

**PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MEMBACA PETA MELALUI
APLIKASI PROPROFS PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI SUKADANA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

PUTRI FAUZIYYAH ZAHRO

2006972

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG**

2024

**PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MEMBACA PETA MELALUI
APLIKASI PROPROFS PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI SUKADANA**

Oleh

PUTRI FAUZIYYAH ZAHRO

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Putri Fauziyyah Zahro

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

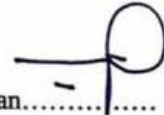
Nama : Putri Fauziyyah Zahro
NIM : 2006972
Program Studi : Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi :

**PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MEMBACA PETA MELALUI
APLIKASI PROPROFS PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI SUKADANA**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Iik Nurulpaik, S.Pd. M.Pd., M.A.P tanda tangan.....
NIP. 197401142001121001



Penguji II : Deni Wardana, M.Pd.
NIP. 198105132005021004

tanda tangan.....



Penguji III : Oki Suprianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920230219950327101

tanda tangan.....



Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 29 Januari 2024

LEMBAR PENGESAHAN

PUTRI FAUZIYYAH ZAHRO

**PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MEMBACA PETA MELALUI
APLIKASI PROPROFS PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing



Dr. Encep Supriatna, M.Pd.

NIP. 197601052005011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.

NIP. 198103272005021003

ABSTRAK

PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MEMBACA PETA MELALUI APLIKASI PROPROFS PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SUKADANA

Putri Fauziyyah Zahro

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Pada proses pembelajaran yang terjadi di sekolah, guru masih menggunakan metode konvensional. Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi yang seharusnya yaitu pada era pembelajaran abad 21 guru harus dapat menggunakan media dalam pembelajaran, media yang digunakan dituntut untuk berbasis teknologi. Dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana proses, hambatan serta dampak yang didapatkan dengan pemanfaatan media *puzzle* dalam membaca peta melalui aplikasi Proprofs pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Sukadana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara serta dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari temuan lapangan menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami materi yang telah dijelaskan, mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan mampu berkolaborasi bersama rekan kelompok. Faktor penghambat yang dialami yaitu berasal dari faktor internal dan eksternal peserta didik, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai. Simpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs terbukti efektif dalam menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik secara berkelompok pada pembelajaran IPS. Selain itu, memudahkan peserta didik untuk dapat mengenali dan menghafal nama pulau serta daerah yang terdapat pada peta Indonesia.

Kata Kunci : Media *puzzle*, membaca peta, aplikasi proprofs, pembelajaran IPS.

ABSTRACT

PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MEMBACA PETA MELALUI APLIKASI PROPROFS PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SUKADANA

Putri Fauziyyah Zahro

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

In the learning process that occurs in schools, teachers still use conventional methods. This is inversely proportional to the conditions that should be, namely in the 21st century learning era teachers must be able to use media in learning, the media used is required to be technology-based. In this study, researchers utilized puzzle media through the Proprofs application. The purpose of this study is to determine and describe how the process, obstacles and impacts obtained by utilizing puzzle media in reading maps through the Proprofs application in social studies learning class V SD Negeri Sukadana. The method used in this research is a qualitative approach with descriptive methods and data collection techniques using observation, interviews and documentation. The data analysis techniques used in this study are data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the field findings show that students are able to understand the material that has been explained, encourage students to be more active and be able to collaborate with group colleagues. The inhibiting factors experienced are derived from internal and external factors of students, as well as inadequate facilities and infrastructure. The conclusion of this study shows that the utilization of puzzle media through the Proprofs application has proven effective in fostering student learning activities in groups in social studies learning. In addition, it makes it easier for students to be able to recognize and memorize the names of islands and regions found on the map of Indonesia.

Keywords: *Puzzle media, map reading, Proprofs application, social studies learning.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Istilah	5
F. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Relevan	15
C. Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Pendekatan Penelitian	19
B. Metode penelitian	19
C. Teknik Pengumpulan Data	21
D. Teknik Analisis Data	23
E. Keabsahan Data	25

F. Latar Penelitian.....	28
G. Subjek Penelitian.....	28
H. Instrumen Penelitian.....	28
I. Prosedur Penelitian.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Data Wilayah Penelitian	37
B. Hasil Penelitian.....	40
C. Pembahasan	60
D. Tahapan Pelaksanaan	63
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Rekomendasi	66
DAFTAR REFERENSI	68
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Observasi Peserta Didik Mengenai Pemanfaatan Media <i>Puzzle</i> Dalam Membaca Peta Melalui Aplikasi Proprofs	30
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Peserta Didik Mengenai Pemanfaatan Media <i>Puzzle</i> Dalam Membaca Peta Melalui Aplikasi Proprofs	31
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Guru Mengenai Pemanfaatan Media <i>Puzzle</i> Dalam Membaca Peta Melalui Aplikasi Proprofs	33
Tabel 4. 1 Pendidik dan Tenaga Kependidikan.	39
Tabel 4. 2 Peserta Didik SD Negeri Sukadana.	39
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana SD Negeri Sukadana.	40
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Peserta Didik.	55
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Peserta Didik.	58

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	18
Bagan 3. 1 Teknik Analisis Data	25
Bagan 3. 2 Alur Prosedur Penelitian.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	73
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian	78
Lampiran 4 Surat Validasi Instrumen Penelitian.....	79
Lampiran 5 Pembuatan Media <i>Puzzle</i> Melalui Aplikasi Proprofs	80
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	86

DAFTAR REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar : CV. Syakir Media Press.
- Amrullah, H. M. et al., (2023). *Peningkatan Pemahaman dan Membaca Peta Siswa Kelas 9 SMP Al Firdaus Kabupaten Sukoharjo Melalui Metode Demonstrasi*. In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 153-157).
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmiati, A. (2018). *Teknik Pengurangan Berulang Untuk Menerapkan Konsep Pembagian Dan Penggunaan Denah Lokasi Sebagai Pendekatan Untuk Membaca Peta*. *Suara Guru*, 4(1), 1-6.
- Gunawan, R. (2016) . *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Hsu, C. C., & Wang, T. I. (2018). *Applying game mechanics and student-generated questions to an online puzzle-based game learning system to promote algorithmic thinking skills*. *Computers & Education*. Vol 121, 73-88.
- Kemdikbud.go.id. (2022). *Pembelajaran Abad 21*.
<https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/sahabatkarakter/kegiatan/93212a18-7b1e-4f4e-9919-51129308a785.pdf> diakses pada 02 Oktober 2023.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative Data Analysis*. London: Sage.
- Miswar. D. (2012). *Kartografi Tematik*. Bandar Lampung : Aura.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi revisi ; Cetakan ketiga puluh delapan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Naemah, T. et al., (2017). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Kecakapan Membaca Peta Buta pada Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*. Vol 6(3).
- Ningrum, S. et al., (2022). *Penggunaan Media Peta dalam Membantu Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 5 SD pada Materi Kondisi Geografis Indonesia*. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 724-733.

- Nugroho, F. (2020). *Sistem Informasi Geografis Membuat Peta Buta Dengan Cara Satelit di Arcgis*. Bandung : CV. Media Sains Indonesia.
- Nurkhasanah, S. (2022). *Penggunaan media game online melalui proprofs untuk meningkatkan literasi digital siswa di SMP negeri 1 gangga*. Jurnal Paedagogy, 9(2), 248-254.
- Nurjanah, N. et al., (2022). *Pemanfaatan Website Proprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Peserta didik Dalam Pembelajaran PAI Kelas V SD*. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 9(1).
- Permata. D. R. (2020). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 5 (2), 1-10.
- Prastowo. A. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Purwanto. (2018) . *Teknik Penyusunan Instrumen*. Magelang: Staia Press.
- Rahayu. (2011). *Kemampuan Peserta didik Sekolah Dasar Dalam Membaca Peta*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Ratnayanti, G. (2021). *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle*. Surabaya : Jakad Media Publishing.
- Riyanto, A. (2010). *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit.
- Salim, H., & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta : Kencana.
- Salsabila, A., & Ridwan, I. R. (2022). *Pemanfaatan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta di Kelas V SD*. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 7, No. 1, pp. 558-579).
- Sapriya. (2016). *Pendidikan IPS, Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sari, A. O., & Nuari, E. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Dengan Metode Fast (Framework for the Applications)*. Jurnal Nusa Mandiri. Vol 13 (2),261-266.
- Sarosa, S. (2017). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta: Indeks Jakarta.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman : Literasi Media Publishing.

- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis Untuk Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sumantri, S. H. et al., (2019). *Sistem Informasi Geografis (Geographic Information System)*. Jakarta : CV. Makmur Cahaya Ilmu.
- Sumardjan. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Semarang : Formaci.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Supriatna, E. (2009). *Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Berpikir Kritis Peserta didik Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jurnal Pendidikan Sejarah.
- Supriatna, E. (2012). *Transformasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Religi dan Budaya untuk Menumbuhkan Karakter Siswa*. Jurnal Kajian Pendidikan. Vol 2(1) : 26-27.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Turasmis, T. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Peta Dunia Menggunakan Media Puzzle Bagi Peserta didik Kelas VI Sdn Pedalangan 02 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. In Forum Ilmu Sosial. Vol 41, No. 1.
- Vernanda, G., & Yunus, R. M. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Bagi Peserta didik Kesulitan Belajar Kelas Ii Di SDN 18 Koto Luar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus. Vol 2(3). 692-704.
- Widoyoko, E. (2014). *Penelitian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Wijayati, P. H. et al., (2021). *Proprofs: Platform Asesmen Daring Pilihan Ganda, Hotspot, dan Game Hangman*. Jurnal Graha Pengabdian. Vol 3(2), 191-205.
- Wijawa, J. (2018). *Pemanfaatan aplikasi daring Proprofs quiz maker untuk mengembangkan kegiatan apersepsi pembelajaran matematika topik trigonometri kelas X IPA SMA Marsudirini Sede Sapientiae Semarang tahun ajaran 2017/2018*. Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul, 53(9), 1–143
- Winataputra. U. (2008). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.