

**Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS****Kharizma Kintan Permata<sup>1</sup>, Rustono W.S<sup>2</sup>, Dindin Abdul Muiz Lidinillah<sup>3</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

*kharizmakintanpermata@gmail.com, rustono@upi.edu, dindin\_a\_muiz@upi.edu*

Diterima 10 Maret 2017; Direview 15 April 2017; Diterima 5 Juni 2017

Diterbitkan online 17 Juni 2017

**Abstract**

*This is design based research that motivated by the curiosity of researcher towards the meaningful learning media at school. This research subjects are teacher and 36 V grade student of SDN 1 Urug and SDN 2 Mугarsari. The data collected through interview, observation and questioner. The product design is feasible based on the experts validation. Trial activities done twice at different schools. The results of the tests showed that the media has developed and solved for teachers in delivering learning material. The final product is the development of puzzle media based on tangram in social studies learning about knowing the person of proclamation for V grade students.*

**Keywords:** *puzzle media, design based research, social studies learning*

**Abstrak**

Pembelajaran IPS di sekolah dasar mencakup konsep-konsep yang abstrak seperti waktu, perubahan, kesinambungan, ritual, arah mata angin, akulturasi, kekuasaan, demokrasi dan nilai-nilai. Media merupakan salah satu solusi untuk mengkonkritkan materi dan konsep yang abstrak dalam pembelajaran. Namun faktanya dari hasil studi pendahuluan ke tiga sekolah dasar di Kota Tasikmalaya yaitu SDN 1 Urug, SDN Mугarsari dan SDN Citapen diperoleh informasi terkait penggunaan media yang hanya sebatas pada media praktis. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang pada akhirnya dihasilkan produk berupa media pembelajaran *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi dengan menggunakan metode penelitian *design based research* model Reeves. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V yang berjumlah 17 orang di SDN 1 Urug dan 19 orang di SDN Mугarsari. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan kuesioner. Rancangan produk dinyatakan layak diuji coba berdasarkan hasil validasi ahli. Kegiatan uji coba dilakukan sebanyak dua kali di sekolah yang berbeda. Uji coba yang pertama dilakukan di SDN 1 Urug dan uji coba dua di SDN Mугarsari. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah baik dan dapat menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Produk akhir berupa media pembelajaran *puzzle puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi untuk kelas IV Sekolah Dasar yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan.

**Kata Kunci:** *Puzzle, Tangram, Pembelajaran IPS, Design Based Research*

**PENDAHULUAN**

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dalam pembelajaran dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Pengalaman yang dialami peserta didik harus terjadi secara konkrit untuk mencapai kebermaknaan pembelajaran. Pengalaman langsung (konkrit) yang dimaksudkan yaitu segala sesuatu yang hendak dipelajari oleh peserta didik harus berupa hal-hal yang nyata, dapat dirasakan keberadaannya dan terlihat bentuknya.

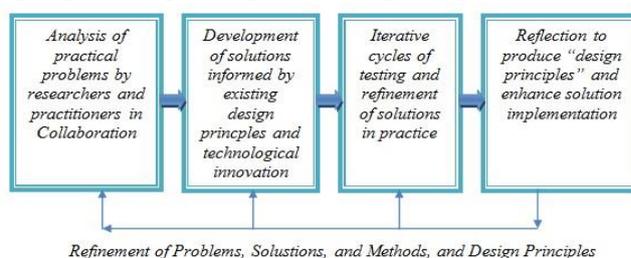
Berdasarkan hal tersebut, memberikan petunjuk bahwa agar peserta didik memiliki pengalaman yang konkrit, sebaiknya peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Arsyad menyatakan bahwa “Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan” (Arsyad, 2013, hlm.11). “Media merupakan komponen yang sangat penting

dalam suatu proses komunikasi. Pesan yang masih berada pada pikiran (*mind*) pembicara tidak akan sampai ke penerima pesan apabila tidak dibantu dengan sebuah media dengan perantara” Kempt dalam Asyhar (2011, hlm. 5).

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan memenuhi kriteria, yaitu salah satunya dapat membuat siswa paham dengan materi yang disampaikan menggunakan media dan memperoleh pengalaman belajar. Nurjanah, dkk (2015, hlm. 221) mengemukakan bahwa “pemilihan media dalam pembelajaran harus berdasarkan pertimbangan pada beberapa kriteria, salah satu diantaranya adalah kesesuaian dengan karakteristik siswa. Siswa memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain khususnya secara penginderaan”. Namun faktanya dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti ke tiga sekolah dasar di Kota Tasikmalaya yaitu SDN 1 Urug, SDN Citapen, SDN Mугarsari diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran hanya sebatas pada media-media praktis yang ada di kelas dan kurang melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Pemilihan penggunaan media praktis yang dilakukan oleh guru, cenderung pada keterbatasan yang guru miliki dalam mengoperasikan media. Sementara apabila mengacu pada kurikulum 2013, pembelajaran harus memberikan pengaruh kebermaknaan bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud merancang dan menghasilkan media pembelajaran untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun media yang dirancang oleh peneliti yaitu media puzzle berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi. Menurut Yudha dalam Khomsoh (2013, hlm. 2) mengungkapkan bahwa “Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi”. Pemilihan media *puzzle* berbasis tangram dipandang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkret, selain itu dengan menggunakan media *puzzle* peserta didik akan belajar secara lebih bermakna karena secara langsung mereka dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang dipelajari.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu DBR (*Design Based Research*) model Reeves. Barab and Squire (2004) *defined design-based research as “a series of approaches, with the intent of producing new theories, artifacts, and practices that account for and potentially impact learning and teaching in naturalistic settings”* (Herrington *et al* 2007). Barab dan Squire (2004) dalam Herrington, dkk (2007) menyatakan bahwa *Design Based Research* adalah “serangkaian pendekatann dengan maksud untuk menghasilkan teori baru, artefak dan model praktis yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang alami”. Penelitian dan pengembangan media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi, mengacu pada empat tahapan yang terdapat pada metode penelitian DBR model reeves. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1**

Empat Tahapan Metode Penelitian DBR Model Reeves

Kegiatan yang dilakukan pada tahap mengidentifikasi dan analisi masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif (*Analysis of practical problems by researches and practitioners in collaboration*) yaitu melakukan studi pendahuluan ke tiga sekolah dasar yang menggunakan kurikulum KTSP 2016 di Kota Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan informasi terkait penggunaan media pembelajaran adalah dengan teknik wawancara. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, peneliti mulai mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi

teknologi (*Development of solutions informed by existing design principles and technological innovations*). Adapun pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi. *Puzzle* berbasis tangram yang dikembangkan berkaitan dengan kompetensi dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Selanjutnya pada tahap ketiga, peneliti melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis (*Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice*). Pengujian dilakukan secara internal dan eksternal. Untuk uji internal dilakukan kepada dua dosen ahli yang berkompeten dibidangnya. Sedangkan untuk uji eksternal dilakukan kepada subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar. Tahap terakhir yaitu refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis (*Reflection to produce "design principles" and enhance solution implementation*, pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap media yang telah dikembangkan. Kekurangan yang ditemukan selama proses uji coba akan dijadikan sebagai solusi untuk perbaikan sampai dihasilkan produk yang benar-benar layak untuk digunakan.

Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar di Kota Tasikmalaya yaitu SDN 1 Urug Kecamatan Kawalu dan SDN Mugarsari Kecamatan Tamansari. Subjek sumber data penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas V. Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan kuesioner respon siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2012, hlm. 246) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verificatio*. Analisis data

dilakukan dengan cara menganalisis hasil wawancara, observasi dan kuesioner respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Hasil analisis wawancara, observasi di sajikan dalam bentuk uraian teks yang bersifat deskriptif dan dalam bentuk tabel. Setelah data disajikan, kemudian peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Hasil Identifikasi dan Analisis

#### Masalah Oleh Peneliti dan Praktisi Secara Kolaboratif

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi dan menganalisis pembelajaran IPS dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tentang mengenal tokoh proklamasi dengan standar kompetensi yaitu:

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan kompetensi dasar yaitu: 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Criticos (1996) dalam Mahnun (2012, hlm. 29) menyatakan bahwa "media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan". Pengalaman langsung (kongkret) yang dimaksudkan yaitu segala sesuatu yang hendak dipelajari oleh peserta didik harus berupa hal-hal yang nyata, terlihat bentuknya serta dapat dirasakan keberadaannya. Seperti yang diungkapkan oleh Edgar Dale bahwa "hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melali benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak)" (dalam Arsyad, 2013, hlm. 13). Dengan begitu hasil pembelajaran peserta didik pun akan lebih baik karena dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran terutama dalam hal mengoprasikan media pembelajaran.

Namun pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat jarang. Selain itu guru juga mengungkapkan

bahwa dalam menggunakan media tidak jarang mengalami kesulitan, hal tersebut diakibatkan karena guru memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan media pembelajaran. Solusi yang guru lakukan adalah memilih media yang sederhana bahkan hanya Gagne (1970) dalam Mahnun (2012, hlm. 28) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986) dalam Nurseto (2011, hlm. 22

Idealnya penggunaan media dalam pembelajaran harus mengarahkan pada kegiatan peserta didik untuk berpikir dan melakukan latihan penelitian. Sehingga dengan begitu, peserta didik dapat belajar mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Melalui penggunaan media dalam pembelajaran, peserta didik secara langsung dilibatkan untuk belajar yang pada akhirnya diharapkan mereka dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang telah dipelajari. Dale mengungkapkan, bahwa daya ingat seseorang mencapai 90 % apabila terlibat langsung dalam pembelajaran berbeda dengan daya ingat seseorang yang mencapai 10 % yang hanya terlibat dalam kegiatan membaca ketika proses pembelajaran.

## **2. Deskripsi Hasil Mengembangkan Prototype Solusi yang Didasarkan pada Patokan Teori, Design Principle yang Ada dan Inovasi Teknologi**

Pada tahap dua, peneliti mencoba untuk mengembangkan *prototype* solusi terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat penting yang harus ada dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan menyampaikan informasi kepada peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat membantu mengkonkretkan materi pembelajaran yang abstrak, sehingga peserta didik mampu memaknai konsep tersebut dengan baik dan mudah memahami materi pembelajaran secara lebih komprehensif. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti merancang satu buah media pembelajaran IPS yang mengacu

pada materi mengenal tokoh proklamasi dengan cara menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Peneliti mulai merancang media dengan mempertimbangkan prinsip *visuals* yang diungkapkan oleh Mukminan dalam Nurseto (2011, hlm. 24) yang berarti bahwa media yang dirancang harus mudah dilihat, menarik, sederhana, isinya berguna/bermanfaat, benar (dapat dipertanggung jawabkan), masuk akal dan tersusun dengan baik. Selanjutnya, rancangan produk divalidasi oleh tiga orang pakar yang ahli dibidangnya. Kritik dan saran validator dijadikan sebagai bahan revisi untuk perbaikan selanjutnya, sehingga produk mencapai kelayakan yang cukup baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi produk, perbaikan mengarah pada pemilihan material produk, teknis penggunaan produk, tampilan produk dan pemilihan kata dalam buku panduan yang masih ambigu.

## **3. Implementasi Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS Tentang Menenal Tokoh Proklamasi**

Setelah produk divalidasi dan direvisi, produk siap diuji coba ke sekolah dasar. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Kegiatan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan/kekurangan yang dimiliki oleh produk melalui kegiatan pengamatan dan evaluasi. Syaodih (2012, hlm. 165) mengungkapkan bahwa “kegiatan evaluasi dalam penyempurnaan dilakukan secara terus menerus sampai dihasilkan produk yang terbaik atau produk standar”. Kegiatan uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Pada kegiatan uji coba pertama penggunaan media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi belum optimal. Karena masih terdapat kekurangan dari media terutama dalam hal teknis atau penggunaannya. Sehingga media harus mengalami revisi dan perbaikan yaitu berkaitan dengan gambar tokoh Laksamana Maeda yang diganti hanya wajahnya saja (wajah sampai dada), dan melapisi bagian dalam kotak *puzzle* dengan kertas karton agar lebih rapih dan mengganti peraturan permainan

yang menggabungkan/mencampur secara acak 4 *puzzle* tokoh proklamasi menjadi 4 tokoh sehingga permainan lebih menarik dan menantang.

Guru mengungkapkan bahwa penggunaan media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, respon yang ditunjukkan peserta didik selama pembelajaran sangat positif. Terbukti dari hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa materi pembelajaran menjadi mudah dipahami dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pada kegiatan uji coba yang kedua, media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi sudah lebih baik dibandingkan dengan uji coba yang pertama. Sehingga revisi yang dilakukan tidak terlalu banyak. Berdasarkan uji coba yang kedua, guru memberikan respon yang lebih positif dibandingkan dengan uji coba yang pertama. Guru mengungkapkan bahwa ide untuk mengembangkan media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi, merupakan suatu inovasi dalam media pembelajaran yang belum pernah dikembangkan khususnya di SDN Mugarsari dan patut untuk diapresiasi. Kekurangan yang terjadi pada saat uji coba yang pertama dapat diatasi dengan baik pada saat uji coba yang kedua. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menantang dan menyenangkan. Peserta didik memberikan respon positif dengan menunjukkan sikap antusias pada saat menggunakan media pembelajaran, mereka mengungkapkan bahwa *puzzle* cukup sulit disusun karena ada kepingan *puzzle* yang tertukar dengan kelompok lain sehingga membuat mereka sulit untuk menjadi pemenang dalam permainan. Hal tersebut membuat peserta didik bersaing dalam konteks yang positif dalam

memecahkan materi pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil validasi produk dan uji coba produk dapat disimpulkan bahwa media sudah dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan respon positif yang ditunjukkan oleh guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Dengan begitu, melalui proses uji coba ini, media dikategorikan sudah memenuhi efektifitas penggunaan media yang diungkapkan oleh Heinic dan Rusel dalam (Ali 2009, hlm. 13) dengan istilah ASSURE terutama pada tahap perencanaan media, pelibatan peserta didik dan evaluasi.

#### **4. Refleksi untuk Menghasilkan DesignPrinciple serta Meningkatkan Implementasi dari Solusi secara Praktis**

Setelah produk mengalami validasi, uji coba produk dan perbaikan dua kali, maka dihasilkan produk akhir yaitu media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi. Produk berupa media tiga dimensi untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Produk memuat materi pembelajaran menghargai jasa-jasa tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Siswa mampu mengaplikasikan cara menghargai jasa-jasa tokoh proklamasi dalam kehidupan sehari-hari setelah menganalisis riwayat singkat tokoh-tokoh tersebut dalam permainan menyusun *puzzle*. Penggunaan produk mengarahkan peserta didik untuk belajar aktif, teliti dalam melakukan pembelajaran (menyusun *puzzle*) dan dapat memecahkan sendiri permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Produk yang disajikan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Produk juga dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang abstrak secara lebih kongkrit.

Menurut Arsyad (2013, hlm. 29) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media

pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

“(1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; a) objek atau benda yang terlalu besar unuk ditampilkan langsung; b) objek yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera, c) kejadian di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.”

Berdasarkan manfaat praktis yang diungkapkan oleh Arsyad (2013, hlm. 29) produk dapat memenuhi tiga manfaat praktis diantaranya memperjelas dan memperlancar informasi dan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu khususnya dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi yang berdasarkan pada kejadian di masa lalu. Ketiga nilai praktis tersebut dapat memenuhi kesesuaian dengan aspek yang terdapat pada pengembangan media *puzzle* berbasis tangram.



**Gambar 2**

Produk Jadi Media *Puzzle* Berbasis Tangram

## SIMPULAN

1. Penggunaan media pembelajaran di kelas V sekolah dasar SDN 1 Urug, SDN Mugsari dan SDN Citeapen secara umum masih sebatas pada penggunaan alat-alat praktis yang terdapat di kelas misalnya gambar dan media-media yang lainnya yang terdapat di sekolah.
2. Rancangan media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS disusun berdasarkan masalah yang ditemukan di sekolah dasar khususnya kelas V. Dihasilkan satu buah media pembelajaran pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Produk kemudian mengalami uji validasi oleh tim ahli di bidangnya untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan yang dimiliki oleh produk. Kritik dan saran yang diberikan oleh tim ahli dijadikan bahan revisi untuk perbaikan media selanjutnya hingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.
3. Pengimplementasian terhadap media *puzzle* berbasis tangram dilakukan dengan proses uji coba sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil uji coba pertama, media *puzzle* berbasis tangram masih mengalami kekurangan yaitu berkaitan dengan teknis penggunaan media secara keseluruhan dan kekurangan pada material media. Berdasarkan hal tersebut maka media direvisi agar kelayakan media dalam pembelajaran cukup baik. Setelah media direvisi kemudian dilakukan kembali uji coba yang kedua, pada saat uji coba kedua tidak terdapat kekurangan/kelemahan yang terlalu banyak, sehingga perbaikan media tidak terlalu sulit. Setelah media direvisi, dihasilkan satu buah media *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi.
4. Desain media pembelajaran dari penelitian dan pengembangan yang dilakukakan yaitu berupa media pembelajaran *puzzle* berbasis tangram dalam pembelajaran IPS tentang mengenal tokoh proklamasi di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Ali, Muhammad. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi*

*Elektro*. 5 (1), hlm 11-18. Yogyakarta:  
Universitas Negeri Yogyakarta

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*.  
Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif  
Mengembangkan Media Pembelajaran*.  
Jakarta: Gaung Persada.

Herrington,dkk. (2007). *Design Based Research  
and doctoral students: guidelines for  
preparing a dissertation proposal*.  
(disertasi) Ecu Publication Pre 2011:  
Edith Coan University.

Khomsoh, Rosiana. (2013). Penggunaan Media  
Puzzle untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu  
Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.  
*Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*. 1  
(2), hlm 1-10

Mahnun, Nunu. (2012). Kajian terhadap  
Langkah-Langkah Pemilihan Media dan  
Implementasinya dalam Pembelajaran.  
*Jurnal Pemikiran Islam*. 37 (1), hlm 27-  
33

Nurjanah, Anis. (2015). Pengembangan  
Multimedia Berbasis Hyperteks Pada  
Pembelajaran Kontekstual Subtema  
Makananku Sehat Dan Bergizi Di  
Sekolah Dasar. *Jurnal Pedadidaktika*. 2  
(2), hlm 219-230

Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media  
Pembelajaran yang Menarik. *Journal  
Ekonomi dan Pendidikan*. 8 (1) hlm. 19-  
35. Fakultas Ekonomi Universitas  
Negeri Yogyakarta

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.  
Bandung: Alfabeta.