

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA
MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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

Oleh:

ANISA SALSABILA

1805643



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPU SERANG

2022

Anisa Salsabila, 2022

***PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA
MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Anisa Salsabila

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Anisa Salsabila 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Anisa Salsabila, 2022

***PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Anisa Salsabila

NIM : 1805643

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Judul Skripsi : **Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar.**

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. Encep Supriatna, M.Pd tanda tangan 

Penguji II : Dra. Tiurlina, M.Pd tanda tangan 

Penguji III : Muhammad Hanif, M.Pd tanda tangan 

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : Agustus 2022

ABSTRAK

Anisa Salsabila. 2022. Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar. PGSD UPI di Serang. Membaca peta merupakan materi penting dalam pembelajaran IPS SD pada silabus kelas IV. Tujuan siswa mempelajari materi peta adalah agar siswa dapat membaca peta seperti mengetahui suatu wilayah, bentuk dan gambaran dari permukaan bumi, dan juga mengetahui arti simbol-simbol pada peta. Berdasarkan observasi awal peneliti di SDN Lialang, Guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran, metode mengajar yang digunakan adalah metode ceramah. Hal ini membuat pembelajaran pasif dan membosankan. Dengan demikian peneliti menggunakan permainan *puzzle* peta sebagai media dan metode dalam pembelajaran. Dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan menggunakan *puzzle* peta dan dengan harapan hasil belajar siswa dalam materi membaca peta meningkat. Metode penelitian yang digunakan PTK model dari Kemmis dan MC Taggart. Hasil dari penelitian ini pada tahap pra-siklus aktivitas belajar siswa memperoleh hasil 48%, lalu setelah diterapkan media *puzzle* peta pada siklus I, meningkat menjadi 68% dan kemudian meningkat lagi pada siklus II dengan hasil 85,3%. Selain aktivitas belajar siswa yang meningkat, hasil belajar siswa pun meningkat. Pada awal pra-siklus sebelum menggunakan media *puzzle* peta, siswa yang tuntas hanya 28%. Pada siklus I setelah menggunakan media *puzzle* peta, siswa yang tuntas meningkat menjadi 48%. Dan meningkat lagi pada siklus II, menjadi 84%.

Kata kunci: Membaca Peta, *Puzzle*, Media Pembelajaran

Anisa Salsabila, 2022

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaa.upi.edu

ABSTRACT

Anisa Salsabila. 2022. The Utilization of Puzzle Games in IPS Learning on Reading Maps Materials in Fourth Grade Elementary School. Reading maps is an important material in IPS learning from elementary school in the fourth-grade syllabus. The purpose of students studying maps is that they can read maps, such as know some areas, descriptions of the Earth's surface, also know about the symbols on the map. Based on the researcher's initial observation at SDN Lialang, teachers do not use learning media. Instead, they are using the only verbal method. This makes the learning passive and boring. Thus, the researcher used the puzzle of maps as a learning medium and method, with hope of knowing the learning process and can increase the outcome of students learning maps. The research method used is classroom action research, using a model from Kemmis and MC Taggart. The result of this research in pre-cycle students learning activity, students got 48%, then after the puzzle of maps implemented in cycle I, increased to 68% and increase again to 85,3% in cycle II. In addition, student learning outcomes also increase. At the beginning of the pre-cycle before using the puzzle of maps, only 28%. In the first cycle after implementing puzzles, the percentage of complete increased to 48%. And it increased again in the second cycle, to 84%.

Keywords: Read Map, Puzzle, Learning Media

Anisa Salsabila, 2022

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

Error! Bookmark not defined.

HALAMAN PERSETUJUAN

Error! Bookmark not defined.

KATA PENGANTAR

Error! Bookmark not defined.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Error! Bookmark not defined.

SURAT PERNYATAAN

Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK

Error! Bookmark not defined.

ABSTRACT

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GRAFIK

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Error! Bookmark not defined.

BAB I PENDAHULUAN

Error! Bookmark not defined.

A. Latar Belakang

Error! Bookmark not defined.

B. Identifikasi Masalah

Error! Bookmark not defined.

Anisa Salsabila, 2022

*PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaa.upi.edu

C. Rumusan Masalah

Error! Bookmark not defined.

D. Tujuan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

E. Manfaat Penelitian

Error! Bookmark not defined.

F. Definisi Operasional

Error! Bookmark not defined.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Error! Bookmark not defined.

A. Kajian Teori

Error! Bookmark not defined.

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Error! Bookmark not defined.

2. Peta

Error! Bookmark not defined.

3. Media Pembelajaran

Error! Bookmark not defined.

4. Permainan *Puzzle*

Error! Bookmark not defined.

5. Berpikir Kreatif

Error! Bookmark not defined.

B. Penelitian yang relevan

Error! Bookmark not defined.

C. Kerangka Berpikir

Error! Bookmark not defined.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Error! Bookmark not defined.

A. Desain Penelitian

Error! Bookmark not defined.

Anisa Salsabila, 2022

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaa.upi.edu

B. Prosedur Penelitian

Error! Bookmark not defined.

C. Teknik Penelitian

Error! Bookmark not defined.

D. Setting Penelitian

Error! Bookmark not defined.

E. Subjek Penelitian

Error! Bookmark not defined.

F. Instrumen Penelitian

Error! Bookmark not defined.

G. Kriteria Keberhasilan

Error! Bookmark not defined.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Error! Bookmark not defined.

A. PERSIAPAN PENELITIAN

Error! Bookmark not defined.

B. HASIL PENELITIAN

Error! Bookmark not defined.

C. PEMBAHASAN

Error! Bookmark not defined.

D. Jawaban Hipotesis Tindakan

Error! Bookmark not defined.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Error! Bookmark not defined.

A. SIMPULAN

Error! Bookmark not defined.

B. SARAN

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Anisa Salsabila, 2022

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR PUSTAKA

- Ardika, I. W., Yus Ani, N. P., Candra Negara, I. Y., & Yanti, Y. N. (2018). *INOVASI DALAM PEMBELAJARAN*. Bali: CV. Grapena Karya.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ginting, M. B. (2020). *Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Klaten: Penerbit Lekeisha.
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. H., Nahriah, Hidayati, H. T., Ridha, Z., . . . Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, N. (2021). *BPSC Modul Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irsanti, A. I. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL*

Anisa Salsabila, 2022

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaa.upi.edu

BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MURID KELAS V SD INPRES PARE-PARE KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA.
Makassar: Digital Library Unismuh Makassar.

- Khasanah, S. K. (2021). *Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media Puzzle terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab.Kudus.* Kudus: IAIN Kudus Repository. Retrieved from <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/5507>
- Majid, A. (2017). *ANALISIS DATA PENELITIAN KUALITATIF.* Makassar: Aksara Timur.
- Naemah, T., Astuti, I., & Umar, S. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Kecakapan Membaca Peta Buta Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1-12.
- Nari, N., Akmay, D. Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7, 44-52.
- Nizamuddin, Azan, K., Anwar, K., Ashoer, M., Nuramini, A., Dewi, I., . . . Sumianto. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa.* Riau: DOTPLUS Publisher.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurkamilah, M., . . . Husen, W. R. (2020). *PENGANTAR PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR.* Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Nugroho, F. (2020). *Sistem Informasi Geografis Membuat Peta Buta Dengan Citra Satelit di ArcGIS 10.8.* Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research).* Yogyakarta: Deepublish.
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2021). *Konsep Himpunan dengan FUN (Flexible, Unique, New) Puzzle.* Malang: Media Nusa Creative.
- Pratiwi, D. A., Kosilah, Asnawi, Jahja, A. S., Wau, M. P., Suardika, I. K., . . . Sormin, S. A. (2021). *Konsep Dasar IPS.* Banda Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zani.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11-18.

Anisa Salsabila, 2022

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Ratnayanti, G. (2021). *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Rosyada, D. (2020). *PENELITIAN KUALITATIF UNTUK ILMU PENDIDIKAN*. Jakarta: KENCANA.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudarma, S. R. (2018). *Konsep Pendidikan Karakter dalam Perspektif Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Institut Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Retrieved from <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/30592/>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, S. H., Supriyanto, M., Sutisna, S., & Widana, I. K. (2019). *Sistem Informasi Geografis (Geographic Information System)*. Jakarta: CV. Makmur Cahaya Ilmu.
- Sumardjan. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Semarang: Formaci.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran (Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik)*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sutiah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Turasmi. (2014). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PETA DUNIA MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE BAGI SISWA KELAS VI SDN PEDALANGAN 02 KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015. *Journal Unnes FIS*, 41(1), 125-131.
- Yasbiati, & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yusuf, N. A. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PETA TERHADAP HASIL BELAJAR MURID KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI PAGANDONGAN KOTA MAKASSAR*. Makassar: Digital Library Unismuh Makassar.

Anisa Salsabila, 2022

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu