

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZCITA (PUZZLE CINTA TANAH AIR) UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SUB MATERI KERAGAMAN FAUNA DI INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMPIT INSAN PERMATA BOJONEGORO

ADHIKA RACHMAWATI

Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
radhikadhinda@gmail.com

Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., M.T.

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Proses pembelajaran memerlukan media yang sesuai dengan kondisi peserta didik kelas VII. Peserta didik kelas VII merupakan peserta didik dalam tahap peralihan dari sekolah dasar ke jenjang sekolah menengah pertama yang menyukai hal-hal kontekstual, permainan dan gambar-gambar sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran Puzcita (*Puzzle cinta tanah air*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP. Kelayakan media pembelajaran puzcita ditinjau dari hasil validasi, hasil aktivitas peserta didik, hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model *4D*. Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan) tepatnya sampai tahap uji coba terbatas. Penelitian ini diujikan secara terbatas pada 25 peserta didik. Penelitian dilakukan di SMPIT Insan Permata Bojonegoro. Teknik pengumpulan data dengan teknik validasi, teknik observasi aktivitas peserta didik, dan teknik tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Puzcita sebagai media pembelajaran dinyatakan sangat baik berdasarkan hasil validasi 1 dosen dan 1 guru IPS. Media pembelajaran Puzcita mendapatkan hasil rata-rata validasi sebesar 3,81 dengan kategori sangat layak. Aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama mendapatkan presentase yaitu sebesar 95% dan pada pertemuan kedua sebesar 98,33% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai *N-gain* yang mendapatkan rata-rata sebesar 0,60 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran mendapatkan presentase rata-rata sebesar 90,67% dengan kategori sangat baik. Hasil aktivitas, hasil belajar, dan respon peserta didik menunjukkan Puzcita sebagai media pembelajaran dapat dinyatakan layak.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Puzcita, hasil belajar

Abstract

The learning process requires media that is in accordance with the condition of the students of class VII. The students of class VII are students in transition from elementary school to junior high school who like contextual matters, games and pictures so they need appropriate learning media. This study aimed to produce a puzcita (Puzzle cinta tanah air) learning media to improve students learning outcomes of junior high school. The feasibility of puzcita learning media viewed from the results of the study, validation, results of student activities, learning outcomes of students and the response of students.

This study used Research and Development (R & D) with 4D consisting of four stages, (define stage, design stage, develop stage, and disseminate stage. This study was limited only to a limited trial stage in the development stage. The test was given to 25 students of class VII. This research had been done in SMPIT Insan Permata Bojonegoro. Data were collected using validation techniques, observation techniques of student work, and test techniques.

Puzcita learning media was categorized as very well based on the validation result of 1 lecturer and 1 social studies teacher. The average validation of Puzcita learning media was 3.81 with very good category. Student activity at the first meeting was 95% and 98.33% at the second meeting was categorized as very good. Student learning outcomes are seen from the value of N-gain was an average of 0.60 where the increase of student learning outcomes was categorized as medium category. Student response after using learning media was equal to 90,67% with very good category for student response to puzcita learning media. The results of student activities, learning outcomes, and the student response show that the learning media puzcita can be used as a learning media for students.

Keywords: learning media, puzcita, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran adalah proses mengasah keterampilan mental dan fisik, sehingga pengulangan (berlatih) dan pemantauan (pemberian masukan) perlu terus dilakukan selama proses pembelajaran. Karenanya proses pembelajaran perlu waktu (tidak bisa instant) dan motivasi (keinginan untuk tahu atau menjadi bisa).

Proses belajar terdapat sebuah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik yang bertujuan untuk penyampaian pesan berupa materi pelajaran dan penanaman sikap dan nilai pada diri peserta didik yang sedang belajar (Sardiman,2004:8). Guru memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yaitu berperan sebagai motivator. Seorang guru dapat memilih media dan model pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya, mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar mata pelajaran yang diajarkan. Guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi materi hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan dengan aspek kognitif, juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Salah satu hal yang mampu mempengaruhi guru dalam upaya memperluas dan memperdalam materi adalah ketepatan membuat suatu rancangan pembelajaran yang baik dan menarik untuk peserta didik.

Setiap mata pelajaran memiliki karakter tertentu, demikian pula dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara terpadu diberikan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP). Saidiharjo (1996:43) IPS adalah perpaduan dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari dan mudah dicerna. Banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS karena kurangnya motivasi dan kreatifitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah dan guru sebagai pusat informasi (*teacher center*) dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPS juga identik dengan hafalan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang membuat pembelajaran IPS kurang menarik.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru IPS yang peneliti lakukan di SMPIT Insan Permata Bojonegoro Kelas VII, diperoleh data bahwa pada tahun ajaran 2016/2017 hanya menggunakan *power point* dan metode pengajaran yang digunakan adalah metode ceramah ketika proses belajar mengajar berlangsung

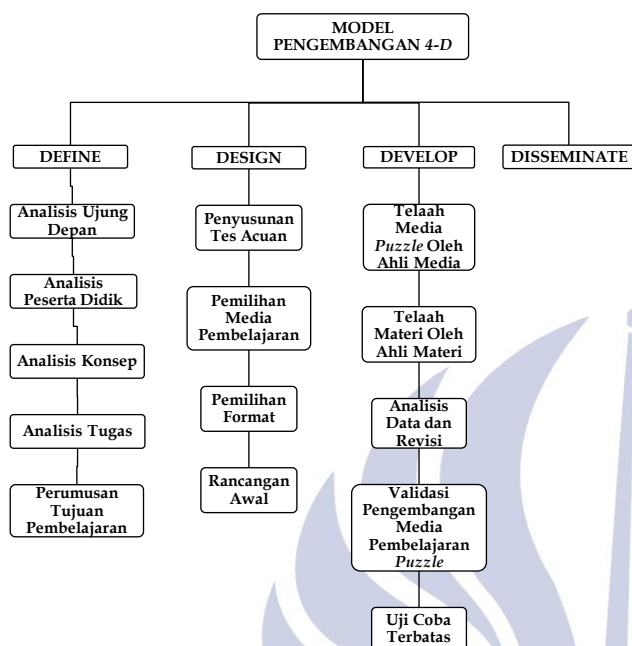
sehingga tidak ada komunikasi dua arah namun hanya guru sebagai pusat informasi. Proses pembelajaran yang dilakukan pada tahun ajaran tersebut berpengaruh terhadap kurang maksimalnya hasil ketuntasan belajar yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil diskusi yaitu 78,1 dan nilai rata-rata ulangan harian yaitu 74,72. Standar nilai KKM mata pelajaran IPS adalah 75. Proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik di SMPIT Insan Permata Bojonegoro kelas VII yang masih dalam tahap peralihan dari sekolah dasar ke jenjang sekolah menengah pertama yang masih menyukai hal-hal kontekstual, permainan dan gambar-gambar. Media pembelajaran yang dapat memotivasi dan membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran juga diperlukan supaya materi yang disampaikan oleh pendidik dapat maksimal. SMPIT Insan Permata Bojonegoro merupakan sekolah yang baru berdiri sehingga sekolah tersebut juga membutuhkan tambahan media pembelajaran yang beragam. Proses penyampaian materi pada peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan informasi yang tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu (Prasetya,2014:2). Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya yang digunakan untuk membantu proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah media puzcita (*Puzzle cinta tanah air*) berupa potongan gambar pulau-pulau besar di wilayah Indonesia yang disusun ulang untuk melatih kemampuan mengingat pada peserta didik dalam sub materi keragaman fauna di Indonesia. Alasan peneliti memilih media pembelajaran puzcita (*Puzzle cinta tanah air*) karena media pembelajaran puzcita (*Puzzle cinta tanah air*) memberi kemampuan lebih pada peserta didik untuk mengembangkan pikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Peneliti menyesuaikan dengan kondisi peserta didik di SMPIT Insan Permata Bojonegoro kelas VII yang masih dalam tahap peralihan dari sekolah dasar ke jenjang sekolah menengah pertama yang masih menyukai hal-hal kontekstual,permainan dan gambar-gambar. Peneliti tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Puzcita (Puzzle Cinta Tanah Air) untuk Peningkatan Hasil Belajar Sub Materi Keragaman Fauna di Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPIT Insan Permata Bojonegoro**". Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran puzcita (*Puzzle cinta tanah air*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan mengacu pada metode Penelitian dan Pengembangan dengan model *4-D*.

Namun dalam pelaksanaan penelitian, kegiatan yang dilakukan hanya sampai 3 langkah yaitu define, design, develop. Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan model 4-D :



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Model 4-D

Desain penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimental* dengan rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) diujicobakan secara terbatas pada peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama di SMPIT Insan Permata Bojonegoro yang berjumlah 25 peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu lembar validasi media puzcita (*puzzle cinta tanah air*), lembar observasi unjuk kerja peserta didik, lembar penilaian *pre-test* dan *post-test*, dan lembar angket respon peserta didik. teknik pengumpulan data dengan cara teknik validasi, teknik observasi unjuk kerja peserta didik, dan teknik tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Kelayakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*)

Kelayakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) ditinjau dari proses validasi yang dilakukan oleh 2 orang validator. 2 orang validator terdiri dari 1 orang dosen dan 1 guru IPS. Penilaian validasi berdasarkan beberapa aspek yaitu materi, penyajian, dan tampilan.

Suatu permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk tujuan pendidikan, sesuai dengan pernyataan Sadiman (2010:79) yang menyatakan bahwa media permainan dapat digunakan untuk

berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan maupun persoalannya.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Per-Kriteria

Aspek Yang Dinilai	Presentase Tiap Kriteria (%)
Kriteria materi	93,75 (sangat layak)
Kriteria penyajian	94,64 (sangat layak)
Kriteria tampilan	96,88 (sangat layak)

Sumber: Data primer tahun 2018

Ditinjau dari kriteria materi mendapatkan presentase 93,75% dengan kategori sangat layak. Kriteria penyajian mendapatkan presentase 94,64% dengan kategori sangat layak. Kriteria tampilan mendapatkan presentase 96,88% dengan kriteria sangat layak. Ditinjau dari keseluruhan nilai presentase validasi media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ditunjukkan dengan hasil keseluruhan nilai presentase validasi sebesar 95,09% dengan kategori sangat layak.

B. Keefektifan media puzcita (*puzzle cinta tanah air*)

1. Aktivitas peserta didik

Observasi aktivitas peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi aktivitas peserta didik saat melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*). Hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dipublikasikan dengan presentase yang didapatkan pada saat pertemuan pertama sebesar 95% dan pada saat pertemuan kedua sebesar 98,33% dimana berdasarkan kriteria interpretasi skor pengamatan aktivitas peserta didik dari Riduwan (2013:54) menyatakan bahwa media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) dinyatakan sangat baik untuk digunakan saat pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi aktivitas peserta didik

Pertemuan	Presentase Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik (%)	Kategori
1	95	Sangat Baik
2	98,33	Sangat Baik

Sumber: Data primer tahun 2018

Peningkatan presentase aktivitas peserta didik pertemuan pertama yaitu 95% dan meningkat menjadi 98,33% pada pertemuan kedua dikarenakan peserta didik sangat aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzcita (*Puzzle cinta tanah air*), peserta didik merasa senang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*). Permainan harus membuat peserta didik merasa senang dan aktif dalam proses belajar mengajar sesuai dengan pendapat Sadiman (2010:78) yang menyatakan bahwa permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan suatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar

serta dapat memberikan umpan balik langsung. Nur (1998:37) menyatakan bahwa permainan penting bagi anak-anak karena permainan melatih keterampilan bahasa, kognitif, sosial dan menyumbang kepribadian umum.

2. Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik di SMPIT Insan Permata Bojonegoro dikatakan tuntas jika peserta didik mendapatkan nilai diatas nilai KKM yaitu 75. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 24 peserta didik dari 25 peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media puzcita (*puzzle cinta tanah air*), dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

NO	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSTEST	<g>	KATEGORI
1	Akmal M Y	55	80	0,56	sedang
2	Alif R M	60	85	0,63	sedang
3	Baghiz Z A	65	85	0,57	sedang
4	Burhan Z H	65	80	0,43	sedang
5	Dhafa N H	40	80	0,67	sedang
6	Farrel H A	65	85	0,57	sedang
7	Ferdian A I S	65	80	0,43	sedang
8	Fikry A F	45	80	0,63	sedang
9	Hafizh I R	60	90	0,75	tinggi
10	M Imaduddin	65	85	0,57	sedang
11	M Ivan	65	80	0,43	sedang
12	M. Alfian L H	55	80	0,56	sedang
13	M. Arzriel Z	65	85	0,57	sedang
14	M. Haykal N	55	80	0,56	sedang
15	M. Navy A	55	85	0,67	sedang
16	Adelia A	35	80	0,69	sedang
17	Ailsa Erdiana	30	70	0,57	sedang
18	Aisya N	35	80	0,69	sedang
19	Aulia Intan	55	80	0,56	sedang
20	Ellisia Nur	65	90	0,71	tinggi
21	Inas Khalida	65	85	0,57	sedang
22	Nadine Z	55	85	0,67	sedang
23	Naura K	60	85	0,63	sedang
24	Tazkya Adya	55	80	0,56	sedang
25	Zahrotul K J	45	80	0,63	sedang
Rata-rata N-Gain		-	-	0,60	sedang
Jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan nilai		-	25	-	-

Sumber: Data primer tahun 2018

Satu orang peserta didik yang tidak tuntas yaitu Ailsa Erdiana Khanza dengan nilai *post-test* 70 dimana peserta didik mengalami peningkatan dalam pembelajaran akan tetapi peserta didik belum tuntas dalam pembelajaran. Peningkatan

hasil belajar Ailsa Erdiana Khanza sebesar 0,57 dimana menurut Hake (1999:1) hasil tersebut menunjukkan peningkatan sedang. Aktivitas peserta didik pada awal permainan, peserta didik juga kurang aktif dilihat dari beberapa aktivitas yang tidak dilakukan seperti tidak membaca *handout* pembelajaran dan buku pedoman permainan, sehingga terjadi kebingungan pada saat awal permainan berlangsung.

Data pada tabel 3 diperoleh data peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*). Dari 25 peserta didik, 23 peserta didik mengalami peningkatan yang sedang sedangkan 2 peserta didik mengalami peningkatan yang tinggi sehingga rata-rata perolehan *N-gain* adalah 0,60. Hake (1999:1) perolehan tersebut dapat dikategorikan dalam peningkatan sedang. 2 orang peserta didik yang mengalami peningkatan yang tinggi yaitu Hafizh Izzuddin Ramadhana dan Ellisia Nur Fadila. Hafizh Izzuddin Ramadhana memperoleh *N-gain* 0,75 dimana menurut Hake (1999:1) perolehan tersebut dikategorikan tinggi. Dilihat dari aktivitas peserta didik, peserta didik mengikuti semua instruksi kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) dan mengekspresikan rasa senang dengan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) sehingga lebih memahami materi, hal tersebut dapat menjadi alasan peserta didik mendapat nilai yang tinggi. Ellisia Nur Fadila memperoleh *N-gain* 0,71 dimana menurut Hake (1999:1) perolehan tersebut dikategorikan tinggi. Dilihat dari aktivitas peserta didik terhadap media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*), peserta didik terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) sehingga alasan tersebut dapat dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang tinggi.

Salah satu faktor adanya peningkatan hasil belajar peserta didik adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*). Pembelajaran menggunakan media berupa permainan bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri dan menciptakan suasana rekreatif bagi peserta didik, sehingga belajar lebih menarik (Priatmoko, 2012:6).

3. Respon peserta didik

Media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) dapat dikatakan sebagai media yang sangat baik berdasarkan tabel 4 respon peserta didik yang memperoleh rata-rata keseluruhan presentase 92,4% dimana berdasarkan kriteria interpretasi skor respon peserta didik dari Riduwan (2013:54), media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) dinyatakan sangat baik.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Peserta Didik Per-Kriteria

Aspek Yang Dinilai	Presentase Tiap Kriteria (%)
Kriteria Tampilan	90,67(sangat baik)
Kriteria Materi	92,8(sangat baik)
Kriteria Ketertarikan	94(sangat baik)
Rata-Rata Keseluruhan	92,4(sangat baik)

Sumber: Data primer tahun 2018

Tabel 4 kriteria tampilan media mendapatkan nilai presentase rata-rata 90,67% dimana berdasarkan kriteria interpretasi skor respon peserta didik dari Riduwan (2013:54) dikategorikan sangat baik. Media pembelajaran permainan dapat dikatakan sebagai media permainan edukatif salah satunya jika memenuhi syarat estetika, dimana tampilan dari permainan tersebut harus dapat menarik perhatian peserta didik.

Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa kriteria materi mendapatkan presentase rata-rata 92,8% dimana berdasarkan kriteria intepretasi skor respon peserta didik dari Riduwan (2013:54) dikategorikan sangat baik. Ibrahim (2010:28) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terciptaya proses belajar pada diri peserta didik.

Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa kriteria ketertarikan mendapatkan presentase rata-rata 94% dimana berdasarkan kriteria interpretasi skor repson peserta didik dari Riduwan (2013:54) dikategorikan sangat baik. Pendapat Hamdani (2011:52) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep maupun menguatkan konsep yang telah dipahami serta dapat menjadikan lingkungan belajar akan lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik salah satunya menggunakan media berupa media pembelajaran bertema permainan, media tersebut akan membantu peserta didik termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil data penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) sebagai media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi 1 dosen dan 1 guru IPS. Kelayakan tersebut ditinjau dari beberapa aspek yaitu materi, penyajian, dan tampilan. Media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) mendapatkan presentase hasil penilaian sebesar 95,09 % dengan kategori sangat layak.
2. Media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) sebagai media pembelajaran dinyatakan efektif dilihat dari aspek aktivitas peserta didik,

hasil belajar peserta didik, respon peserta didik. Ditinjau dari aspek aktivitas peserta didik dapat dilihat presentase pada pertemuan pertama sebesar 95% dan pada saat pertemuan kedua sebesar 98,33% dengan kategori aktivitas peserta didik sangat baik. Hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai *N-Gain*. Rata-rata perolehan *N-gain* adalah sebesar 0,60 dan dikategorikan peningkatan hasil belajar peserta didik sedang. Rata-rata respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) sebesar 92,4 dengan kategori sangat baik. Media pembelajaran puzcita (*puzzle cinta tanah air*) dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

B. Saran

Hasil simpulan yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Puzcita (*Puzzle cinta tanah air*) bisa dikembangkan untuk materi-materi lain yang sejenis dengan karakteristik yang sama, sehingga dapat di produksi secara massal.
2. Sekolah dapat mendukung guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hake, Richard R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University 24245 Hatteras Street, Woodland Hills, CA, 91367 US: A Dept of Physics (online), (<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/analyzingchange-gain.pdf>) di akses 20 Desember 2016
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press
- Nur, Muhammad. 1998. *Teori Perkembangan*. Surabaya: Unipress.
- Prasetya, Sukma Perdana. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak
- Priatmoko, Saptorini, dan Diniy. 2012. *Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-Edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. JPII 1. Diambil dari: [https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/jpii/2011\(25 Oktober 2017\)](https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/jpii/2011(25 Oktober 2017))
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A.S, dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saidihardjo & Sumadi HS. (1996). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. (Buku 1)*. Yogyakarta : FIP FKIP
- Sardiman.A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada