

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
JIGSAW PUZZLE PADA MATERI KEBERAGAMAN AGAMA
TEMA 7 SUBTEMA 1 UNTUK SD/MI KELAS II**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun Oleh:

Dwi Resrilia

NIM : 17104080073

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Resilia
NIM : 17104080073
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Jigsaw Puzzle Pada Materi Keberagaman Agama Tema 7 Subtema 1 Untuk SD/MI Kelas II”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan di suatu perguruan tinggi dalam memperoleh gelar sarjana dan skripsi saya ini merupakan asli karya/penelitian sendiri serta bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sejujurnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 23 November 2022

Yang menyatakan



Dwi Resilia

NIM. 17104080073

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Resrilia
NIM : 17104080073
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya pada suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh dengan kesadaran dan keridhaan Allah SWT.

Yogyakarta, 23 November 2022

Yang menyatakan



Dwi Resrilia

NIM. 17104080073

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir

Lamp :-

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberi petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Dwi Resrilia

NIM : 17104080073

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Keberagaman Agama Tema 7 Subtema 1 Untuk SD/MI Kelas II"

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi / tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 23 November 2022

Pembimbing



Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd

NIP: 19911202201903 2 025

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3440/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS JIGSAW PUZZLE PADA MATERI KEBERAGAMAN AGAMA TEMA 7 SUBTEMA 1 UNTUK SD/MI KELAS II

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DWI RESRLIA
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080073
Telah diujikan pada : Rabu, 07 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a3a100a7bf



Penguji I
Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 63a288e4a2fd8



Penguji II
Eko Suhendro, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a00c013b519



Yogyakarta, 07 Desember 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a40a24d789a

MOTTO

“Apapun rintangan yang terjadi dalam hidup harus dihadapi dengan berani dan apapun yang sudah diperoleh harus disyukuri dengan ikhlas”

(Dwi Resrilia)¹



¹ Dwi Resrilia, Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

PERSEMBAHAN

Skripsi dengan penuh perjuangan, pengalaman, serta kenangan ini saya persembahkan kepada:

Kampus tercinta UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah

Orang tuaku

Dosen dan Guruku

Serta semua pihak yang sudah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Dwi Resrilia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Keberagaman Agama Tema 7 Subtema 1 Untuk SD/MI Kelas II”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Minimnya minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran PPKn dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan tidak menarik dan membosankan. Padahal media pembelajaran menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan dapat lebih mudah memahami suatu materi. Anak di jenjang SD/MI cara berpikirnya masih bersifat konkret belum kepada cara berpikir yang bersifat abstrak, khususnya dikelas rendah perlu media pembelajaran seperti *jigsaw puzzle* yang dapat menggabungkan proses belajar dan bermain sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami serta proses pembelajaran tidak membosankan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan agar media pembelajaran selalu inovatif sesuai perkembangan zaman yang tentunya juga disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Keberagaman agama sebagai bagian dari materi PPKn perlu ditanamkan sejak dini mengingat Indonesia sebagai Negara yang mempunyai banyak keberagaman. Penanaman sejak dini mengenai keberagaman agama akan menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar sesama. Tujuan dari penelitian ini: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II, (2) menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II.

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model yang dikembangkan Thiagarajan yang disebut 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*dissemination*). Instrumen yang dipergunakan berupa angket skala *Likert* untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas II SD/MI, dan *peer*

previewer. Sedangkan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan instrumen angket skala *Guttman*.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan skor 3,28 yang masuk kedalam kriteria sangat layak digunakan, ahli materi mendapatkan skor 3,38 yang masuk kedalam kriteria sangat layak digunakan, ahli bahasa mendapatkan skor 3,33 yang masuk kedalam kriteria sangat layak digunakan, guru kelas II mendapatkan skor 3,36 yang masuk kedalam kriteria sangat layak digunakan, dan 2 *peer reviewer* mendapatkan skor 3,39 yang masuk kedalam kriteria sangat layak digunakan. Sedangkan untuk respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* ini mendapatkan skor 0,94 yang menunjukkan bahwa respon siswa memenuhi kriteria setuju (S) sehingga dapat diterima serta dipergunakan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan begitu berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II yang dikembangkan sudah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI kelas II.

Kata kunci: *Jigsaw Puzzle*, Keberagaman Agama, Media Pembelajaran, Pengembangan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ

Penulis sampaikan segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, dan kepada-Nya kita meminta pertolongan atas segala urusan dunia dan agama sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Keberagaman Agama Tema 7 Subtema 1 Untuk SD/MI Kelas II” ini sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tentunya dalam proses penulisan tugas akhir skripsi ini terdapat kesulitan serta hambatan yang dihadapi penulis. Penulis tidak mungkin dapat menyelesaikannya sendiri dalam proses penulisan tugas akhir skripsi ini perlu adanya dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phill Al-Makin, MA. selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Hj. Maemonah, M. Ag. dan Ibu Fitri Yuliawati, S. Pd.SI., M. Pd.SI., selaku Ketua dan Sekertaris Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Inggit Dyaning Wijayanti, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, dan masukan dalam penelitian ini.
5. Bapak Sigit Prasetyo, M. Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dalam penelitian ini.
6. Ibu Anita Ekantini, M. Pd. selaku ahli media yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran ini sehingga menjadi lebih baik.

7. Ibu Dra. Asnafiyah, M. Pd. selaku ahli materi yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap materi dalam media pembelajaran ini.
8. Bapak Dr. Nur Hidayat, M. Ag. selaku ahli bahasa dan validator instrumen yang telah memberikan penilaian serta masukan terhadap instrumen dan media pembelajaran ini.
9. Bapak Sutris Purwantoro, S. Pd. selaku kepala sekolah SD 1 Cepokoajar yang telah memberikan izin tempat untuk melaksanakan penelitian ini.
10. Ibu Sri Muryantini, S. Pd. SD selaku guru kelas II SD 1 Cepokoajar yang telah membantu terlaksanakannya penelitian dan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran dalam penelitian ini.
11. Ayah, Ibu, dan kakak yang selalu memberikan dukungan baik moral, material, maupun spiritual.
12. Teman-teman PGMI angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan, semangat, dan sudah berjuang bersama.
13. Semua pihak yang sudah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi diri pribadi penulis.

Yogyakarta, 22 November 2022

Penyusun



Dwi Resrilia

NIM. 17104080073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT KETERANGAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	8
F. Definisi Istilah	8
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10

1. Media Pembelajaran.....	10
2. <i>Puzzle</i>	13
3. Pembelajaran PPKn di SD/MI	17
4. Materi	19
B. Kajian Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir	28
D. Hipotesis.....	31
BAB III: METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Uji Coba Produk.....	36
1. Desain Uji Coba	36
2. Subjek Uji Coba	37
3. Jenis Data.....	37
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
5. Teknik Analisis Data	38
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Data Uji Coba	43
B. Analisis Data.....	82
C. Revisi Produk.....	85
D. Kajian Produk Akhir	90
BAB V: PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93

B. Teterbatasan Penelitian	94
C. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99



DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Skala Likert Skala 4	39
Tabel III. 2 Klasifikasi Penilaian Produk	40
Tabel III. 3 Penulisan Skor Respon Siswa	41
Tabel III. 4 Klasifikasi Skor Respon Siswa	41
Tabel IV. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Kelas II SD 1 Cepokojajar	45
Tabel IV. 2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas II SD 1 Cepokojajar	46
Tabel IV. 3 Kompetensi Inti Kelas II	48
Tabel IV. 4 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran PPKn Tema 7 Subtema 1 Kelas II.....	49
Tabel IV. 5 Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Jigsaw Puzzle</i> dari Ahli Materi	71
Tabel IV. 6 Kritik dan Saran dari Ahli Materi	72
Tabel IV. 7 Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Jigsaw Puzzle</i> dari Ahli Media	73
Tabel IV. 8 Kritik dan Saran dari Ahli Media	74
Tabel IV. 9 Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Jigsaw Puzzle</i> dari Ahli Bahasa	74
Tabel IV. 10 Kritik dan Saran dari Ahli Bahasa	75
Tabel IV. 11 Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Jigsaw Puzzle</i> dari Guru Kelas.....	77
Tabel IV. 12 Kritik dan Saran dari Guru Kelas	78
Tabel IV. 13 Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Jigsaw Puzzle</i> dari 2 <i>Peer Reviewer</i>	79
Tabel IV. 14 Kritik dan Saran dari 2 <i>Peer Reviewer</i>	80
Tabel IV. 15 Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas... 81	
Tabel IV. 16 Revisi Produk	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV. 1 Tampilan Desain Cover Jigsaw Puzzle	54
Gambar IV. 2 Tampilan Bagian Luar Tempat Jigsaw Puzzle	55
Gambar IV. 3 Tampilan Bagian Dalam Tempat Jigsaw Puzzle:	57
Gambar IV. 4 Tampilan Gambar pada 6 Sisi Jigsaw Puzzle	59
Gambar IV. 5 Tampilan Sisi 1 Jigsaw Puzzle	61
Gambar IV. 6 Tampilan Sisi 2 Jigsaw Puzzle	62
Gambar IV. 7 Tampilan Sisi 3 Jigsaw Puzzle	63
Gambar IV. 8 Tampilan Sisi 4 Jigsaw Puzzle	64
Gambar IV. 9 Tampilan Sisi 5 Jigsaw Puzzle	65
Gambar IV. 10 Tampilan Sisi 6 Jigsaw Puzzle	66
Gambar IV. 11 Tampilan Kubus Plastik Polos 6 Sisi	66
Gambar IV. 12 Tampilan Potongan-Potongan Jigsaw Puzzle	67
Gambar IV. 13 Tampilan Lembar Pengenalan Jigsaw Puzzle	68
Gambar IV. 14 Tampilan Lembar Panduan Penggunaan Jigsaw Puzzle	68
Gambar IV. 15 Tampilan Lembar Evaluasi Jigsaw Puzzle	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi	100
Lampiran II: Bukti Seminar Proposal.....	101
Lampiran III: Permohonan Izin Penelitian	102
Lampiran IV: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	103
Lampiran V: Kartu Bimbingan Skripsi	104
Lampiran VI: Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	105
Lampiran VII: Angket Kuisisioner Kebutuhan Guru Kelas	112
Lampiran VIII: Data Hasil Kuisisioner Kebutuhan Guru Kelas	113
Lampiran IX: Angket Kuisisioner Kebutuhan Peserta Didik	114
Lampiran X: Data Hasil Kuisisioner Kebutuhan Peserta Didik	115
Lampiran XI: Angket Penilaian Ahli Materi	116
Lampiran XII: Data Hasil Penilaian Ahli Materi.....	119
Lampiran XIII: Angket Penilaian Ahli Media	122
Lampiran XIV: Data Hasil Penilaian Ahli Media	124
Lampiran XV: Angket Penilaian Ahli Bahasa	126
Lampiran XVI: Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	128
Lampiran XVII: Angket Penilaian Guru, Reviewer, Peer Reviewer	130
Lampiran XVIII: Data Hasil Penilaian Guru Kelas	134
Lampiran XIX: Data Hasil Penilaian Peer Reviewer	138
Lampiran XX: Angket Respon Peserta Didik.....	146
Lampiran XXI: Lembar Uji Coba Respon Peserta Didik.....	148
Lampiran XXII: Lembar Refleksi Siswa	168
Lampiran XXIII: Hasil Lembar Refleksi Siswa.....	169
Lampiran XXIV: Sertifikat PBAK.....	170
Lampiran XXV: Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran	171
Lampiran XXVI: Sertifikat PPL – Micro Teaching.....	172
Lampiran XXVII: Sertifikat PKL	173
Lampiran XXVIII: Sertifikat KKN	174
Lampiran XXIX: Sertifikat PKTQ.....	175
Lampiran XXX: Sertifikat Training Laboratorium Multimedia Pembelajaran.....	176
Lampiran XXXI: Sertifikat User Education	177

Lampiran XXXII: Sertifikat Sendra Tari.....	178
Lampiran XXXIII: Sertifikat TOEFL	179
Lampiran XXXIV: Sertifikat IKLA	180
Lampiran XXXV: Sertifikat ICT	181
Lampiran XXXVI: Dokumentasi Uji Coba Produk	182
Lampiran XXXVII: Daftar Riwayat Hidup	183



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Definisi pendidikan dari Dewantara yang mengatakan bahwa pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia serta sebagai anggota masyarakat mendapat keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Sedangkan definisi pendidikan menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara.²

Manusia pada dasarnya diberikan suatu pendidikan agar mereka mempunyai pengetahuan yang lebih baik serta layak untuk bekal kehidupannya. Pengetahuan yang layak ini didapatkan dari proses belajar mengajar yang berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya. Untuk menciptakan pembelajaran yang baik ini terdapat unsur penting di dalamnya yaitu siswa sebagai objek, guru sebagai pengajar, bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta hubungan yang tercipta di antara guru dengan siswa. Keempat unsur ini saling berkaitan dan saling melengkapi satu sama lain, jika salah satu unsur tidak terpenuhi maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Sehingga membutuhkan kemampuan dalam mengolah unsur-unsur tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang baik di dalam kelas.

² Made Pidarta, *Landasan Kependidikan, Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 10.

Anak pada jenjang SD/MI merupakan anak-anak yang pada dasarnya masih senang untuk bermain. Suatu proses dalam pembelajaran di sekolah harus menggunakan kombinasi antara belajar dan bermain khususnya bagi siswa kelas rendah sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran. Salah satu tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran yaitu melalui media dan sumber belajar yang baik. Di jenjang SD/MI seorang anak masih berpikir secara konkret, belum kepada pemikiran yang bersifat abstrak.³ Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada anak didiknya. Hal ini juga akan membangun keterlibatan antara guru dengan siswa yang akan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan efektif. Tentunya penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Materi pembelajaran ini mengacu kepada penggunaan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum 2013.

Karakteristik belajar yang dimiliki anak dijenjang SD/MI tentunya mempunyai perbedaan dengan anak dijenjang SMP maupun SMA. Menurut Piaget anak dijenjang SD/MI dengan rentang usia 7-11 tahun berada pada tingkat perkembangan kognitif operasional konkret dengan karakteristik belajar dimana anak sudah dapat mengetahui suatu simbol-simbol yang bersifat matematis, namun disisi lain anak juga belum dapat menghadapi persoalan yang bersifat abstrak.⁴ Siswa di kelas II yang termasuk ke dalam rentang usia 7-11 tahun berada pada tingkat perkembangan kognitif operasional

³ Syaiful Bahri D dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hlm. 155.

⁴ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Cetakan Ketiga, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 123.

konkret memerlukan cara belajar yang tepat dan sesuai dengan usia mereka. Pada perkembangan ini siswa dikelas II sudah mengetahui suatu simbol-simbol yang bersifat matematis seperti halnya angka dan huruf, namun disini lain siswa belum mengetahui sesuatu hal yang bersifat abstrak sehingga memerlukan suatu media pembelajaran yang jelas dan nyata untuk memahami sesuatu yang bersifat abstrak tersebut. Hal tersebut juga harus dikemas dengan pola pikir anak-anak yang masih senang untuk bermain sesuai perkembangan anak-anak diusia 7-11 tahun. Maka dari itu media pembelajaran yang menjadi salah satu peranan penting dalam proses pembelajaran harus disesuaikan yaitu dengan mengkombinasikan dua unsur baik pembelajaran maupun permainan. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan yang tentunya memuat kedua unsur tersebut seperti halnya *puzzle*. *Puzzle* merupakan suatu permainan yang menyusun suatu gambar ataupun benda yang sudah dipecah ke dalam beberapa bagian.⁵

Salah satu jenis *puzzle* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *jigsaw puzzle*. *Jigsaw puzzle* sendiri adalah permainan yang memerlukan adanya perakitan potongan-potongan gambar yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk dapat membentuk suatu gambar yang utuh. *Jigsaw puzzle* menjadi salah satu permainan yang dapat mengasah otak sehingga baik digunakan untuk media pembelajaran kelas rendah yang tentunya menggabungkan *puzzle* sebagai unsur permainan dengan materi pembelajaran yang ada di kelas. Di sini *jigsaw puzzle* yang digunakan berbentuk kubus 6 sisi dengan setiap sisinya mempunyai gambar yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

⁵ Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 199.

Jigsaw Puzzle digunakan dalam proses pembelajaran di SD/MI untuk mengasah kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotor siswa. Kemampuan kognitif ini menyangkut kemampuan pengetahuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sedangkan kemampuan psikomotor ini menyangkut pada kemampuan keterampilan siswa. Kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotor yang ada pada diri siswa perlu untuk dilatih sejak dini sehingga siswa akan dapat lebih cepat memahami dan menyerap materi yang diberikan oleh guru. *Puzzle* mempunyai banyak manfaat terutama manfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif.⁶ Dengan *puzzle* dapat melatih cara berfikir anak untuk mengolah gambar yang teracak secara berbeda-beda kemudian harus menyusun menjadi gambar yang sesuai, sehingga membutuhkan konsentrasi dan ketelitian. Kemampuan psikomotor sendiri juga dapat dilatih dengan keterampilan anak dalam berpikir kreatif untuk mengotak-atik susunan gambar yang berbeda-beda menjadi susunan gambar yang baik dan benar dengan menggunakan jari-jari tangannya.

Indonesia sebagai Negara yang mempunyai keberagaman dari berbagai aspek baik keberagaman agama, suku, ras, budaya, bahasa, dan lain sebagainya. Keberagaman agama menjadi salah satu bentuk keberagaman yang nyata di Indonesia. Bahkan terdapat 6 agama resmi yang telah diakui di Indonesia yaitu Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu, Buddha, dan Kong Hu Chu. Dengan adanya keberagaman agama ini tentunya harus ditanamkan juga rasa saling menghormati dan menghargai agar masyarakat hidup berdampingan dengan damai tanpa adanya perpecahan. Maka dari itu pengenalan mengenai keberagaman agama harus ditanamkan sejak dini sehingga anak akan mempunyai rasa toleransi yang tinggi antar sesama. Seperti halnya pada anak

⁶ Rani Yulianty, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), hlm. 43.

dijenjang SD/MI mereka akan saling bertemu dengan teman-teman yang beragam sehingga tepat untuk memperkenalkan keberagaman agama kepada mereka. Salah satu materi yang terdapat di kelas II SD/MI adalah materi keberagaman agama. Dalam materi keberagaman agama ini mengenalkan siswa pada 6 nama agama di Indonesia, tempat ibadah serta kegiatan masing-masing agama yang dijadikan satu dalam pembelajaran kegiatan keagamaan bersama keluarga tema 7 subtema 1. Untuk itu agar dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi perlu adanya media pembelajaran untuk mempermudah memahami suatu materi seperti halnya *jigsaw puzzle* ini.

Media pembelajaran yang digunakan di SD N 1 Cepokoajar sudah cukup bervariasi, diantaranya seperti LKS, *Handout*, Maket, poster, *puzzle*, audio visual (video), dan lain sebagainya. Untuk media pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* hanya sebatas menggunakan *puzzle* sederhana yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas yang tentunya membosankan dalam proses pembelajaran. Apalagi untuk kelas rendah penggunaan media pembelajaran belum bervariasi hanya menggunakan media pembelajaran seperti LKS dan *Handout* sedangkan siswa membutuhkan media pembelajaran yang edukatif serta menarik minat belajar dengan adanya unsur permainan karena pada hakikatnya anak kelas rendah masih senang bermain.⁷ Maka dari itu perlu ada pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* agar media pembelajaran lebih bervariasi dan lebih memudahkan dalam memahami materi serta menciptakan proses belajar mengajar yang tidak membosankan. Melihat media pembelajaran yang sudah umum dan monoton digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya dikelas rendah yang memang perlu

⁷ Wawancara dengan Sri Muryantini, wali kelas II SD 1 Cepokoajar Piyungan Bantul, di SD 1 Cepokoajar tanggal 8 Juli 2021.

adanya penggabungan proses belajar maupun proses bermain menjadi hal penting dalam penelitian ini, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan *jigsaw puzzle* berbentuk kubus dengan 6 sisi yang setiap sisinya mempunyai gambar yang berbeda. Peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Keberagaman Agama Tema 7 Subtema 1 Untuk SD/MI Kelas II”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *jigsaw puzzle* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk puzzle sebagai media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle*.
2. Pembahasan materi dalam *jigsaw puzzle* berkaitan dengan materi keberagaman agama.
3. Pembahasan materi mengacu pada kompetensi dasar (KD) PPKn kelas II.
4. Bagian-bagian *jigsaw puzzle* ini sebagai berikut:
 - a. Cover *jigsaw puzzle* dengan desain yang menarik berisi judul dan gambar yang berkaitan dengan materi keberagaman agama.
 - b. Dilengkapi dengan lembar pengenalan produk, lembar evaluasi, dan lembar panduan penggunaan *jigsaw puzzle* untuk memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle*.
 - c. Kotak berbentuk balok sebagai tempat potongan-potongan *jigsaw puzzle* berbentuk kubus yang terdiri dari 2 bagian yaitu bagian dalam balok dan bagian luar balok.
 - d. Potongan-potongan *jigsaw puzzle* berjumlah 24 buah berbentuk kubus 6 sisi dengan setiap sisinya mempunyai gambar berbeda yang berkaitan dengan materi keberagaman agama.
 - e. Sisi 1, berisi gambar yang berkaitan dengan keberagaman agama yaitu kegiatan transaksi jual beli di pasar tradisional.
 - f. Sisi 2, berisi gambar yang berkaitan dengan keberagaman agama yaitu kegiatan gotong royong antar umat beragama.
 - g. Sisi 3, berisi gambar yang berkaitan dengan keberagaman agama yaitu kegiatan lomba panjat pinang pada peringatan HUT RI.
 - h. Sisi 4, berisi gambar yang berkaitan dengan keberagaman agama yaitu kegiatan interaksi antara dokter dan pasien yang dirawat di rumah sakit.

- i. Sisi 5, berisi gambar yang berkaitan dengan keberagaman agama yaitu kegiatan memberikan donasi ke panti asuhan.
- j. Sisi 6, berisi gambar yang berkaitan dengan keberagaman agama yaitu kegiatan saling membantu siapapun yang membutuhkan bantuan (membantu menyebrangkan tuna netra).

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Asumsi dan batasan pengembangan produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini adalah pembuatan produk media pembelajaran berupa *jigsaw puzzle* untuk siswa kelas II semester II SD/MI.
2. Produk media pembelajaran yang dibuat terfokus pada materi kelas II semester II SD/MI yang menekankan pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman agama.
3. Produk yang dibuat berupa *jigsaw puzzle* yang tersusun dalam 24 buah potongan berbentuk kubus dengan 6 sisi yang setiap sisinya mempunyai gambar berbeda berisi materi keberagaman agama yang disesuaikan dengan KD PPKn kelas II.
4. Pengujian produk hanya sebatas pengujian kualitas validitas dari 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli bahasa, 1 guru kelas II, 2 *peer reviewer*, dan 10 respon peserta didik kelas II.
5. Produk media pembelajaran berupa *jigsaw puzzle* ini diuji cobakan di kelas.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran, maka diberikan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)

Research and development (penelitian dan pengembangan) adalah proses ataupun langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada yang tentunya dapat dipertanggungjawabkan. ⁸

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dipergunakan untuk membantu guru dalam menampilkan, menyampaikan informasi berupa materi ataupun pesan pembelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah siswa memahami suatu materi yang disampaikan. ⁹

3. *Jigsaw Puzzle*

Jigsaw puzzle adalah suatu teka-teki yang cara bermainnya dengan menyusun potongan-potongan gambar yang saling berkaitan membentuk gambar yang utuh dan lengkap. ¹⁰

4. Pembelajaran PPKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dipergunakan sebagai suatu wahana untuk dapat mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berasal dari budaya bangsa Indonesia. ¹¹ Pembelajaran PPKn ini dapat menumbuhkan karakter anak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

⁸ Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 158.

⁹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: KAU KABA DIPANTARA, 2013), hlm. 3.

¹⁰ D. Yulianti, dkk, "*Penerapan Jigsaw Puzzle Competition Dalam Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Anak SMP*". (Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Vo16, No 2, Tahun 2010) diunduh pada 5 April 2021 Pukul 20.00.

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 225.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II menggunakan pengembangan 4-D, yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang dinilai oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli bahasa, 2 *peer reviewer*, dan 1 guru kelas II serta direspon oleh 10 peserta didik. Produk akhir dari media ini adalah *24 Cube Jigsaw Puzzle* berbentuk balok dengan ukuran panjang 38 cm, lebar 30,5 cm, dan tinggi 6 cm yang terbagi menjadi 2 bagian yaitu bagian luar serta bagian dalam yang terdapat 24 buah potongan *jigsaw puzzle* berukuran 4 cm berbentuk kubus 6 sisi dengan gambar yang berbeda disetiap sisinya sekaligus dilengkapi dengan lembar pengenalan *24 cube jigsaw puzzle*, lembar cara penggunaan *24 cube jigsaw puzzle*, lembar evaluasi, dan lembar refleksi yang sudah di sesuaikan dengan materi pembelajaran PPKn di kelas II pada Kurikulum 2013.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II termasuk ke dalam kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dengan rerata skor 3,38, ahli media dengan rerata skor 3,28, ahli bahasa dengan rerata skor 3,33, guru kelas II dengan rerata skor 3,36, dan 2 *peer previewer* dengan rerata skor 3,39 serta mendapat respon dari peserta didik dengan skor 0,94 dengan kriteria Setuju (S).

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini terletak pada keterbatasan waktu karena pembuatan media pembelajaran *24 cube jigsaw puzzle* ini memerlukan waktu yang relatif lama. Banyak bagian-bagian yang perlu dibuat mulai dari penutup *jigsaw puzzle*, tempat peletakkan potongan-potongan *jigsaw puzzle*, potongan-potongan *jigsaw puzzle* berbentuk kubus 6 sisi dengan jumlah 24 buah, lembar pengenalan *jigsaw puzzle*, lembar penggunaan *jigsaw puzzle*, lembar evaluasi *jigsaw puzzle*, dan lembar refleksi *jigsaw puzzle* sehingga peneliti harus secara detail memperhatikan bagian-bagian pada setiap *jigsaw puzzle* agar dapat digunakan dengan baik.

C. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Produk media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II ini dapat dipergunakan secara kelompok dengan memadukan kegiatan belajar sambil bermain sehingga dapat memudahkan dalam memahami materi keberagaman agama, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan melatih kerjasama antar anggota kelompok.

2. Saran Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II ini hanya sampai pada tahap uji kelayakan kualitas produk pada uji coba terbatas, sehingga dapat dilakukan penelitian lebih lanjut seperti halnya pada uji coba luas, uji keterbacaan, dan keterlaksanaan, serta dapat dilakukan uji efektivitas *jigsaw puzzle* agar diperoleh produk yang lebih baik.

3. Saran Penyebaran

Produk media pembelajaran berbasis *jigsaw puzzle* pada materi keberagaman agama tema 7 subtema 1 untuk SD/MI kelas II dapat dilakukan penyebaran produk dalam skala yang lebih banyak bagi sekolah SD/MI, khususnya bagi guru kelas II sebagai media pembelajaran muatan PPKn.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, Ninit, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Arsyad, A, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Artarini, Dyah Ayu, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Tema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas VI MI Maarif Giriloyo 1", Skripsi, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2017.
- Bahri D, Syaiful dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997.
- Chandra, R. D. A, *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, No. 1, Tahun 2019.
- Dwi Noer Falla, *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Tentang Sistem Kerangka Manusia Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD, Vol. 07, No. 01, Tahun 2019.
- Fadillah, M, *Bermain dan Permainan*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk, *Media Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Herwibowo, Yudhi dan Tono Hendroyono, *Internet for Kids: Panduan Mengajarkan Internet pada Anak*, Yogyakarta: ANDI, 2004.
- Ismail, Andang, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Ivada, Corry, "Pengembangan Media Smart Calligraphy Puzzle Untuk Pembelajaran Mufrodad Pada Siswa Kelas I SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2016/2017",

- Skripsi, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2017.
- Joshi, Vijay, *Mastering jQuery UI: Community Experience Distilled*, Mumbai: Pact Publishing, 2015.
- Lubis, Maulana Arafat, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2020.
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Muryantini, Sri, Wawancara Guru Kelas II di SD 1 Cepokojajar Piyungan Bantul, 8 Juli 2021.
- Pidarta, Made, *Landasan Kependidikan, Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Pramunda, P. F. *Pengaruh Bermain Jigsaw Puzzle Terhadap Tingkat Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto: Fakultas Ilmu Kesehatan, 2016.
- Riszki Anugrahini dan Putri Rachmadyanti, *Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi IPS Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat*. Jurnal PGSD, Volume 06 Nomor 12, Tahun 2018.
- Riyanto, Yatim, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Cetakan Ketiga, Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- Sadiman, dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA, 2013.

- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: PT Grasindo, 2000.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Wibisono, M. Yusuf, dkk, *Modul Sosialisasi Toleransi Beragama*, Bandung: Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Gunung Djati, 2020.
- Widoyoko, Eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.
- Yulianti, D, dkk. 2010. *Penerapan Jigsaw Puzzle Competition dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Vol 6, No 2, Tahun 2010
- Yulianty, Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Laskar Askara, 2008.