

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan. Masing-masing pulau tersebut didiami oleh suku bangsa tersendiri. Karena memiliki banyak suku bangsa dengan adat dan budaya yang berbeda-beda, maka Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman. Bangsa Indonesia dibangun dari sejumlah perbedaan atau keberagaman. Keberagaman bangsa Indonesia meliputi suku bangsa, agama, budaya, serta adat istiadat. Keragaman budaya tersebut bersumber dari masing-masing suku bangsa yang tersebar di seluruh tanah air. Menurut (Sunjaya, 2022) Keragaman budaya bangsa Indonesia meliputi rumah adat, pakaian tradisional, tarian adat, upacara adat, alat musik dan lagu tradisional, senjata tradisional, dan makanan khas daerah karena keberagaman inilah yang menjadi latar belakang semboyan bangsa Indonesia yaitu *Bhineka Tunggal Ika*. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang *bhineka* (beranekaragam). Ke-*bhineka*-an masyarakat Indonesia harus terus dijaga agar dapat mewujudkan persatuan dan kesatuan seluruh bangsa Indonesia. Beranekaragam suku bangsa hidup berdampingan dengan latar belakang kehidupan yang berbeda menjadikan masyarakat di Indonesia memiliki kehidupan yang beranekaragam pula yang dipengaruhi oleh budaya masing-masing sebagai warisan dari tiap generasi sebelumnya (Ningsih, 2022).

Kegiatan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia sudah terintegrasi pada kurikulum merdeka yang dinilai sangat penting diajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan antara

IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Suhelayanti, & Rahmawati, 2023). IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai (Rusilowati, 2022).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim menegaskan bahwa dalam upaya menanamkan pendidikan karakter kepada siswa dapat direalisasikan melalui kebijakan yang dikeluarkan oleh Kemdikbud yang terpusat sebagai usaha untuk mewujudkan pelajar Pancasila mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Ismail, 2021). Profil Pelajar Pancasila merupakan sebuah kemampuan dan karakter yang ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari dan dihidupkan dalam setiap diri siswa melalui budaya sekolah, kegiatan pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler (Rahayuningsih, 2022). Profil Pelajar Pancasila didalamnya terdapat enam kompetensi, yaitu (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; (2) Berkebhinnekaan global; (3) Bergotong Royong; (4) Mandiri; (5) Bernalar Kritis; (6) Kreatif. Keenam kompetensi tersebut sebagai dimensi kunci yang saling bersinergi dan berkembang Bersama, yang tidak hanya terfokus pada kemampuan dari segi kognitif saja, akan tetapi juga dari segi sikap, perilaku, serta karakter-karakter yang selaras dengan jati diri bangsa Indonesia.

Berkebhinnekaan global merupakan salah satu elemen atau ciri dari Profil Pelajar Pancasila dengan dibentuknya elemen berkebhinnekaan global

diharapkan mampu untuk mewujudkan pelajar Indonesia yang dapat mempertahankan budaya luhur, identitas, serta lokalitas, namun tetap memiliki pikiran yang terbuka ketika terjadi interaksi dengan budaya lainnya sehingga dapat menumbuhkan rasa untuk saling menghormati serta dapat membentuk budaya yang baru dan tidak saling bertolak belakang dengan budaya leluhur bangsa (Rusnaini & Raharjo, 2021). Kompetensi berkebhinnekaan global merupakan salah satu kompetensi positif yang perlu untuk ditanamkan kepada siswa sehingga mereka bisa memiliki nilai kesatuan dan saling menghargai kepada keragaman budaya bangsa. Hal itu menunjukkan tuntutan pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia selaras dengan kurikulum merdeka yang diterapkan saat ini. Masih banyak ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran pada materi keberagaman budaya khususnya terkait dengan bagaimana hasil siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Pembelajaran keragaman budaya saat ini di Sekolah Dasar bisa dilihat pada studi kasus penelitian sebelumnya seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Mafruzah, 2019) Observasi Kelas IV SDN Tlogomas 2 ditemukan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal materi keragaman budaya yang begitu luas. Terlihat juga aktivitas siswa yang cenderung malas untuk mencari materi keragaman yang begitu banyak melalui latihan soal. Selain itu, Pada kasus observasi kelas IV SDN Wonosalam 1 yang dilakukan oleh peneliti (Islami & Nugraha, 2023) yakni minimnya dalam penyampaian materi keberagaman budaya, kurangnya partisipasi pembelajaran dari siswa. Siswa yang hanya mendapatkan penjelasan dari guru tertuang pada buku lembar kerja dan buku tematik sehingga semua penjelasan materi masih berpusat pada Guru. Menurut (Suhelayanti, &

Rahmawati, 2023) pembelajaran IPAS, ada beberapa teori pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teori konstruktivisme menekankan pada pentingnya siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang berbeda. Teori pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan teori pembelajaran berbasis proyek menekankan pada pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan terintegrasi dalam konteks kehidupan nyata. Kondisi idealnya pembelajaran diharapkan guru dapat mengombinasikan ketiga teori tersebut untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menantang bagi siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, seperti eksperimen sains, diskusi, kelas interaktif, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep sains dan sosial yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS, serta dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Ditengah-tengah urgennya pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka tersebut, menurut (Suhelayanti & Rahmawati, 2023) terdapat strategi yang dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep IPAS melalui beberapa strategi diantaranya; 1) Penggunaan media pembelajaran yang efektif; 2) Pembelajaran aktif; 3) Pembelajaran berbasis masalah; 4) Pembelajaran kolaboratif. Dari beberapa strategi tersebut untuk mencapai kualitas pembelajaran yang baik salah satunya yakni penggunaan media pembelajaran yang efektif. (Arsyad, 2017) berpendapat tentang media pembelajaran adalah segala bentuk suatu hal yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan atau informasi untuk proses belajar mengajar agar dapat merespon perhatian dan minat siswa dalam belajar. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa menurut (Sudjana & Rivai, 2017) antara lain sebagai berikut; (1) suatu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan rasa motivasi belajar dari siswa itu sendiri; (2) materi pengajaran akan lebih jelas dan bermakna sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; (3) metode mengajar lebih bermacam-macam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar dalam setiap jam pelajaran; (4) siswa melakukan banyak kegiatan belajar, sebab tidak hanya ceramah dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mencoba, mendemostrasikan dan lain-lain. Media dalam pembelajaran dapat memberikan banyak nilai positif dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yakni media permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* ini dapat diartikan sebagai permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan nalar anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang sesuai dengan pasangannya. Peneliti menggunakan permainan *puzzle* untuk membantu mengatasi kesulitan belajar siswa SDN 1 Kedungpring Kelas VI materi keragaman budaya Indonesia karena permainan ini menarik bagi anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar. Rasa ingin tahu dan mencocokkan kepingan *puzzle* mendorong siswa untuk bereksplorasi dalam memainkan permainan. Permainan ini bisa didapatkan di toko-toko dengan harga yang terjangkau, selain itu permainan ini juga bisa dibuat sendiri menggunakan kertas karton atau sejenisnya yang

dipotong-potong sedemikian rupa dengan berbagai bentuk sesuai dengan materi pembelajarannya. Dengan media permainan puzzle ini siswa lebih mudah memahami materi keragaman budaya Indonesia sesuai dengan karakteristik siswa SDN 1 Kedungpring. Salah satu cara untuk menarik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran adalah dengan menciptakan hal baru dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dan membuat pembelajaran menjadi aktif dengan menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar dan siswa perlu terlibat langsung dalam pembelajaran (Nurseto, 2013).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 1 Kedungpring, dalam proses pembelajaran IPAS materi “Keragaman Budaya Indonesia” Siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, Guru cenderung dominan *teacher centered learning* dimana proses pembelajaran guru dominan menggunakan metode ceramah yakni siswa mendengarkan paparan materi dari guru. Guru cenderung dominan menggunakan buku bacaan teks yang terdapat pada bahan ajar sehingga pembelajaran di rasa kurang adanya aktivitas siswa itu sendiri dan kurang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dalam observasi pra-penelitian siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal keragaman budaya yang terdapat pada buku bahan ajar. Bahan ajar pada buku juga kurang spesifik menjelaskan gambar tentang apa. Sehingga siswa sering bertanya kepada guru gambar apa yang terdapat di buku bahan ajar tersebut. Dengan metode pengajaran dan media gambar pada bahan ajar siswa dirasa kurang tentang pengetahuan mengenai keragaman budaya, karena guru kurang menciptakan aktivitas belajar bagi siswa sehingga menjadi kendala dalam memahami materi pembelajaran.

Selain itu, pada hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV (Ibu Sumarmi S.Pd) SDN 1 Kedungpring pada hari, Jumat 29 April 2024 pembelajaran IPAS masih minim sekali menggunakan media pembelajaran, walaupun sudah menggunakan media hanya sebatas menggunakan media gambar yang terdapat pada buku cetak bahan ajar yang digunakan dan guru juga mencari informasi tambahan jika kurang materi yang disampaikan lalu menampilkan di proyektor. Ibu Sumarmi S.Pd mengungkapkan bahwa IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Karakteristik siswa kelas IV SDN 1 Kedungpring yang berjumlah 29 siswa juga bermacam-macam seperti suka melakukan aktivitas seperti dibuktikan pada angket kebutuhan pra-penelitian 21 dari 29 siswa suka memecahkan masalah, 25 dari 29 siswa menyukai pembelajaran belajar sambil bermain, 21 dari 29 siswa suka pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat aktivitas sehingga yang mana sebagian besar siswa memiliki kecenderungan lebih memahami tugasnya bila mereka mencobanya. Dari hasil angket kebutuhan tersebut siswa lebih memahami materi apabila yang bersangkutan menyentuh secara langsung atau adanya interaksi dalam belajar yang memberikan informasi tertentu agar siswa lebih bisa mengingatnya. Guru menyampaikan bahwa siswa menyimak dengan baik akan tetapi memiliki perilaku pasif saat belajar. Maksudnya hanya dapat menerima apa yang mereka pelajari, tidak memiliki rasa giat dalam belajar dan tidak memiliki rasa keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Bu Sumiarmi S.Pd mengungkapkan, peneliti diminta untuk

membuat siswa aktif dalam pembelajaran seperti membuat media yang menarik. Keaktifan siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh. KKM pada SDN 1 Kedungpring yakni nilai 70 hal ini menuntut siswa untuk lebih dalam memahami setiap materi yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan wawancara oleh guru, Guru menyampaikan media yang ada di sekolah yakni hanya terdapat gambar tempelan dinding dan Peta, media lainnya bisa berupa gambar pada buku paket ataupun video yang ditampilkan di *LCD Proyektor* yang ada di sekolah.

Kelemahan media yang ada di kelas tersebut yakni gambar tempelan dinding yang sudah ada hanya digulung di pojok kelas, cenderung memuat gambar singkat seperti gambar alat transportasi dan gambar pahlawan selain itu umur gambar tempelan sudah lama karena dapat dilihat dari tampilan yang sudah rusak. Sedangkan kekurangan media peta yakni hanya memuat sebagian informasi yang ditampilkan seperti pada peta ASEAN, tidak adanya buku petunjuk penggunaan membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami membaca skala ataupun informasi yang ditampilkan. Pada media gambar pada buku paket juga terdapat kekurangan dimana gambar yang ditampilkan terbatas sehingga gambar yang ada hanya mewakili isi informasi. Selain itu pada media video yang mana siswa cenderung dituntut melihat dan mendengar, kelemahan media video seperti menimbulkan ketidaktepatan dalam menyimpulkan objek yang tersaji, pelaksanaannya membutuhkan cukup waktu yang lama, dan biaya yang relative mahal. Sehingga guru pernah menampilkan video proses penyerbukan, proses fotosintesis dan lagu daerah. Dari hasil wawancara bahwa guru juga jarang menggunakan media tidak adanya media sebagai penunjang keberhasilan belajar

pada materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS merupakan indikasi bahwa perlu membuat media pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian siswa di kelas serta mendukung aktivitas siswa dalam belajar dan pengalaman belajar yang membuat siswa lebih memiliki pemahaman bermakna.

Berdasarkan data angket kebutuhan siswa kelas IV SDN 1 Kedungpring tersebut diperoleh 86,21% siswa menyukai belajar sambil bermain, 72,42% siswa lebih menyukai pembelajaran yang terdapat aktivitas (seperti menyusun *puzzle*), 72,42% siswa suka pembelajaran yang memecahkan masalah (teka-teki), 62,07% siswa merasa kesulitan pada mata pelajaran IPAS, dan 55,18% siswa merasa kesulitan mengenal keragaman budaya Indonesia. Dari hasil data pra-penelitian tersebut maka peneliti mengembangkan media *puzzle* yang bisa berupa *game* atau permainan yang mampu menarik perhatian dan aktivitas belajar siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat atau media penyalur informasi belajar atau distributor pesan yang akan disampaikan. Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan (Saraswati & Wijayanti, 2018). Peneliti memilih mengembangkan media *Puzzle* pada materi keragaman budaya Indonesia karena media tersebut cocok serta sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa SDN 1 Kedungpring. Tidak hanya itu kelebihan media *puzzle* juga dapat disimpan dan digunakan berkali-kali, harganya yang relative murah, dapat menganalisis karena gambar yang disampaikan detail dan tajam, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa serta daya tarik dan perhatian terhadap siswa sehingga media *puzzle* cocok digunakan pada materi IPAS pengenalan keragaman budaya Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Wahid dkk. 2020) yang mana dari hasil penelitian menunjukkan hasil kevalidan yang dilakukan oleh beberapa ahli validator mendapatkan kualifikasi prosentase dari materi 97,5%, ahli desain 95,45% dan ahli media pembelajaran 95%. Persamaan penelitian ini yakni mengembangkan Media Pembelajaran Pena (*Puzzle Nusantara*) materi keragaman budaya untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Materi yang terdapat pada media puzzle keragaman budaya yakni keragaman alat musik tradisional dan baju adat daerah. Media PENA tersebut terdapat kekurangan yang bisa dilihat yakni media jenis cetak dibagi menjadi 2 bagian, yakni terdiri latihan soal dan jawaban sehingga kurang efektif dan kepraktisan media menjadi kurang. Isi materi keragaman budaya hanya dikemas menjadi buku informasi keragaman setiap pulau yang mewakili daerah baju adat, senjata tradisional dan alat musik tradisional.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh (Yuda dkk. 2020) yakni memperoleh hasil review ahli media mendapatkan nilai sebesar 3,93, ahli materi diperoleh 3,87 dengan mendapatkan respon positif dan layak digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan memotivasi sehingga pembelajaran menarik. Persamaan penelitian ini yakni mengembangkan *Puzzle Game* tentang Keragaman Budaya Indonesia Berbantuan *Interactive Whiteboard* yang mana terdapat isi materi upacara adat, pakaian adat dan senjata tradisional. Dalam penelitian ini terdapat kekurangan yakni ketersediaan teknologi yang terbatas, dimana sekolah hanya memiliki satu whiteboard hal itu menjadikan siswa perlu

menunggu giliran untuk mencoba media yang digunakan. Isi materi yang ditampilkan juga memuat perwakilan keragaman budaya setiap pulau besar saja sehingga siswa kurang mendapatkan materi lebih dari daerah lainnya.

Ketiga, Penelitian juga dilakukan oleh (Daulay, 2023) yakni memperoleh hasil penilaian beberapa validator dari ahli media persentase rata-rata 92,5%, ahli materi 91,6%, ahli bahasa 72,5%, hasil responden dari pendidik 97,2%, dan hasil responden siswa 91,3%. Penelitian ini memiliki persamaan yakni menerapkan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya. Materi keragaman budaya memuat suku bangsa dan adat istiadat. Kekurangan dari penelitian berikut yakni dari design ukuran *puzzle* yang berbentuk potongan besar seperti persegi bangun datar, isi gambar tidak dijelaskan informasi gambar apa, dan bahan yang digunakan *puzzle* yakni terbuat dari kertas karton yang dilapisi kertas HVS bergambar sehingga kurang tahan lama dan mudah basah jika terkena air.

Setelah mengetahui pemaparan diatas, salah satu solusi yang dapat dilakukan peneliti yakni dengan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dengan hasil angket kebutuhan siswa, yang ada dan mengetahui kekurangan penelitian terdahulu. Maka dibutuhkan penelitian yang sejenis untuk menyempurnakan penelitian sebelumnya berupa penelitian dengan judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Keragaman Budaya di Indonesia Terhadap Hasil Belajar pada Kelas IV Mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Kedungpring”. Penelitian pengembangan ini memiliki keterbaruan dengan mengintegrasikan teknologi *scan barcode puzzle* yang disajikan pada halaman terakhir LKPD, agar dapat diakses dengan mudah dan dibuka kapan saja baik setelah proses pembelajaran agar

menambah penguatan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya pada pembelajaran IPAS. Pengembangan *puzzle* ini menggunakan bahan *paper puzzle* agar dapat dimainkan secara berulang-ulang dan tahan lama. Kelebihan penelitian ini juga didukung peta pulau yang sesuai dengan tempat adanya keragaman budaya tersebut yakni rumah adat dan senjata tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media *Puzzle* yang valid pada materi IPAS Keragaman Budaya di Indonesia pada Kelas IV SDN 1 Kedungpring ?
2. Bagaimana mengembangkan media *Puzzle* media *Puzzle* yang praktis pada materi IPAS Keragaman Budaya di Indonesia pada Kelas IV SDN 1 Kedungpring?
3. Bagaimana mengembangkan media *Puzzle* yang efektif pada materi IPAS Keragaman Budaya di Indonesia pada Kelas IV SDN 1 Kedungpring?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Dari rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengembangkan media *Puzzle* yang valid pada materi Keragaman Budaya di Indonesia pada Kelas IV SDN 1 Kedungpring IPAS ditinjau dari angket validasi ahli.

- 2) Untuk mengembangkan media *Puzzle* yang praktis pada materi Keragaman Budaya di Indonesia pada Kelas IV SDN 1 Kedungpring IPAS ditinjau dari observasi aktivitas guru dan siswa.
- 3) Untuk mengembangkan media *Puzzle* yang efektif pada materi Keragaman Budaya di Indonesia pada Kelas IV SDN 1 Kedungpring IPAS ditinjau dari hasil belajar siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam materi Keragaman Budaya di Indonesia pada kelas IV SDN 1 Kedungpring IPAS.
2. Media Permainan *Puzzle* Keragaman Budaya merupakan media yang memiliki ukuran panjang 23,5cm dan lebar 15,5 cm.
3. Bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan media *Puzzle* Keragaman Budaya ini adalah Paper *puzzle*
4. Media *Puzzle* Keragaman Budaya ini berjumlah 5 pulau setiap pulaunya terdiri dari 50 pcs kepingan *puzzle*
5. Ukuran kepingan *puzzle* $\pm 2,37\text{cm} \times \pm 2,44\text{cm}$ dengan ketebalan 3 mm double .
6. Media *Puzzle* Keragaman Budaya ini terdiri dari 5 *puzzle* yang memuat pulau-pulau besar (Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua)
7. Media *Puzzle* Keragaman Budaya ini bisa digunakan untuk SD Kelas IV pada materi IPAS.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut merupakan beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini yakni sebagai berikut.

1. Media *Puzzle* yang dikembangkan hanya terbatas gambar perantara informasi khas setiap budaya khas dari setiap daerah.
2. Media *Puzzle* yang dikembangkan digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi Keragaman Budaya Indonesia di pembelajaran IPAS dan akan menjadi inventaris peneliti untuk sekolah sehingga hanya diproduksi satu kali tanpa adanya produksi berkelanjutan karena faktor materi yang tidak bisa dirubah sehingga perlu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memproduksinya kembali.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media Permainan *Puzzle* di SDN 1 Kedungpring pada materi IPAS yakni sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Hasil pengembangan ini besar harapan mampu memberikan kebermanfaatan yang positif untuk menjadi masukan bagi pihak sekolah.
 - b. Media Permainan *Puzzle* ini diharapkan mampu menjadi penunjang media pembelajaran yang alternatif di Sekolah Dasar.
2. Bagi Guru
 - a. Pengembangan media permainan *puzzle* akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar.

- b. Pengembangan media permainan *puzzle* ini sebagai dapat menjadi salah satu informasi dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS.
- c. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai pedoman dan menjadi bahan pertimbangan bagi guru, dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan kenyamanan dalam proses mengajar dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media permainan *Puzzle* ini dikembangkan agar mampu membantu siswa untuk bisa memahami materi pelajaran, karena materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar informasi serta penggunaan secara langsung terhadap benda nyata yakni *Puzzle* Keberagaman Budaya Indonesia, sehingga siswa bias lebih mudah dalam memahami serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan hasil juga motivasi dalam belajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan yang dilakukan, serta bisa memotivasi peneliti lain untuk meningkatkan ilmu yang dimilikinya. Selain itu, diharapkan peneliti mampu mengembangkan media yang timbul dari permasalahan kelas sebagai acuan dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman serta presepsi dari pembaca, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah pokok yang ada dalam upaya untuk

menghindari salah pengertian dalam pengembangan ini. Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antar peneliti dengan pembaca. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah alat bantu disekitar lingkungan yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep ataupun materi pelajaran.
2. Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada dan menghasilkan sebuah produk. Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu secara menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya
3. *Puzzle* adalah Permainan edukatif yang merangsang kemampuan berpikir anak, yang dimainkan dengan membongkar pasang sesuai dengan fungsinya.