

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
MISTERI HARTA KARUN (*PULL AND RUN*) PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

TANTI SAHARA NINGRUM

NPM: 2114060018

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA

2025

Skripsi Oleh:

TANTI SAHARA NINGRUM

NPM: 21.1.40.60.018

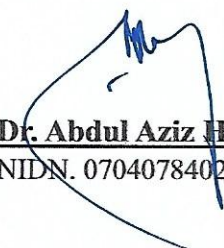
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* MISTERI
HARTA KARUN (*PULL AND RUN*) PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Dosen Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A
NIDN. 0704078402

Dosen Pembimbing II


Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0713037304

Skripsi Oleh:

TANTI SAHARA NINGRUM

NPM: 21.1.40.60.018

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* MISTERI
HARTA KARUN (*PULL AND RUN*) PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

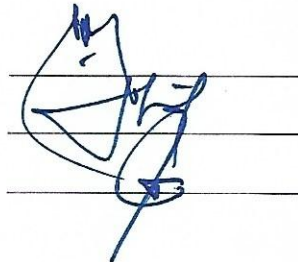
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 JULI 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A.
2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, S.Pd, M.Pd
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 024036901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Tanti Sahara Ningrum
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	: Bojonegoro/ 28 November 2003
NPM	: 21.1.40.60.018
Fak/Jur./Prodi	: FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 26 Juni 2025

Yang Menyatakan



TANTI SAHARA NINGRUM

NPM: 21.1.40.60.018

MOTTO

“Dari lumpur sawah hingga bangku kuliah, perjuangan tak pernah sia-sia. Gelar ini untuk Bapak dan Ibuk yang tak pernah lelah percaya atas keraguan orang lain”

(Tanti Sahara Ningrum)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan mu sebagai manusia”

(Baskara Putra – Hindia)

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Bapak dan Ibu sumber doa dan semangat dalam setiap langkahku, untuk almarhumah nenek yang namanya selalu kusebut dalam doa, untuk Nenek yang masih setia mendoakan dari kejauhan, untuk mba yang setia menjadi penopang langkah, dan untuk mak sekeluarga, yang menerima kehadiranku seperti keluarga sendiri. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjuanganku hingga titik ini.

RINGKASAN

Tanti Sahara Ningrum Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Misteri Harta Karun (*PULL AND RUN*) Pada Materi Keanekaragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2025.

Kata Kunci: media pembelajaran, *puzzle*, *PULL AND RUN*, keanekaragaman budaya

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh observasi dan wawancara di SDN Plosorejo 1, terdapat permasalahan bahwa media yang digunakan guru masih terbatas dan cenderung terfokus pada buku paket dan kembali menjelaskan melalui penulisan poin-poin penting di papan tulis. Akibatnya siswa kelas IV SDN Plosorejo 1 belum cukup memahami materi keanekaragaman budaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1. 2) Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1. 3) Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (Analyze), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), dan (5) Evaluasi (Evaluation). Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDN Plosorejo 1. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli media dan ahli materi, angket guru dan siswa, serta tes *post-test* (evaluasi).

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Media pembelajaran *PULL AND RUN* dinyatakan sebagai media yang valid. Kevalidan media dapat dilihat dari hasil validasi media mendapatkan nilai sebesar 94%. Sedangkan validasi materi memperoleh nilai 88%. Dengan demikian media pembelajaran *PULL AND RUN* dapat dikatakan sangat valid. (2) Media pembelajaran *PULL AND RUN* dinyatakan praktis. Kepraktisan media dapat dilihat dari angket respon guru mendapatkan respon sebesar 93% sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh respon sebesar 96,5%. Dengan demikian Media pembelajaran *PULL AND RUN* dapat dikatakan sangat praktis. (3). Keefektifan pengembangan media pembelajaran *PULL AND RUN* dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar klasikal siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 87,5% dan 94,4%. Seluruh hasil tersebut telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75, sehingga media dinyatakan sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PULL AND RUN* tergolong sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Misteri Harta Karun (*PULL AND RUN*) Pada Materi Keanekaragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

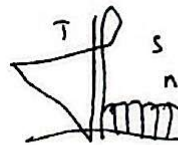
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmim, M.Pd., Selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi I, M.A, Selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran, motivasi dan pengarahan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran, motivasi dan pengarahan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
7. Suroyo, S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Plosorejo 1 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN Plosorejo 1.
8. Khusnul Khotimah, S.Pd.SD selaku wali kelas IV SDN Plosorejo 1 dan Segenap Guru dan staff SDN Plosorejo 1 yang telah membantu penulis.
9. Bapak Abdullah dan Ibu Siti Aminah yang telah memberikan segala dukungan, semangat, perhatian, doa serta telah mendidik dan membesarkan

Penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada Penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun selamanya.

10. Saudari tersayang penulis Chanifatul Faizah yang telah melindungi, menasehati, memberikan doa, dukungan, semangat yang tidak didapatkan dimanapun, memberikan berbagai saran saat Penulis mengalami kesulitan dan membantu material untuk memenuhi keperluan penulis.
11. Teruntuk Cindy Weka, Rita Aprilia, Sherly Flavia, Like Fanisia, Rosita Eka, Putri Aulia dan Margareta Helena yang sudah menjadi teman terbaik selama proses ini. Terima kasih sudah terus mendampingi, membantu, dan memberi semangat dari awal hingga akhir.
12. Teman-teman penulis dari jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar maupun teman atau sahabat dari luar kampus yang sudah membantu dan memberikan semangat.
13. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 19 November 2024



TANTI SAHARA NINGRUM
NPM : 21.1.40.60.018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR_PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
2. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Misteri Harta Karun (<i>PULL AND RUN</i>)	
.....	12
3. Hakikat Pembelajaran IPS.....	15
4. Perkembangan Siswa.....	18
5. Materi Keanekaragaman Budaya	20
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	22
C. Kerangka Berfikir.....	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	26

A.	Model/ Pendekatan Pengembangan	26
B.	Prosedur Pengembangan	27
1.	<i>Analysis</i> (analisis).....	27
2.	<i>Design</i> (desain).....	29
3.	<i>Development</i> (pengembangan).....	29
4.	<i>Implementation</i> (implementasi)	29
5.	<i>Evaluation</i> (evaluasi).....	30
C.	Desain Pengembangan	30
D.	Tempat dan Waktu Pengembangan.....	34
1.	Tempat Pengembangan	34
2.	Waktu Pengembangan.....	35
E.	Instrumen Penelitian.....	36
1.	Wawancara	37
2.	Observasi.....	37
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
1.	Metode Wawancara.....	42
2.	Metode Observasi.....	43
3.	Angket	43
G.	Teknik Analisis Data.....	44
1.	Tahapan Analisis Data	44
2.	Norma Pengujian.....	48
H.	Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk.....	49
1.	Uji Coba	49
2.	Validasi Produk	50
BAB IV		52
HASIL DAN PEMBAHASAN		52
A.	Data Produk Hasil Pengembangan.....	52
1.	Deskripsi Produk Hasil Pengembangan	52

2. Desian Media.....	53
3. Tahap Pengembangan (Development)	56
B. Data Uji Coba.....	60
1. Uji coba terbatas.....	61
2. Uji Coba Luas.....	62
C. Analisis Data dan Pembahasan	63
1. Kevalidan Produk.....	64
2. Kepraktisan Produk	64
3. Keefektivan Porduk.....	67
D. Revisi Produk.....	68
1. Saran Ahli Materi	68
2. Saran Ahli Media	70
3. Saran Guru.....	71
4. Saran Uji Coba Terbatas	71
5. Saran Uji Coba Luas	71
E. Kajian Produk Akhir	71
1. Spesifikasi Produk.....	71
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	72
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk.....	73
BAB V.....	74
PENUTUP.....	74
A. Simpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79
DOKUMENTASI KEGIATAN.....	157

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran IPS Kelas VI.....	30
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	36
Tabel 3. 2 Instrumen Pedoman Wawancara.....	37
Tabel 3. 3 Instrumen Pedoman Observasi.....	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	40
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	41
Tabel 3. 8 Kreiteria Kevalidan	45
Tabel 4. 1 Desain Awal Media.....	54
Tabel 4. 2 Angket Validasi ahli Media	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Keanekaragaman budaya.....	21
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	27
Gambar 3. 2 Desain papan informasi	31
Gambar 3. 3 Desain Awal <i>puzzle</i> harta karun	33
Gambar 3. 4 Lembar Identitas Pulau.....	34
Gambar 4. 1 Saran Ahli Materi	68
Gambar 4. 2 Komentar Ahli Materi	70
Gambar 4. 3 Komentar Ahli Media.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi.....	80
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Skripsi	82
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 4 Surat Pemanfaatan Produk.....	85
Lampiran 5 Hasil Observasi dan Wawancara	88
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	91
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi	121
Lampiran 8 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	123
Lampiran 9 Hasil Validasi Media Pembelajaran	129
Lampiran 10 Angket Respon Guru	132
Lampiran 11 Angket Respon Siswa.....	135
Lampiran 12 Hasil Belajar Siswa.....	136
Lampiran 13 Hasil Post Test Siswa	141
Lampiran 14 Buku Panduan Penggunaan Media	145
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Uji Terbatas.....	158
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Uji Luas.....	159
Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Similarity.....	160
Lampiran 18 Hasil Cek Plagiasi.....	161
Lampiran 19 Undangan Sidang Skripsi	162
Lampiran 20 Lembar Revisi Ujian Skripsi	163
Lampiran 21 Berita Acara Sidang Skripsi	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses penting yang dilakukan sejak dini untuk mengembangkan potensi pengetahuan dan keterampilan setiap individu. Sekolah menjadi sarana utama dalam mendukung proses tersebut melalui penyusunan metode dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut Rina Dwi Muliani & Arusman (2022), pembelajaran merupakan proses yang melibatkan aspek unik pada setiap individu dan memberikan manfaat bagi mereka yang terlibat di dalamnya. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran memiliki peran krusial dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, serta karakter anak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan perlu mempertimbangkan tahap perkembangan siswa agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam pembentukan karakter dan pengembangan sosial siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Sahira et al. (2022), pembelajaran IPS tidak hanya mengenalkan konsep-konsep sosial, tetapi juga menumbuhkan sikap kritis, empati, dan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Sapitri dkk. (2021) menambahkan bahwa IPS bertujuan untuk mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan sosial, membentuk kepedulian, serta melatih keterampilan dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Pada kelas IV Sekolah Dasar, salah satu materi penting dalam mata pelajaran IPS adalah keanekaragaman budaya Indonesia. Materi ini dirancang agar siswa dapat mengenal, memahami, dan menghargai keragaman budaya bangsa sebagai bagian dari identitas nasional yang patut dilestarikan.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Plosorejo 1, proses pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman budaya belum berjalan secara maksimal. Guru masih

menggunakan buku paket sebagai satu-satunya media pembelajaran. Aktivitas siswa terbatas pada membaca buku dan mencatat materi dari papan tulis, tanpa adanya variasi media atau kegiatan yang melibatkan mereka secara aktif. Kondisi ini menyebabkan suasana kelas menjadi kurang dinamis, siswa tampak pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan hasil belajar siswa, diketahui bahwa dari 26 peserta didik, sebanyak 16 siswa atau sebesar 81% belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal, sehingga diperlukan perbaikan, baik dari aspek metode pembelajaran maupun media yang digunakan agar dapat meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Materi keanekaragaman budaya Indonesia memuat konsep-konsep abstrak dan simbolik seperti adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional, serta tarian daerah. Konsep-konsep tersebut memerlukan pendekatan konkret agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, visual, dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan media konkret seperti permainan edukatif *puzzle* dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan interaktif.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dengan nama “*Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)*”. Media ini merupakan media visual interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi keanekaragaman budaya secara lebih menyenangkan. *Puzzle* ini terdiri dari potongan bergambar yang mewakili unsur budaya suatu daerah, seperti rumah adat dan pakaian adat. Siswa diminta untuk menyusun potongan-potongan tersebut hingga membentuk gambar utuh, kemudian menebak nama daerah atau pulau berdasarkan ciri budaya yang tergambar. Aktivitas ini dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa terlibat dalam diskusi, kerja sama, dan berpikir kritis.

Media pembelajaran *PULL AND RUN* dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran konkret dan menyenangkan. Media ini tidak memerlukan perangkat teknologi canggih, sehingga dapat digunakan di berbagai kondisi sekolah, termasuk sekolah dengan keterbatasan sarana. Dengan pendekatan yang interaktif dan visual, siswa dapat memahami materi secara lebih nyata dan aktif terlibat dalam pembelajaran.

Media *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* diterapkan melalui beberapa tahapan kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif. Proses dimulai dengan guru membagikan potongan *puzzle* bergambar pakaian adat dan rumah adat secara acak kepada setiap kelompok. Siswa kemudian menyusun potongan tersebut hingga membentuk gambar utuh, lalu mencocokkan dengan 5 pulau besar yang ada di Indonesia. Setelah mencocokkan dengan Lembar Identitas Pulau, kelompok menempelkan hasil susunan ke dalam Lembar Kerja dan mengisi identitas kelompok. Kegiatan diakhiri dengan refleksi dari guru untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai keanekaragaman budaya Indonesia. Melalui aktivitas ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna karena siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama secara langsung.

Pengembangan media ini juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Cantika (2022) mengembangkan media *puzzle* berbasis metode *example non example* dan memperoleh tanggapan sangat positif dari ahli dan siswa. Utami dkk. (2021) menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *make a match* efektif dalam pembelajaran IPS. Yuda dkk. (2020) mengembangkan *puzzle game* interaktif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Meskipun demikian, sebagian besar media dari penelitian terdahulu masih bergantung pada perangkat digital atau belum mencakup materi IPS secara menyeluruh.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, media pembelajaran *PULL AND RUN* dikembangkan dengan pendekatan yang lebih sederhana dan ekonomis. Media ini menggunakan bahan yang mudah ditemukan, dapat

digunakan tanpa teknologi tambahan, dan dirancang sesuai kurikulum. Melalui kegiatan menyusun *puzzle* dan identifikasi budaya, siswa belajar secara langsung dan aktif. Proses ini mendukung keterlibatan kognitif dan motorik siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan paparan di atas, analisis permasalahan yang ditemukan tentunya berdampak pada pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung pasif, sehingga tidak sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran yang aktif, konkret, dan menyenangkan. Maka dari itu, pengembangan ini menghadirkan pembaharuan inovatif melalui media pembelajaran berbasis permainan yang dikemas dalam bentuk *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)*. Dengan media ini, guru memiliki alternatif pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.

Oleh karena itu, penelitian ini mengusung judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* MISTERI HARTA KARUN (*PULL AND RUN*) KEANEKARAGAMAN BUDAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR ”**

B. Identifikasi Masalah

Penjelasan latar belakang dapat digunakan untuk merumuskan identifikasi masalah seperti berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada buku paket dan tulisan di papan tulis. Pendekatan ini membuat siswa menerima informasi secara pasif tanpa banyak interaksi atau eksplorasi lebih lanjut terhadap materi yang dipelajari.
2. Suasana kelas yang cukup dinamis selama pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan berbagai respon, seperti berbicara dengan teman sebaya, yang dapat memengaruhi fokus mereka dalam menerima materi.
3. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Sebagian besar aktivitas siswa berfokus pada mencatat materi,

sementara kesempatan untuk berdiskusi atau melakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap keberagaman budaya masih minim.

4. media yang digunakan guru masih terbatas dan cenderung terfokus pada buku paket .
5. Siswa tampak kurang fokus dan lebih banyak berinteraksi dengan teman sebaya selama pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Beberapa masalah telah di identifikasi berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah saat ini. Namun, tidak semua masalah akan dibahas dalam penelitian ini. Fokus penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *PULL AND RUN* dalam mengajarkan materi keanekaragaman budaya kepada siswa kelas IV di SDN Plosorejo 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil identifikasi masalah yang telah dibahas, masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1?

E. Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1.

2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1.
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN* pada materi keanekaragaman budaya untuk kelas IV SDN Plosorejo 1.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Media pembelajaran *PULL AND RUN* diciptakan sebagai hasil penelitian ini, dan guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu untuk membantu siswa IPS kelas IV memahami keragaman budaya. Selain itu, media ini memfasilitasi pemahaman dan identifikasi siswa terhadap konten IPS.

2. Secara Praktis

a) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar bermanfaat bagi kepala sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui seleksi dan pemanfaatan media yang sesuai. Peningkatan kualitas pembelajaran ini juga berkontribusi pada citra positif sekolah di mata masyarakat, sehingga kepercayaan masyarakat terhadap guru dalam mendidik serta membimbing siswa semakin meningkat.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan akan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar oleh tenaga pendidik. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan prestasi siswa dan berfungsi sebagai sumber daya bagi pendidik untuk membuat materi pendidikan.

c) Bagi peneliti selanjutnya

Hal ini diantisipasi bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya untuk menghasilkan studi berkualitas lebih tinggi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah hazanah keilmuan Pendidikan, dalam implementasi pembelajaran materi keanekaragaman budaya khususnya dalam pengembangan media pembelajaran *PULL AND RUN*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: *PT Remaja Rosadakarya*.
- Apriyanur Rohim, & Indah Setyo Wardhani. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Azzahra, M. (2023). Strategi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(3), 32175–32181. <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>
- Cantika, U. M. A. (2022). Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd/ Mi. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd/ Mi*, 2–3.
- Fernandiana, V., Midiyanto, F., Hunaifi, A. A., Guru, P., Dasar, S., Nusantara, U., & Kediri, P. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD Kelas IV pada Materi Pecahan. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2, 255–260. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/3027>
- Gustari, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Sebagai Media Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 di SDIT Iqra' 2 Kota Bengkulu. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 7(1), 59–69. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2386>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kammis, H. (2022). Manfaat Media Pembelajaran. *FITK UIN-SU Medan*, 1(3), 84.
- Mahardikha, Asrori, M., & Yuniarni, D. (2019). Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Mengembangkan Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun Tk Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(10), 1–10.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.

- Nuriah, Y., Arif, H. M., Suhirman, L., Tawakkal, M. I., & ... (2024). *Perkembangan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Berkualitas* (Issue December 2023). <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=t38NEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA19&dq=kecerdasan+emosional+kedisiplinan+kepuasan&ots=cyyUwzvUb6&sig=xCGWrSZmqqaG5F47bO6BBaO9lw>
- Okpatrioka. (2023). STKIP Arrahmaniyah. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Siti Nursolehah, Siti Rasminah, Siti Rokmah, & siti Najiyah. (2022). Efektifitas Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Sejarah Islam di MI Miftahul Huda. *Journal of Educational Management and Strategy*, 1(1), 01–13.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2021). Metode penelitian R\&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif (Aminol Rosyud Abdullah (ed.)). Jakarta: CV Literasi Nusantara Abadi. <https://books.google.co.id/books?id=MU1WEAAAQBAJ>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Utami, S., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan Media *Puzzle*

- berbasis Make A Match pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 827–839. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41749>
- Wibowo, A. W. A., & Safitri, S. (2024). Pentingnya Pendidikan Ips Dalam Membentuk Warga Negara Yang Berbudaya. *Jipis*, 33(1), 63–71. <https://doi.org/10.33592/jipis.v33i1.4705>
- Widiatmika, K. P. (2015). Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*, 16(2), 39–55.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuda, A., Degeng, I. N., & Soepriyanto, Y. (2020). Pengembangan *Puzzle Game* Tentang Keragaman Budaya Indonesia Berbantuan Interactive Whiteboard. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 425–434. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p425>
- Yusnaldi, E., Damayanti, L., Irfani, S. Y., & Prastiwi, T. S. (2023). Pentingnya Penanaman Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30407.