjadi 2 kelompok, jadi masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang siswa. Media Peta Puzzle kemudian diberikan kepada kedua kelompok tersebut untuk dimainkan bersama dengan kelompoknya. Berikut merupakan data yang dihasilkan dalam proses uji coba yang telah dilakukan :

Tabel 2. Hasil Respon Siswa Tahap Uji Coba Produk

ASPEK	NO SOAL	HASIL	RATA-RATA
ASPEK KETEPATGUNAAN	1	92,5%	88,5%
	2	92,5%	
	3	90%	
	4	82,5%	
	5	85%	
ASPEK KETERTARIKAN	6	97,5%	87,5%
	7	90%	
	8	87,5%	
	9	80%	
	10	82,5%	

Pengujian pada kelompok terbatas yang telah dilakukan, pada hasil data tiap soal diketahui bahwa butir soal pertama mendapatkan kelayakan 92,5%, butir soal kedua mendapat kelayakan sebesar 92,5%, butir soal ketiga mendapat kelayakan sebesar 90%, butir soal keempat mendapat kelayakan sebesar 82,5%, butir soal kelima mendapat kelayakan sebesar 85%, butir soal keenam mendapat kelayakan sebesar 97,5%, butir soal ketujuh mendapat kelayakan sebesar 90%, butir soal kedelapan mendapat kelayakan sebesar 87,5%, butir soal kesembilan mendapat kelayakan sebesar 80%, butir soal kesepuluh mendapatkan kelayakan 97,5 %. Pemetaan hasil kelayakan tiap butir soal terlampir.

Pada aspek ketepatan media Peta Puzzle kelayakan media sebesar 88,5%. Pada aspek ketertarikan, kelayakan media Peta Puzzle mendapatkan hasil sebesar 87%. Data yang dihasilkan dalam tahap ujicoba mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan media Peta puzzle sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dalam tahapan ini, revisi yang dilakukan dengan memerhatikan masukan yang telah diberikan oleh guru

kelas ketika peneliti melakukan pengujian media Peta puzzle. Guru kelas memberikan masukan dan saran jika membuat media sebaiknya menggunakan bahan yang bisa memanfaatkan bahan yang ada disekitar. Saran dan masukan dari guru kelas tentunya sebagai motivasi oleh peneliti. Namun guru kelas juga memberikan masukan jika media peta puzzle yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran.

Uji coba pemakaian dilakukan terhadap siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Siswa kemudian dibagi dalam 4 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan ada 5 dan ada yang 6 orang siswa. Uji coba dilakukan dalam skala kelompok kecil secara bersamaan. Berikut merupakan data yang dihasilkan dalam proses uji coba pemakaian yang telah dilakukan :

Tabel 2 Hasil Respon Siswa Tahap Uji Coba Pemakaian

ASPEK	NO SOAL	HASIL	RATA-RATA
ASPEK KETEPATGUNAAN	1	88,6%	87,68%
	2	83%	
	3	89,8%	
	4	86%	
	5	91%	
ASPEK KETERTARIKAN	6	87,5%	86,8%
	7	87,5%	
	8	86,4%	
	9	88,6%	
	10	84%	

Hasil pengujian pada siswa berjumlah 22 yang telah dilakukan, pada hasil data tiap soal diketahui bahwa butir soal pertama mendapatkan kelayakan 88,6%, butir soal kedua mendapat kelayakan sebesar 83%, butir soal ketiga mendapat kelayakan sebesar 89,8%, butir soal keempat mendapat kelayakan sebesar 86,4%, butir soal kelima mendapat kelayakan sebesar 91%, butir soal keenam mendapat kelayakan sebesar 87,5%, butir soal ketujuh mendapat kelayakan sebesar 87,5%, butir soal kedelapan mendapat kelayakan sebesar 86,4%, butir soal kesembilan mendapat kelayakan sebesar 88,6%, butir soal kesepuluh mendapatkan kelayakan 84%. Pemetaan hasil kelayakan tiap butir soal terlampir.

Pada aspek ketepatan media Peta Puzzle kelayakan media sebesar 87,68%. Pada aspek ketertarikan, kelayakan media Peta Puzzle mendapatkan hasil sebesar 86,8%. Data yang dihasilkan dalam tahap ujicoba mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan media Peta Puzzle sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Revisi akhir, revisi yang dilakukan merupakan tahap revisi yang terakhir guna menyempurnakan media Peta Puzzle. Masukan yang diberikan guru kelas juga diperhatikan untuk membuat media Peta Puzzle lebih baik lagi. Hasil dari wawancara pada guru kelas dalam tahap uji coba pemakaian adalah Media Peta Puzzle sangat layak digunakan dan tanpa revisi. Karena sudah bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran bermain sambil belajar dan tidak membuat siswa bosan dalam pembelajaran materi membaca peta lingkungan setempat

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba produk media Peta Puzzle yang telah dilakukan di SDN Japanan 1 Jombang pada kelas IV materi membaca peta lingkungan setempat menunjukkan bahwa media peta puzzle layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran membaca peta. Peta yang digunakan dalam peta puzzle yaitu wilayah kabupaten jombang, Peta yang digunakan adalah peta tematik. Peta tematik merupakan peta yang menggambarkan satu tema saja dan menunjukkan berbagai jenis tempat-tempat tertentu di wilayah kabupaten Jombang. Dalam proses pembuatan media peta terdiri dari pembuatan desain peta, membuat peta puzzle berbahan kayu dan memotong bentuk peta puzzle. Judul yang dimuat dalam peta puzzle yaitu Peta Jombang Beriman. Alasan memilih judul tersebut adalah jombang terkenal sebagai kota santri yang beriman yang artinya bersih, indah dan nyaman. Legenda yang ada pada peta yaitu simbol tempat wisata, tempat wisata religi, pondok pesantren, tempat bersejarah dan gunung. Tujuan legenda tersebut adalah untuk mengetahui potensi pariwisata wilayah kabupaten jombang dan wilayah tertentu di kabupaten jombang. Di dalam peta tersebut juga terdapat arah mata angin yang digunakan untuk menentukan arah. Desain peta puzzle yang dibuat cocok dengan karakter Siswa kelas IV. Bahan yang digunakan dalam pembuatan peta puzzle adalah berbahan kayu. Hal ini mengacu pada pendapat Arsyad (2013:75) kriteria pemilihan media pembelajaran sebaiknya praktis, luwes dan awet. Oleh karena itu memilih bahan kayu adalah agar media bertahan atau awet serta siswa mudah jika menggunakan media pada proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran Peta Puzzle bertujuan agar siswa di SDN Japanan 1 Jombang memahami materi membaca peta lingkungan setempat dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Media Peta Puzzle yang sesuai dengan karakteristik siswa SD yang suka bermain sambil belajar. Tentunya siswa sangat antusias dan senang menggunakan media peta puzzle dalam proses pembelajaran. Penggunaan media Peta

Puzzle cukup sesuai dipilih sebagai media pembelajaran siswa kelas IV karena implementasinya siswa sering menggunakan permainan puzzle dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan diharapkan membuat siswa antusias dan aktif mengikuti pembelajaran hal ini didukung dengan pendapat (Dananjaya, 2013:166) Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi. siswa akan lebih semangat belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam kerjasama bersama temannya. ketertarikan siswa terhadap media Peta Puzzle dibuktikan dengan butir soal nomor 4 dengan presentase skor 82,5% yang merupakan presentase skor tertinggi dalam tahap uji coba produk dan presentase skor 86,4% dalam tahap uji coba pemakaian, hal ini menunjukkan bahwa siswa ingin terus menerus menggunakan media peta puzzle dalam pembelajaran dan merasa tertarik dengan media Peta Puzzle yang telah dikembangkan.

Media Peta Puzzle merupakan salah satu media berbasis visual. Menurut pendapat Arsyad (2013:89) prinsip yang perlu diketahui penggunaan media berbasis visual yang efektif yaitu menekankan pada informasi sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik. Oleh karena itu desain dan bahan yang digunakan dalam media peta puzzle disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV tentunya siswa lebih mudah memahami letak letak wilayah pada peta dan pembelajaran terlaksana dengan baik. Diharapkan media peta puzzle memiliki nilai yang baik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan butir soal ke 2 dengan presentase skor 92,5% dalam tahap uji coba produk dan presentase skor 83% yang merupakan presentase skor soal tertinggi dalam tahap uji coba pemakaian, ini berarti siswa menyukai media puzzle karena mereka bisa memahami materi yang diajarkan

Dari hasil validasi media Peta Puzzle yang telah dilakukan diperoleh presentase skor 75% dari ahli media dan 60% dari ahli materi. Presentase skor yang didapatkan dalam tahap validasi menunjukkan kategori "valid sedikit revisi". Presentase skor yang didapatkan dari tahap uji coba produk adalah 88,5% dan pada tahap uji coba pemakaian adalah 79,1%. Presentase skor yang didapatkan dalam tahap uji coba menunjukkan kategori bahwa media Peta Puzzle "valid sedikit revisi" digunakan dalam pembelajaran.

Perbaikan atau revisi dilakukan setelah didapatkannya saran yang diberikan oleh validator materi dan validator media mengenai beberapa komponen, dimana komponen yang diperbaiki yakni berupa bingkai peta puzzle yang perlu di cat dan papan peta puzzle diberi

perekat supaya tidak mudah lepas potongan puzzlenya. Saran lainnya dari ahli materi yaitu sebaiknya peta yang digunakan adalah peta tematik tentang proses persebaran objek wisata di daerah kabupaten Jombang. Perbaikan yang dilakukan guna mendapatkan media yang bernilai valid dan dapat berguna secara maksimal.

Dalam uji coba penggunaan media Peta Puzzle juga tidak terlepas dari saran dan masukan yang diberikan guru kelas. Saran guru kelas yang belum terlaksana adalah saran untuk membuat media Peta Puzzle dengan membuat bahan yang lebih hemat dan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar. Namun guru kelas juga memberi masukan jika media Peta Puzzle sudah sangat bagus dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Namun dibalik produk media peta puzzle memiliki banyak kelemahan terutama terkait biaya. Biaya pembuatan peta puzzle dengan harga 500.000. Peta puzzle yang digunakan hanyalah sebatas wilayah kabupaten Jombang dan menunjukan potensi pariwisata. Peta yang digunakan dalam media Peta Puzzle tidak menggunakan peta Indonesia. Komponen-komponen yang ada pada peta tidak begitu lengkap seperti peta Indonesia. Produk yang dihasilkan hanya memuat satu materi IPS yaitu Membaca Peta Lingkungan Setempat. Prosedur pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap kesembilan karena terbatasnya waktu. Kegiatan wawancara yang dilakukan hanya kepada guru, sehingga saran dari siswa tidak digali lebih dalam.

PENUTUP

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media Peta Puzzle dengan materi membaca peta lingkungan setempat. Penelitian dikembangkan dengan menggunakan tahapan penelitian pengembangan oleh Sugiyono. Prosedur penelitian memiliki 10 tahapan dalam mengembangkan sebuah produk baru dalam pendidikan meliputi : (1) Potensi dan Masalah (2) Mengumpulkan Informasi (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Perbaikan Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian (9) Revisi Produk. Masukan yang diberikan oleh guru kelas dalam tahap uji coba juga membantu dalam pembuatan media. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam tahap uji coba produk, subjek yang digunakan yaitu 10 orang siswa, sedangkan dalam tahap uji coba pemakaian, subjek yang digunakan yaitu 22 orang siswa.

Berdasarkan hasil pengembangan yang sudah melalui tahap validasi oleh para validator yang ahli dibidangnya, media yang dikembangkan menunjukkan skor 75% oleh ahli media dan 60% oleh ahli materi. Skor

tersebut menunjukkan hasil “valid sedikit revisi”. Hasil angket respon siswa yang diberikan kepada subjek juga menunjukkan hasil yang sangat bagus. Pada tahap uji coba produk menunjukkan skor hasil sebesar 92,25%, sedangkan pada proses uji coba pemakaian menunjukkan skor hasil sebesar 79,1%. Dari kedua skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan memiliki kriteria “sangat layak” digunakan. Wawancara kepada guru yang telah dilakukan juga menunjukkan respon yang positif terhadap media yang telah dikembangkan.

SARAN

Dalam melakukan proses pengembangan media tentunya masih banyak kekurangan yang dialami. Berikut saran yang diberikan untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media Peta Puzzle. Produk media Peta Puzzle mencakup materi membaca peta lingkungan setempat. Peta yang digunakan dalam produk peta puzzle tidak seluruhnya mencakup peta Indonesia namun hanya mencakup wilayah kabupaten Jombang karena materi yang digunakan yaitu membaca peta lingkungan setempat. Saran lainnya yaitu sebaiknya media dibuat menggunakan bahan yang memanfaatkan yang ada di lingkungan setempat. Saran dari validator materi yaitu judul yang dimuat dalam peta puzzle sebaiknya jangan membuat slogan Jombang Beriman dan sebaiknya menggunakan judul Gambar Peta Jombang karena peta yang digunakan adalah Peta Tematik. Saran dan masukan belum sepenuhnya dibuat dalam media peta puzzle. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media Peta puzzle sampai pada tahap kesepuluh. Kesepuluh tahapan ini dimaksudkan agar media yang dihasilkan lebih sempurna dan dapat dijadikan media pembelajaran bagi kelas IV yang membutuhkan. Wawancara dapat dilakukan secara menyeluruh agar kualitas produk yang dihasilkan lebih baik lagi. Menyeluruh maksudnya disini adalah dapat menggali pendapat dari siswa juga mengenai media Peta puzzle.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja. Rosdakarya.

- Muhsetyo, Gatot. 2008. Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rosiana Khomsah. 2013. Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disekolah Dasar, Vol. 1, No. 2, Mei 2013. Diakses pada tanggal 23 Maret 2017 dari situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitian-pgsd/article/view/3119>
- Sapriya. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sutoyo Leo, Agung. 2009. Buku Sekolah Electronik IPS kelas IV (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional)
- Siradjuddin dan Suhanadji. 2012. Pendidikan IPS(Hakikat, Konsep, pembelajaran. Surabaya : Unesa University Press
- Septika Winanti,2014.Pengembangan Media puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Robi, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Peta Timbul Berbahas Barang Bekas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD.Yogyakarta:Universitas PGRI Yogyakarta
- Saifullah, dkk. 2013. Pengembangan Media Peta Puzzle dalam Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Uswatun Hasana Merambung:Bandar Lampung:Universitas Lampung
- Sadiman Arif, Raharjo, Anung Haryono. 2014. Media Pendidikan. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Susanto Ahmad. 2014. Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group
- Murfiah Uum.2017. Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktik Terbaik di Sekolah. Bandung:PT Refika Aditama
- Sudjana Nana, Ahmad Rivai.2007. Media Pengajaran(Penggunaan dan Pembahasan).Bandung:Sinar Baru Algensindo
- Djamarah Bahri Syaiful, Aswan Zain.2010.Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Zaini Hisyam,Bermawy Munthe,Sekar Ayu Aryani,2008.Strategi Pembelajaran Aktif.Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Daryantto.2016.Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.Yogyakarta: Gava Media
- Asyhar Rayandra.2012.Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.Jakarta: Referensi Jakarta