

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE 3D  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**ABIL HASAN ASY-SYADILI  
1786206001**



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**AGUSTUS 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* 3D  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan  
program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:**

**ABIL HASAN ASY SYADILI**

**NIM: 1786206001**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**AGUSTUS 2021**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE 3D*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA KELAS V SDN 2 GONDANGLEGI WETAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

OLEH:

ABIL HASAN ASY SYADILI

NIM: 1786206001

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji  
Malang, 18 agustus 2021

Dosen Pembimbing



(Adzimatnur Muslihasan, S.Si., M.Pd)

NIDN. 0704068702

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASARFAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
Agustus 2021

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi ini dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada hari : Sabtu

Tanggal : 28 Agustus 2021

**Anggota I**



(Tety Nur Cholifah, M.Pd)  
NIDN. 0718089201

**Anggota II**



(Yulia Eka Yanis, M.Pd)  
NIDN. 0729078802

**Dosen Pembimbing**



(Adzimatnur Muslihassari, S.Si., M.Pd)  
NIDN. 0704068702

Mengetahui,

Dean Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)  
NIDN. 0720068803

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Abil Hasan Asy-syadili  
NIM : 1786206001  
Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila ini kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang,  
Yang membuat pernyataan



Abil Hasan Asy-syadili

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* 3d Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan ”. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si, selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M.Pd, selaku ketua Program Studi PGSD serta Universitas Islam Raden Rahmat Malang serta telah menjadi sekretaris penguji sidang skripsi.
4. Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehinggaskripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Nanik Farikha, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 2 Gondanglegi wetan.

6. Semua guru SDN 2 Gondanglegi wetan yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.
7. Tety Nur Cholifah, M.Pd, selaku penguji utama.
8. Siswa-siswa kelas V SD Negeri 2 Gondanglegi Wetan yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu melancarkan dalam penelitian penulis.
9. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan kasih sayangnya kepada penulis dengan tulus, selau melantunkan doa untuk keberhasilan penulis, dan memberikan segalanya untuk penulis baik moril maupun materil.
10. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
11. Galih ilham Saputro, Bintang mahardika w, Dini nabilla safitri yang telah membantu dan memberikan semangat dan motivasi memberikan dukungan penuh selama pembuatan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan di pramuka universitas islam raden rahmat malang yang telah memberikan dukungan semangat motivasi dalam menyelesaikan sekripsi.
13. Seseorang yang selalu menemani, membantu dalam menyelesaikan skripsi dari awal hingga akhir.

Kami menyadari proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan

serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Malang, 5 Agustus 2021

Abil Hasan Asy Syadili

1786206001



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**



## ABSTRAK

Asy-syadili, Abil hasan. 2021. “*Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Kenampakan Alam Daratan Dan Perairan Pada Mata Pelajaran Ips Tema 9 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Adzimatnur Muslihasari, M. Pd

**Kata Kunci :** Media *Puzzle* 3D, Hasil Belajar Kognitif Siswa.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui kelayakan media *Puzzle* 3D pembelajaran pada mata pelajaran IPS Tema 9 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Kognitif Siswa Sekolah Dasa, (2) Mengetahui respon siswa terhadap media. (3) Mengetahui Hasil Pengembangan Media *Puzzle* 3D (Pembelajaran Kenampakan Alam Dan Daratan) Pada Mata Pelajaran IPS Tema 9 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian Research and Development (R&D) menurut Sugiyono dengan 10 tahapan: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji Coba Pemakaian; (9) Revisi Produk; serta (10) Produksi Masal (tidak dilakukan). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik tes tulis, dokumentasi, wawancara dan angket, dimana penelitian ini menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kevalidan produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Brog and Gall. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan.

Hasil penelitian mnunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle 3D* layak sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa terhadap media *Puzzle 3D* pada tema 9 subtema 1 materi kenampakan alam daratan dan perairan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase 82% untuk ahli materi dan 74% untuk ahli media dan melakukan revisi perbaikan yang telah disarankan oleh validator ahli media dan materi. Pengembangan media *Puzzle 3D* pada tema 9 subtema 1 mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan ini dilakukan dengan tahap penelitian meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpul data, desain produk, validasi dan uji coba, revisi produk, uji coba, serta menggunakan angket respon siswa guna mengetahui kelayakan media. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil peningkatan dari hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat mempunyai nilai 73%.

**ABSTRACT**

Asy-Syadili, Abil Hasan. 2021. "Development of 3D Puzzle Learning Media for Land and Water Natural Appearances in Social Science Subjects Theme 9 Sub-theme 1 To Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students". Essay. Raden Rahmat Kepanjen Islamic University Elementary School Education Study Program, Malang. Supervisor : Azimatnur Muslihasari, M. Pd

**Keywords:** *3D Puzzle Media, Student Cognitive Learning Outcomes.*

The objectives of this study are: (1) To determine the feasibility of learning 3D Puzzle media in Social Studies subjects Theme 9 Subtheme 1 To Improve Cognitive Results of Elementary School Students, (2) To determine student responses to the media. (3) Knowing the Results of 3D Puzzle Media Development (Learning Natural Appearance and Land) in Social Science Subjects Theme 9 Sub-theme 1 To Improve Cognitive Learning Outcomes of Elementary School Students.

The type of research used by the author is Research and Development (R&D) according to Sugiyono with 10 stages: (1) Potential and Problems; (2) Data collection; (3) Product Design; (4) Design Validation; (5) Design Revision; (6) Product Trial; (7) Product Revision; (8) Trial of Use; (9) Product Revision; and (10) Mass Production (not done). Data collection techniques used are written test techniques, documentation, interviews and questionnaires, where this research produces a certain product and tests the validity of the product developed. This research method uses the Brog and Gall development model. The subjects of this study were fifth grade students of SDN 2 Gondanglegi Wetan.

The results of the study indicate that the 3D puzzle learning media is feasible as a learning medium based on the validation of material experts, media experts, and student responses to 3D Puzzle media on theme 9 subtheme 1 material for land and water natural appearances is declared suitable for use as learning media by revising the improvements that have been made. suggested by media and materials expert validators. The development of 3D Puzzle media on the theme of 9 sub-themes 1 of social studies subject matter of land and water natural appearances is carried out with research stages including potential and problem stages, data collection, product design, validation and testing, product revisions, trials, and using response questionnaires. students to determine the feasibility of the media. Improving students' cognitive learning outcomes can improve students' cognitive learning outcomes. Improved student learning outcomes were obtained from small group and large group trials. The results of the increase in students' cognitive learning outcomes can be seen to have a value of 73%.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PRNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Identifikasi masalah .....	7
C. Batasan masalah .....	7
D. Rumusan masalah .....	7
E. Tujuan pengembangan .....	8
F. Spesifikasi produk yang di kembangkan.....	8
G. Manfaat pengembangan .....	9
H. Definisi Operasional.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media pembelajaran .....	11
B. Media <i>Puzzle</i> 3D.....	17
C. Materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan.....	19
D. Hasil Belajar Kognitif .....	20
E. Penelitian Terkait .....	21
F. Kerangka Berfikir .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan .....	30
C. Gambaran Produk yang Akan dikembangkan ( <i>story board</i> ).....	32
D. Rancangan Uji Coba Produk .....	33
E. Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	43
B. Hasil Uji Coba Produk.....	47
C. Revisi Produk .....	51
D. Kajian Produk Akhir .....	53
E. Keterbatasan Penelitian.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	57

<b>B. Saran.....</b>	<b>57</b>
<b>Daftar Rujukan .....</b>	<b>59</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>61</b>



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Gambaran produk media <i>puzzle</i> 3D.....	30
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase.....	36
Tabel 3.3 Skala Likert.....	37
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Skor.....	37
Tabel 3.5 Kriteria Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Siswa Secara Klasikal .....	38
Tabel 3.6 Kriteria Persentase Hasil Belajar Kognitif Siswa Secara Klasikal..	39



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan kerangka berfikir .....	24
Gambar 3.1 Langkah – langkah metode R&D .....	25



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Kisi – kisi pedoman wawancara.....	27
Lampiran 2. Hasil wawancara .....	28
Lampiran 3. Kisi – kisi Observasi Awal.....	30
Lampiran 4. Kisi-kisi Validasi Ahli Media .....	31
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Media .....	32
Lampiran 6. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	34
Lampiran 7. Angket ahli materi.....	35
Lampiran 8. Silabus.....	37
Lampiran 9. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....	38
Lampiran 10. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar .....	41
Lampiran 11. Kisi-kisi Hasil Belajar ( <i>Pretest-Posttest</i> ).....	44



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada era modern seperti saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat sehingga perlahan-lahan menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi sangat berpengaruh untuk kehidupan masyarakat khususnya untuk negara-negara berkembang. Perkembangan teknologi banyak berkembang dalam berbagai banyak bidang, misalnya pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pendidikan menggunakan media pembelajaran dalam rangka menunjang kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu media pembelajaran merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran untuk masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

Bidang pendidikan juga semakin terlihat mengenai sistem pembelajaran, dimana pada sebelumnya sistem pembelajaran dilakukan secara konvensional dan kini sistem pembelajaran sudah dilakukan secara modern sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran pada saat ini sudah tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik yang harus lebih aktif dibandingkan dengan guru. Peserta didik juga sudah bebas untuk memperoleh sumber belajar atau sumber informasi agar pengetahuan siswa menjadi lebih luas. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih



kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan (Sanjaya, 2008). Media tidak hanya berupa bahan ajar cetak, audio, video, radio, televisi, multimedia, dan *website*, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, pengetahuan.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Supardi (2011) mendefinisikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai aspek kehidupan yang ber aspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan,

faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi.

IPS sebagai salah satu bidang studi yang mempunyai tujuan membekali peserta didik untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Sebagian besar media, metode, strategi, pendekatan serta suasana pengajaran di sekolah-sekolah yang digunakan para guru tampaknya terkesan monoton dan membosankan. Permasalahan ini tampaknya selalu menjadi persoalan yang sering kali terjadi pada pembelajaran.

Hasil observasi ranah kognitif nilai Penilaian Tengah Semester 1 siswa kelas V di SDN 2 Gondanglegi Wetan menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa dari 18 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa yaitu 61 dan KKM yaitu 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketercapaian hasil belajar dalam ranah kognitif siswa kurang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan yaitu Ibu Endang, beliau menjelaskan permasalahan pada pembelajaran IPS adalah penggunaan media yang sangat kurang sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam

pembelajaran IPS khususnya dalam materi kenampakan alam daratan dan perairan, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebagian belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan di sekolah, alasan mengapa peneliti mengambil subjek kelas V yaitu karena pada saat wawancara ke sekolah disarankan oleh guru untuk mengambil pada kelas V karena pada kelas V guru yang mengajar sudah berusia lanjut dan dalam proses pembelajaran menjadi kurang berfariatif tidak pernah menggunakan media pembelajaran dengan mengikuti pada zaman ini. Dari delapan belas siswa dalam satu kelas seperti kata beliau siswa yang mampu mencapai nilai KKM sebanyak 70% dalam satu kelas. Beliau juga mengakui bahwa media yang disediakan oleh sekolah kurang karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah dan guru juga merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi Siswa Kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan, maka perlu adanya media pebelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan sederhana, media tersebut adalah *Puzzle* 3D.

Sebagaimana (Norvesia, 2018) bahwa penggunaan gambar pada pembelajaran dapat merangsang minat dan perhatian siswa, sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Kemudian penelitian yang kedua ini

dilakukan oleh Romlah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di SD 04 Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung” dinilai dari segi penilaian ahli materi memperoleh penilaian dengan kriteria Baik (B). Ahli media memperoleh penilaian dengan kriteria Sangat Baik (SB), sedangkan dari hasil uji coba yang dilakukan menggunakan media pembelajaran kartu permainan *puzzle* angka menunjukkan bahwa hasil dari uji coba yang dilakukan mendapat respon yang positif sehingga media pembelajaran kartu permainan *puzzle* angka ini Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik Taman Kanak-kanak *Puzzle* 3D tidak hanya sebagai bahan ajar saja, tetapi juga media edukatif yang sangat baik untuk diberikan kepada siswa. *Puzzle* 3D ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pengetahuan siswa. *Puzzle* 3D ini sebagai bahan aja berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran yang menunjukkan pada sebuah proses komunikasi antara pembelajaran dan sumber belajar.

Penggunaan media permainan *Puzzle* 3D sebagai bahan ajar dapat dijadikan alternatif sebagai sumber belajar yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Fakta, bahwa desain gambar, perpaduan warna yang rumit, serta ukuran *puzzle* yang besar dapat menarik perhatian dan rasa penasaran anak mempelajarinya sehingga meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan mengasah kognitif siswa. *Puzzle* adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat

permainan dengan nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan yang di persiapkan.

Pengembangan media Puzzle 3D ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hamalik (2007) menyatakan bahwa hasil belajar terdapat pada perubahan tingkah laku siswa yang dapat diamati dan diukur dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Pencapaian hasil belajar yang maksimal bertujuan agar tercipta seseorang yang berkualitas dan berbudaya serta mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa melupakan dan meninggalkan identitas kearifan lokalnya dalam kehidupan keseharian.

Berdasarkan masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan *Puzzle* 3D dalam upaya mengembangkan kognitif anak. *Puzzle* 3D ini dikembangkan dari *puzzle* yang sudah kemudian di perbaharui menjadi *Puzzle* 3D dengan gambar, warna, ukuran, potongan dan cara penyusunan yang jika hanya sekedar melihat kecocokan pada bentuk potongan *puzzle* saja tidak akan menjadi *puzzle* dengan gambar yang utuh. Dengan demikian Pengembangan *Puzzle* 3D ini diharapkan dapat mengembangkan kognitif siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal maka peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan media dan memilih judul "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3d Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan"

## B. Identifikasi Masalah

1. Masih terdapat siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran pada tema 9 materi kenampakan alam daratan dan perairan
2. Sarana dan prasarana yang digunakan guru kurang sehingga media pembelajaran yang digunakan tidak maksimal
3. Belum tersedianya media puzzle 3D sebagai pengembangan pembelajaran pada tema 9 materi kenampakan alam daratan dan perairan

## C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini, berdasarkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media *puzzle 3D* untuk menjelaskan materi kenampakan alam daratan dan perairan
2. Penelitian hanya dilakukan pada kelas V di SDN 2 Gondanglegi Wetan
3. Penelitian ini hanya digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada tema 9 materi kenampakan alam daratan dan perairan

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti maka disusunlah rumusan masalah yang terkait dengan judul guna membatasi lingkup penelitian yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media *puzzle 3D* pada materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

kelas V SDN2 Gondanglegi Wetan Malang?

2. Bagaimana media *puzzle* 3D pada materi kenampakan alam daratan dan perairan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan Malang?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini

yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan produk yang berupa media *puzzle* 3D pada materi kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan Malang.
2. Untuk mengetahui peningkatan pada materi kenampakan alam daratan dan perairan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2Gondanglegi Wetan Malang

### **F. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan**

Produk yang dihasilkan berupa perangkat media pembelajaran *puzzle* 3D buku pendamping dan panduan bermain. *Puzzle* 3D yang

dikembangkan sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya:

1. Produk yang dihasilkan berupa *Puzzle* bergambar 3 dimensi yang terbuat dari teriplek.
2. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
3. *Puzzle* 3D terinspirasi seperti bongkar pasang *puzzle*, dimana anak mencocokkan serta memasang potongan- potongan papan yang sesuai pada bentuknya, dengan perpaduan warna dan gambar yang

harus di rangkai.

4. Spesifikasi *Puzzle* 3D sebagai berikut:
  - a. Bentuk persegi panjang dengan ukuran 38 cm x 58 cm
  - b. Ukuran tebal triplek 2,7 ml.
5. *Puzzle* bergambar 3D memiliki gambar serta warna yang menarik bagi siswa.
6. *Puzzle* bergambar 3D berisikan pendidikan untuk siswa kelas 5 SD sebagai upaya meningkatkan kognitif siswa.
7. Spesifikasi Pembuatan Produk
  - a. Mempersiapkan alat dan bahan membuat *Puzzle* seperti: triplek, penggaris, lem, gambar yang sudah di persiapkan, gergaji kayu, dan gunting
  - b. Potong triplek sesuai ukuran Lebar 38 cm Panjangnya 58cm, buat menjadi 2 bagian.
  - c. Membuat sketsa *puzzle* pada salah satu triplek yang telah di potong.
  - d. Potong triplek membentuk kepingan-kepingan *puzzle* sesuai garis yang telah di tentukan.
  - e. Bentuk gambar 3 dimensi yang telah di persiapkan sesuai dengan ukuran kepingan triplek yang telah dipotong tadi.
  - f. Kemudian, menempelkan gambar menggunakan lem pada potongan triplek.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat teoritis, untuk menjadi bahan acuan guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media dalam proses



pembelajaran, dan juga menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan penggunaan media *puzzle 3D* dalam pelajaran IPS yang merupakan salah satu alternatif untuk menggunakan media dalam peningkatan hasil belajar materi materi kenampakan alam daratan dan perairan.

2. Manfaat praktis, untuk menghasilkan produk yang menarik sehingga guru dapat mudah dalam mengajar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran.
  - a) Untuk lembaga meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan mengaktifkan proses belajar dalam pelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle 3D*.
  - b) Untuk peneliti, menggunakan penelitian di sekolah secara langsung, peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan dari teori-teori yang telah dipelajari serta menambah ilmu baru yang diperoleh melalui penelitian ini.
  - c) Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, dengan berhasilnya penelitian ini maka akan menambah produk baru dalam pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah dalam memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang berbentuk media *Puzzle 3D*.

## H. Definisi Operasional

### 1. Media *Puzzle 3D*

*Puzzle 3D* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun

potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh dengan bentuk kenampakan alam pada kenyataannya dengan ukuran media 60cm x40cm. kelayakan media *Puzzle* 3D diukur dengan validasi materi, validasi media, dan angket respon siswa.

## 2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah suatu tolak ukur penilaian dari suatu pembelajaran yang dilihat dari aspek kognitif dan afektif (sikap). Indikator hasil belajar pada ranah kognitif meliputi 4 tingkatan yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), dan C4 (menganalisis) yang nantinya hasil belajar kognitif ini diukur menggunakan tes tulis dan hasilnya akan dijadikan acuan sebagai hasil belajar kognitif.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**