

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATERI  
PENGENALAN UANG KERTAS INDONESIA UNTUK SISWA KELAS  
IV DI SD NEGERI 2 KALISARI LAMPUNG SELATAN  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Adetia Anggraeni<sup>1</sup>, Putut Wisnu Kurniawan<sup>2</sup>, Deri Ciciria<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [adetiaanggraeni123@gmail.com](mailto:adetiaanggraeni123@gmail.com)<sup>1</sup>, [pututbukan@gmail.com](mailto:pututbukan@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[cici201528@gmail.com](mailto:cici201528@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya bahan ajar yang digunakan guru, guru hanya menggunakan media buku sebagai acuan pembelajaran dan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan, respon pendidik dan peserta didik terhadap media *Puzzle* pada materi pengenalan uang kertas indonesia kelas IV di SD Negeri 2 Kalisari. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*research and development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli media yang menyatakan bahwa produk media *Puzzle* pada materi pengenalan uang kertas indonesia yang dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 92,5% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”, Kemudian hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa produk media *Puzzle* pada materi pengenalan uang kertas indonesia yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Sedangkan responden peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 81,5%, dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik” dan pada uji coba lapangan memperoleh nilai persentase sebesar 88% dengan kriteria interpretasi “sangat menarik” sedangkan uji efektifitas media pembelajaran *Puzzle* memperoleh nilai persentase 88%, dengan kriteria interpretasi “Sangat Efektif”. Pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada materi pengenalan uang kertas indonesia pada siswa kelas IV SDN 2 Kalisari menggunakan metode penelitian *research and developoment* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran IPAS materi pengenalan uang kertas indonesia sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran *Puzzle*, IPAS

**Abstract:** This research is motivated by the limited teaching materials used by teachers, teachers only use book media as a learning reference and learning only uses lecture and assignment methods. This study aims to determine the feasibility, attractiveness, responses of educators and students to *Puzzle* media on the introduction of Indonesian banknotes in class IV at SD Negeri 2 Kal. The research method used is R&D (*research and development*) and through the ADDIE development procedure which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product validation was completed by a media expert validator who stated that the *Puzzle* media product on the introduction of Indonesian banknotes developed obtained a percentage of 92.5% with the interpretation criteria of “Very Feasible”, then the results of the material expert validation stated that the *Puzzle* media product on the introduction of Indonesian banknotes developed obtained a percentage of 90% with the interpretation criteria of “Very Feasible”. While student respondents in the small group trial obtained a percentage value of 81.5%, with the interpretation criteria “Very Interesting” and in the field trial obtained a percentage value of 88% with the interpretation criteria “very interesting” while the effectiveness test of the *Puzzle* learning media obtained a percentage value of 88%, with the interpretation criteria “Very Effective”. The development of *Puzzle* learning media on the introduction of Indonesian banknotes in class IV students of SDN 2

---

*Kalisari using the research and development (R&D) research method, it can be concluded that the use of Puzzle learning media in IPAS subjects on the introduction of Indonesian banknotes is very feasible and effective to use as learning media.*

**Keywords:** Development, Puzzle Learning Media, IPAS

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tolak ukur penentu kesejahteraan di dalam suatu negara. Pendidikan menciptakan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan potensi dalam hal pengetahuan, kepribadian maupun keterampilan. Pada era saat ini sangat penting mempelajari ilmu pengetahuan mulai dari usia anak-anak sampai dengan usia dewasa.

Pada kurikulum ini, ciri khasnya berfokus pada pengembangan soft skill dan karakter melalui proyek penguatan profil pelajar pancasila serta memberikan keleluasaan pada pendidik untuk merancang pembelajaran yang relevan dan bermakna.

Proses pembelajaran IPS pada kelas IV lebih bertumpu hanya pada buku cetak saja, karna menurut pendidik hanya dengan berpatokan pada buku yang sudah ada peserta didik dapat memahami dengan sendiri, oleh karna itu peneliti menyarankan media *Puzzle* ini untuk mempermudah guru dan peserta didik memahami uang kertas bukan hanya nominalnya tetapi dapat mengetahui tokoh tokoh yang ada di dalam lembar uang kertas indonesia.

Kenyataan yang ada di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang telah di lakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Kalisari, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan kurang tertarik pada proses pembelajaran IPS terutama pada materi uang kertas, yang dimana peserta didik sulit untuk membedakan uang asli dan uang palsu. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, metode ceramah biasanya guru hanya memberi penjelasan kepada peserta didik tentang apa itu uang kertas,

dan setelah dirasa sudah mengerti pendidik hanya memberi tugas berupa soal yang sudah ada di buku cetak tersebut, terbatasnya bahan ajar yang digunakan guru dan guru hanya menggunakan buku sebagai acuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan di atas memiliki dampak yang sangat besar karena berpengaruh pada minat peserta didik dan berkurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran IPS yang sangat luas materinya dan membahas tentang kehidupan sehari hari.

Selain itu juga peserta didik pasti banyak yang belum mengetahui tokoh yang ada di dalam uang kertas tersebut karna sebagian peserta didik hanya mempelajari nominalnya saja, kurangnya interaksi atau kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan di atas memiliki dampak yang sangat besar karena berpengaruh pada minat peserta didik dan berkurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran IPS yang sangat luas materinya dan membahas tentang kehidupan sehari hari.

Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas untuk menunjang proses belajar mengajar salah satu media alternatif yang bisa digunakan untuk membantu siswa kelas IV di SD Negeri 2 Kalisari untuk mempermudah memahami materi yang di ajarkan adalah media *Puzzle*. Maka perlu dilakukan usaha yang maksimal dan sungguh-sungguh dari guru untuk siap merancang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi untuk membantu siswa agar lebih

mudah menyerap dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* mata pelajaran IPS pada materi pengenalan uang kertas Indonesia, khususnya pengenalan tokoh-tokoh yang ada di dalam uang kertas Indonesia, Pada Kelas IV SDN 2 Kalisari”.

Menurut Indriana (dalam Yulia Siska, 2021:144) Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan.

*Association for Education Communications and Technology* (AECT) dikutip oleh Ediyani, et al (dalam Andri Wicaksono, 2022:175) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk mendistribusikan informasi.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2016:4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain: buku, *tape recorder*, kaset, *video camer*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Hamid, dkk (2020:4), “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan dengan menggunakan berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat memacu terciptanya proses belajar sehingga dapat menambah informasi baru pada diri siswa yang bertujuan dapat terciptanya proses dan hasil belajar yang baik”.

Menurut Alfiatun N, dkk (2013), *Puzzle* adalah permainan Menyusun potongan-potongan gambar agar tercipta

suatu gambar yang utuh. Permainan *Puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya.

Menurut Yudha (2007: 33), *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi.

Menurut Jamil (2012:20) menemukan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang sudah sangat populer terutama dikalangan anak-anak. Karena sifatnya yang mengusik rasa ingin tahu anak, *Puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar, anak juga dapat bermain dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat dan sesuai.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan, media *Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Media *Puzzle* adalah media atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan *Puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran.

Adapun Langkah-Langkah Penggunaan media *Puzzle* sebagai berikut: 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, 2) Sebelum permainan ini di mulai dengan melakukan pembagian kelompok, 4) Siapkan *Puzzle* untuk masing-masing kelompok, 5) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit, 6) Masing-masing kelompok harus mengerjakan sendiri sendiri sesuai dengan *Puzzle* yang di berikan di kotak *Puzzle* yang berwarna- warni tersebut terdapat

pertanyaan, 7) Peserta didik harus menjawab pertanyaan dan menyusun di kotak kotak yang telah berisikan gambar beberapa pahlawan yang ada di uang tunai indonesia., 8) Jika sudah tersusun maka akan terbentuk warna warna yang beragam lalu peserta didik menyocokkan dengan buku panduan apakah warna tersebut sudah sesuai atau belum, jika sudah berarti peserta didik telah menyelaskan pertanyaan *Puzzle* meteri pengenalan uang kertas indonesia

Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle* Media *Puzzle* mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya: 1) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa, 2) Membangkitkan semangat siswa dalam belajar, 3) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa dan 4) Menumbuhkan rasa saling menghargai dan menghormati antar siswa.

Menurut Yulia Siska (2019:12-13) Pembelajaran IPS lebih terkait erat dengan pembelajaran warga, dapat kita simpulkan bahwa IPS lebih banyak mempelajari tentang manusia baik yang ada dalam lingkungan sekitar maupun tempat yang lain.

Selanjutnya menurut Muhammad Numan Somantri (2001: 92) menyatakan bahwa Pendidikan IPS di sekolah (dasar dan menengah) merupakan pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan.

Sedangkan menurut Trianto (2010: 171) mengemukakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial.

Berdasarkan pendapat ahli diatas disimpulkan bahwa IPS adalah perpaduan

cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora termasuk di dalamnya agama, filsafat, dan pendidikan, bahkan juga menyangkut aspek-aspek ilmu kealaman dan teknologi. Jadi pembelajaran IPS adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu tujuan pembelajaran IPS yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam ilmu ekonomi modern, uang adalah sesuatu yang tersedia dan secara umum diterima sebagai alat pembayaran bagi pembelian barang-barang dan jasa-jasa serta kekayaan berharga lainnya juga untuk pembayaran hutang. Beberapa ahli juga menyebutkan fungsi uang sebagai alat penunda pembayaran.

Kesimpulannya uang adalah suatu benda yang diterima secara umum oleh masyarakat untuk mengukur nilai, menukar, dan melakukan pembayaran atas pembelian barang dan jasa, serta pada waktu yang bersamaan bertindak sebagai alat penimbun kekayaan. Jika melihat bahan pembuatan uang, maka jenis uang bisa dibagi menjadi dua berdasarkan bahannya, yaitu Pada awalnya di Indonesia, uang diterbitkan oleh pemerintah Republik Indonesia. Namun sejak dikeluarkannya UU No. 13 tahun 1968 pasal 26 ayat 1, hak pemerintah untuk mencetak uang dicabut. Pemerintah kemudian menetapkan Bank Sentral, Bank Indonesia, sebagai satu-satunya lembaga yang berhak menciptakan uang kartal. Hak untuk menciptakan uang itu disebut dengan hak oktroi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah

produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis peneliti memulai wawancara dengan wali kelas kelas IV SD Negeri 2 Kalisari untuk mengetahui kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan pendesainan *Puzzle* ini yaitu: *Puzzle* Mata Uang Indonesia pada Pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 2 Kalisari, *Puzzle* yang dikembangkan mengacu pada kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum Merdeka (Kumer). Desain *Puzzle* berbentuk media papan balok besar dengan menggunakan bahan utama Kayu mahoni yang kemudian di bentuk menyerupai papan tulis persegi panjang yang di bagian dalam terdapat kotak bolongan kosong yang digunakan untuk meletakkan balok puzzle. Kegunaan balok tersebut berisi pertanyaan tentang pahlawan mata uang indonesia yang nantinya akan di cocokkan dengan bolongan kosong yang sudsh berisis Nominal uang Indonesia. Peneliti menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain dari media *Puzzle* beserta cara menggunakan dan kunci jawabannya. Adapun bagian bagian yang terdapat di dalam *Puzzle* mata uang Indonesia adalah: (1) aturan cara permainan media *Puzzle* (2) kotak *Puzzle* yang berisi Nominal uang Indonesia (3) balok warna warni yang berisi pertanyaan

(4) Kunci jawaban dari permainan puzzle.

Pengembangan pada media pembelajaran *Puzzle* dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan rancangan yang ada. Sesudah media pembelajaran *Puzzle* berhasil dikembangkan tahapan berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari dua macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media.

#### 1. Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Validasi Ahli media**

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N} \times 100\%$	
Kesesuaian Media	8	8	100%	Sangat Layak
Kualitas fisik Media	10	13	76%	Layak
Kemenarikan Media	19	19	100%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>37</b>	<b>40</b>		
<b>Validasi</b>	92,5%			
<b>Kriteria Interpretasi</b>	Sangat Layak			

Dari data diatas diperoleh kesimpulan yaitu Media *Puzzle* ini telah dinilai oleh validator dengan melihat dari berbagai aspek kesesuaian media diperoleh nilai sebesar 8 dari 8 nilai maksimal, kemudian untuk aspek kualitas fisik media diperoleh juga nilai sebanyak 10 dari 13 jumlah nilai maksimal, selanjutnya pada aspek kemenarikan media validator memberikan nilai sebesar 19 dari 19 Nilai maksimalnya. Sehingga Total Nilai yang di dapat oleh media ini ialah 37 dari 40 jumlah Nilai maksimal yang kemudian dapat diartikan media *Puzzle* Uang kertas Indonesia telah diberikan validator yakni sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak untuk di uji lapangan. Untuk memperoleh kategori sangat layak ini peneliti harus melakukan beberapa saran perbaikan yang validator

sarankan kepada peneliti sebelumnya yang mana perbaikan itu adalah:

- Gunakan tulisan dan warna yang sesuai dengan kontras.
- Gunakan Tulisan 3D dan warna sesuaikan.

## 2. Validasi Ahli Materi

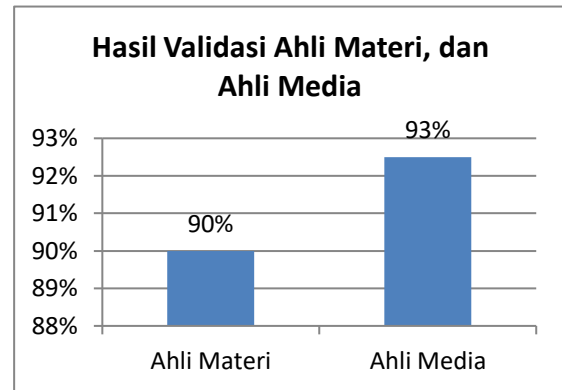
Hasil dari validasi ahli Materi sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N} \times 100\%$	
Kelayakan Materi	26	28	92%	Sangat Layak
Kemenarikan Materi	10	12	83%	Layak
<b>Jumlah</b>	<b>36</b>	<b>40</b>		
<b>Validasi</b>	90%			
<b>Kriteria Interpretasi</b>	Sangat Layak			

Berdasarkan validasi ahli materi diatas dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* pengenalan Uang kertas Indonesia ini mendapatkan nilai dari masing masing kategori yakni dari aspek kelayakan materi di peroleh 26 dari nilai maksimal 28, dan pada aspek penilaian kemenarikan materi diperoleh juga nilai sebanyak 10 dari nilai maksimal 12. Sehingga dapat disimpulkan materi yang ada pada media yang telah peneliti kembangkan memperoleh nilai keseluruhan sebanyak 36 dari nilai nilai maksimal 40 dengan presentase sebanyak 90% dalam kategori layak untuk di ujikan.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi dan ahli media, maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



**Gambar 1**  
**Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, dan Ahli Materi**

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

## 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas kelas IV SDN 2 Kalisari dengan melibatkan 5 orang peserta didik. Adapun pelaksanaan uji coba kelompok kecil peneliti memberikan penjelasan dan pemahaman secara bertahap terkait produk yang dikembangkan berupa Media Pembelajaran *Puzzle* mata uang Indonesia yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS semester II.

Produk yang telah dikembangkan dimainkan peserta didik dengan menggunakan laptop dan *handphone*, selama penerapan kegiatan produk dibimbing oleh guru pengajar.

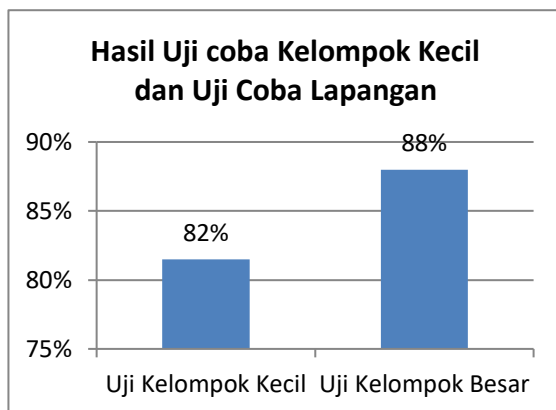
Berdasarkan hasil respon peserta didik Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 5 orang peserta didik kelas IV SDN 2 Kalisari. Respon peserta didik mengenai *Puzzle* pengenalan uang kertas Indonesia ini ialah uji kelompok kecil menghasilkan nilai presentase 81,5% dengan kriteria yang di capai “Sangat Menarik”

## 2. Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji

cobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada uji coba ini melibatkan 26 orang peserta didik kelas IV yang ada di SDN 2 Kalisari respon peserta didik keseluruhannya yakni mendapatkan presentase sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Pada saat dilakukan Uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SDN 2 Kalisari, seperti yang diharapkan mereka sangat antusias dengan adanya media *Puzzle* pengenalan Uang kertas Indonesia yang dikembangkan, mereka sangat bersemangat untuk mengamati dan mencocokkan media *Puzzle* uang kertas Indonesia ini.

Berdasarkan Hasil dari respon Peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terhadap media *Puzzle* uang kertas Indonesia dapat dilihat dari diagram yang telah peneliti sajikan ini.



**Gambar 2 Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan**

### Kajian Produk Akhir

Pada tahap ini produk akhir merupakan hasil dari pengembangan media *Puzzle* yang telah dikembangkan. Media *Puzzle* telah mendapatkan hasil kelayakan serta mendapatkan respon dari siswa dan guru yang sangat baik dalam uji coba. Media *Puzzle* diimplementasikan di kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi Pengenalan Uang Kertas Indonesia

### a. Kotak Puzzle

Kotak *Puzzle* merupakan permainan menyusun atau mencocokkan Pertanyaan yang digunakan berdasarkan Materi Ips pengenalan Uang Kertas Indonesia. Yang di dalam kotaknya terdapat gambar uang berkaitan dengan balok warnai warni yang ada di dalam kotak *Puzzle* tersebut.



**Gambar 3 Halaman Awal Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi**

### b. Balok Puzzle

Balok *Puzzle* berisi pertanyaan dengan corak warna yang berbeda beda yang bertujuan untuk menyocokkan pertanyaan dengan jawaban yaitu mencocokkan balok yang berisi pertanyaan seperti:

- a. Balok merah di cocokkan dengan pertanyaan seperti “ siapakah Tokoh yang Mengisi Nominal uang Rp.10.000,00 ?



**Gambar 4 Halaman Menu Materi**



### c. Kartu Peraturan

Kartu peraturan berisi alirur permainan yang digunakan untuk mengetahui cara penggunaan dari media *Puzzle* contohnya seperti :



**Gambar 5**  
**Kartu Peraturan**

### d. Kunci Jawaban

Dibuat untuk Mengetahui setelah selesai permainan pembelajaran yang digunakan apakah sudah sama dengan kunci jawabannya atau belum, contohnya di balok pertama siswa memberikan warna kuning, tetapi pada kunci jawaban yang seharusnya di letakkan adalah warna Merah. Contoh kunci jawabannya adalah sebagai berikut:



**Gambar 6**  
**Kunci Jawaban**

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *Puzzle* mata uang Indonesia pada kelas IV SD Negeri 2 Kalisari dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan Hasil validasi oleh masing masing validator diperoleh penilaian yaitu: untuk aspek kelayakan media *Puzzle* mata uang Indonesia nilai rata rata presentase yang di dapatkan dari validasi ahli media adalah 92,5% yang dimana media ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan penilaian oleh validasi ahli materi memperoleh nilai 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan *Puzzle* mata Indonesia yang telah dikembangkan layak untuk di uji cobakan di lapangan.
2. Berdasarkan respon peserta didik terhadap media *Puzzle* mata uang Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kalisari. Respon dari pengguna pada saat uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa diperoleh penilaian rata rata presentase yaitu sebesar 81,5% termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Pada uji coba lapangan yang terdiri dari 26 Peserta didik diperoleh hasil penilaian rata rata presebntase yaitu 88% juga termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Dengan begitu, Produk media *Puzzle* pengenalan uang kertas Indonesia yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 kalisari.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. (2010). *Penelitian Tindak Kelas*. Bandung: Yrama Widya.



- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Chamidah. 2014. Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas I di SDN Sidotopo III/50 Surabaya. *Jurnal PGSD*. Vol 04(01). Halaman 13.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineke Cipta.
- Kustandi & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Siska,Yulia. (2019). *Konsep Ips di SD/MI*.Rawamangun.Aura Cv Anugrah Utama Raharja IKPI.
- Siska, Yulia. (2021). *Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPSSD/MI*.Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Sudaryono, Dr. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Husada.
- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-dasar proses-proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sumantri, Numan. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. Garudhawaca.

