

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PETA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPS MADRASAH IBTIDAIYAH USWATUN HASANAH MERAMBUNG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Oleh

SAIFULLAH

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran peta *puzzle* Provinsi Lampung untuk diterapkan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pada pembelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan di MI Uswatun Hasanah Merambung Kabupaten Lampung Selatan, tahun pelajaran 2012/2013. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) terdiri dari enam tahap kegiatan yaitu: (1) Pengkajian keadaan dilakukan dengan cara mengidentifikasi perkiraan kebutuhan, mempelajari literature dan meneliti dalam skala kecil; (2) Perencanaan adalah merencanakan pembuatan produk; (3) Pembuatan produk awal adalah membuat bentuk awal produk media pembelajaran yang dapat di uji coba; (4) Uji coba awal dilakukan untuk mendapatkan validasi dari ahli; (5) Perbaikan produk adalah tahapan memperbaiki produk setelah mendapatkan masukan dari ahli; (6) Uji coba sebenarnya dilakukan dengan cara penelitian eksperimen di kelas IV MI Uswatun Hasanah Merambung Kabupaten Lampung Selatan sebagai kelas eksperimen dan di kelas IV MI GUPPI 04 Bumiasih Palas Kabupaten Lampung Selatan sebagai kelas kontrol.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) Media pembelajaran diberi nama media pembelajaran peta *puzzle* provinsi Lampung tahun 2013. Bentuk *Puzzle* yang diterapkan adalah *jigsaw puzzle*. Potongan *puzzle* terdiri atas peta kabupaten/kota yang tersebar di provinsi Lampung dan syarat dan ketentuan yang ada pada peta, (2) Peta provinsi Lampung tahun 2013 dapat disajikan secara vertikal dan horizontal, (3) Peta *puzzle* sesuai dengan teori perkembangan Jean Piaget, materi peta berupa unsur-unsur dan syarat-syarat yang ada dalam peta dengan akurasi titik koordinat dan skala yang tepat. (4) Peta *puzzle* dapat digunakan terutama di kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pada Kompetensi Dasar “Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana“, (5) Media pembelajaran peta *puzzle* lebih efektif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dari pada menggunakan peta biasa.

kata kunci: Peta *Puzzle*, efektif terhadap proses dan hasil belajar