

ISBN: 978-602-96172-6-9



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

**PEMANTAPAN IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013
DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

12 MARET 2014



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp. Direktur (0274) 550835 Asdir/TU (0274) 550836 Fax (0274) 520326

Email: pps@uny.ac.id, kerjasama_pasca@yahoo.com

Homepage: <http://pps.uny.ac.id>



PROSIDING

Seminar Nasional:

Pemantapan Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pendidikan Sekolah Dasar

INSTITUSI PENERBIT

Program Studi Pendidikan Dasar

Program Pascasarjana

Universitas Negeri Yogyakarta

KETUA PANITIA

Muhammad Nur Wangid

EDITOR

Ali Mustadi

LAY OUT

Rohmat Purwoko

ADMINISTRASI

Pramusinta Putri Dewanti

ALAMAT

Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Kampus Karangmalang 55281 Yogyakarta

ISBN: 978-602-96172-6-9

Diterbitkan di Yogyakarta

Oleh Indo Media Pustaka

Semua Tulisan yang Ada dalam Prosiding “Seminar Nasional: Pemantapan Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pendidikan Sekolah Dasar” bukan Merupakan Cerminan Sikap dan atau Pendapat Editor. Tanggung Jawab terhadap Isi dan atau Akibat dari Tulisan Tetap Terletak pada Penulis.

ISBN: 978-602-96172-6-9



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

PEMANTAPAN IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013
DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
12 MARET 2014

SAMBUTAN DIREKTUR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Bapak Rektor yang saya hormati,

Para pembicara tamu dari Jepang, Bapak Prof. Masaaki Sato, Ph.D. dan Ibu Naomi Takasawa, Ph.D. yang saya hormati pula.

Bapak dan Ibu Wakil Rektor, Dekan, Ketua Lembaga, Asisten Direktur, Wakil Dekan, Bapak Kaprodi (Sekprodi), para tamu undangan yang saya hormati

Para peserta seminar, dan para mahasiswa yang saya banggakan.

Selamat datang di Seminar Nasional dengan tema “ Pemantapan Pelaksanaan Kurikulum 2013” yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Hadirin yang berbahagia,

Pertama-tama, marilah kita tidak henti-hentinya memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah Swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kita dapat berada di aula PPS UNY dalam rangka menghadiri acara Seminar yang diselenggarakan oleh Program Studi (S2) Pendidikan Dasar. Semoga rangkaian kegiatan ini dapat berjalan lancar dan diridloi Allah Swt. Amiin.

Kedua, perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak sehingga acara ini dapat terselenggara. Terutama kepada Bapak Rektor UNY yang telah memberikan arahan, dan bersedia menjadi pembicara kunci pada seminar ini. Serta tidak lupa kepada pembicara tamu dari Jepang, Bapak Prof. Masaaki Sato, Ph.D. dan Ibu Naomi Takasawa, Ph.D. yang ditengah-tengah padatnya kesibukan agenda mereka. Mereka bersedia menyempatkan waktu berkunjung ke PPs UNY untuk berbagi ilmu dan pengalaman melalui seminar ini.

Bapak Rektor, para tamu, dan peserta seminar yang kami hormati,

Perubahan Kurikulum 2013 suka tidak suka, mau tidak mau harus kita terima. Hampir setahun kurikulum ini dilaksanakan, bahkan belum semua kelas melaksanakan sehingga masih memerlukan pemikiran dari kita semua untuk menyokong tegaknya kurikulum 2013 ini. Di sinilah letak pentingnya seminar ini. Pembelajaran yang berpusat pada siswa telah lama dikenal dalam pendidikan. Namun pelaksanaannya belum menyentuh secara nyata dalam praktek guru. Di dalam kurikulum 2013 sangat ditekankan tugas siswa adalah belajar, maka kegiatan belajar di sekolah semestinya mendapatkan perhatian utama guru. Guru tidak lagi bisa dengan bangga hanya menyampaikan materi pelajaran atau mengajar semata, melainkan tugas guru adalah seharusnya membuat siswa melaksanakan kegiatan belajar. Dengan demikian tugas guru tidak lagi “mengajar” tetapi tugas guru seharusnya “membelajarkan”. Perubahan kurikulum 2013 tidak hanya pada cara dan pendekatan pembelajarannya saja melainkan juga pada pemahaman konsep pendidikan yang lebih luas. Bahwa pendidikan bukan saja menjadi tanggung jawab sekolah, namun juga menjadi tanggung jawab keluarga dan masyarakat. Untuk ini maka kita dapat memetik pengalaman pendidikan yang telah dilaksanakan di Jepang. Bagaimana sekolah dapat dijadikan sebagai pusat belajar dari semua pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan, yaitu sekolah, keluarga, dan masyarakat. Bapak Prof. Masaaki Sato, Ph.D. dan Ibu Naomi Takasawa, Ph.D. tentunya memiliki pengalaman yang banyak terhadap pelaksanaan *learning community* ini.

Terakhir, kami mohon Bapak Rektor berkenan untuk membuka acara seminar ini, dilanjutkan dengan memberikan materi kunci terkait dengan “Pendidikan dasar dalam perubahan kurikulum 2013”

Demikian yang dapat kami sampaikan kepada Bapak Rektor beserta semua hadirin peserta seminar yang berbahagia.

Wabillaahit taufiq walhidayah,
Wassalamu’alaikum wr. wb

Yogyakarta, 12 Maret 2014
Direktur PPs UNY,

Prof. Dr, Zuhdan Kun Prasetyo, M.Ed.
NIP. 19550415 198502 1 001

KATA PENGANTAR KETUA PANITIA

Hampir setahun kurikulum 2013 berjalan. Waktu setahun adalah waktu inisiasi bagi suatu program. Sebagai suatu inisiasi – kurikulum 2013 – maka masih banyak memiliki sisi-sisi yang perlu disempurnakan atau dimantapkan untuk pelaksanaannya. Sehubungan dengan inilah Program Studi Pendidikan Dasar menyelenggarakan Seminar Nasional untuk memantapkan pelaksanaan Kurikulum 2013. Melalui seminar ini diharapkan akan diperoleh berbagai masukan untuk semakin memantapkan pelaksanaan Kurikulum 2013.

Di samping itu, salah satu tujuan penyelenggaraan seminar ini adalah untuk sosialisasi dalam rangka pembukaan program studi baru S3 Pendidikan Sekolah Dasar. Seperti kita ketahui bahwa awal tahun 2014 ini PPs UNY mendapatkan surat mandat untuk menyelenggarakan pendidikan doktor (S3) program studi Pendidikan Sekolah Dasar. Walaupun sebenarnya usulan pembukaan prodi S3 Pendidikan Dasar ini telah kita rintis sejak tahun 2011. Untuk itu, walaupun dalam kondisi persiapan yang relatif pendek panitia telah berusaha sebaik-baiknya menyelenggarakan seminar ini, dengan menyampaikan undangan kepada semua perguruan tinggi di Indonesia, khususnya yang memiliki program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Jumlah peserta yang dirancang 150 orang, ternyata peserta membludak berdasarkan dari presensi panitia ada 236 orang. Dalam kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rektor dan Bapak Direktur beserta jajarannya, serta semua pihak yang tidak sempat kami sebutkan satu per satu atas segala bantuannya sehingga Seminar Nasional ini dapat terselenggara. Semoga seminar ini dapat bermanfaat khususnya bagi pendidikan dan pada umumnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 12 Maret 2014
Ketua Panitia,

Dr. Muhammad Nur Wangid, M.Si.
NIP. 19660115 199303 1 003

DAFTAR ISI

Sambutan Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.....	i
Kata Pengantar Ketua Panitia.....	ii
Dartar Isi.....	iv
Pemakalah Utama	
1. Lesson Study untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru: Sekolah sebagai Learning Community <i>Masaaki Sato</i>	1
2. Memahami Situasi Nyata di Pendidikan Dasar: Peranan yang Disarankan kepada LPTK dalam Rangka Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar..... <i>Naomi Takasawa</i>	9
3. Pendidikan Dasar dalam Konteks Pengembangan Kurikulum 2013 <i>Rochmat Wahab</i>	12
Pemakalah Pendamping	
1. <i>Lesson Study Berbasis Collaborative Learning</i> sebagai Model Pemantapan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar <i>Ali Mustadi</i>	19
2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan <i>Realistic Mathematic Education</i> (RME)..... <i>Anggit Prabowo</i>	28
3. Paradigma Baru PPKn dalam Membangun Karakter..... <i>Ari Wibowo</i>	37
4. Pengembangan Media Pembelajaran Peta Buta Berbasis <i>Puzzle</i> Multimedia bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV <i>Dhiniaty Gularso</i>	44
5. Pembelajaran Matematika menurut Stmahasiswa <i>National Council of Theachers of Mathematics</i> (NCTM); Upaya Mempersiapkan Calon Dosen SD dalam Mengajar Matematika yang Menyenangkan <i>Dyah Worowirastri Ekowati</i>	57
6. Pembelajaran Tematik Berbasis Karakter dalam Kurikulum 2013..... <i>Erna yayuk</i>	65
7. Kebijakan Kurikulum 2013 dan Implikasinya terhadap Pengajaran Bahasa Inggris di Tingkat Sekolah Dasar <i>Fauzia</i>	77
8. Penilaian Otentik dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013..... <i>H.Sujati</i>	83
9. Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 1 Sub Tema 3 yang Menyenangkan Menggunakan Media Balon Misteri <i>Iisrohli Irawati, Tini, Suyanta</i>	90
10. Pemantapan Implementasi Kurikulum 2013 melalui Pengembangan Program Afektif dalam Budaya Sekolah..... <i>Kurotul Aeni</i>	100

11. Kurikulum 2013 dan Pendidikan Karakter <i>Lue Sudiyono</i>	106
12. Menuju Pendidikan Ramah Anak (Mencari Format Ideal Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Tingkat Pendidikan Dasar)..... <i>Minsih</i>	113
13. Pentingnya <i>Model Value Clarivication Technique</i> Tipe Perisai Kepribadian dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar <i>Muhamad Afandi</i>	117
14. Guru sebagai Kunci Pelaksanaan Kurikulum 2013 <i>Muhammad Nur Wangid</i>	125
15. Analisis Kontribusi KTSP & Kurikulum 2013 di SD dalam Pendidikan Mitigasi Bencana Gunung Api <i>Pujianto, Prabowo, Wasis</i>	132
16. Implementasi Teori Belajar Bruner sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Realistik untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa S-1 PGSD tentang Konsep Operasi Bilangan (Sebuah Pendekatan Pelaksanaan Kurikulum 2013)..... <i>Rahayu Condro Murti</i>	140
17. Kesiapan Guru Sekolah Dasar secara Profesional dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013 <i>Sekar Purbarini Kawuryan</i>	149
18. Manajemen Kelas <i>Berbasis Soft Skill</i> pada Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar <i>Sri Utaminingsih</i>	154
19. Mempersiapkan Kreativitas Calon Guru Sekolah Dasar dalam Merancang Produk Pembelajaran Melalui <i>Brain Based Learning</i> untuk Implementasi Kurikulum 2013..... <i>Unik Ambar Wati</i>	160
20. Lesson Study Sebuah Usaha untuk Perbaiki Pembelajaran di Kelas <i>Widarto</i>	166
21. Peningkatan HOTS Calon Guru Sd Melalui Penggunaan Discrepant Events pada Aktivitas Saintifik Pembelajaran IPA untuk Kesiapan Implementasi Kurikulum 2013 <i>Woro Sri Hastuti</i>	171

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA BUTA BERBASIS *PUZZLE* MULTIMEDIA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV

Dhiniaty Gularso
Prodi PGSD FKIP UPY,
dhiniatygularso@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Peta Buta Berbasis *Puzzle* Multimedia Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran peta buta berbasis *puzzle* multimedia bagi siswa Sekolah Dasar kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pemahaman peta buta pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV.

Metode penelitian adalah penelitian pengembangan yang berorientasi pada pengembangan produk beserta efektifitasnya untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Langkah-langkah penelitian meliputi sepuluh langkah yaitu proses identifikasi berupa penelitian dan pengumpulan data, perencanaan penelitian, perancangan dan pengembangan media, validasi desain, ujicoba pemakaian media *puzzle* multimedia, revisi produk, implementasi atau ujicoba media, revisi desain, revisi produk kedua, dan diseminasi/implementasi/pembuatan produk masal.

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* peta berbasis multimedia dapat menuntaskan persentase siswa memperoleh KKM sebesar 72% dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 71,60. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di Sekolah Dasar khususnya pemahaman pembelajaran peta buta secara signifikan serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Peta Buta, *Puzzle* Multimedia, Siswa Sekolah Dasar

KESIMPULAN

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengenalkan letak, wilayah, kenampakan alam/buatan, ibu kota batas-batas negara masih dalam tahapan meminta siswa menghafalkan dalam bentuk deretan tulisan. Hal ini tidak membantu siswa dalam memahami pengetahuan mengenai peta dan banyak siswa yang kesulitan dalam mengingat hal-hal yang berhubungan dengan geografi. Biasanya dalam membantu siswa untuk menguatkan ingatan tersebut, guru menggunakan peta buta. Penggunaan peta buta cukup membantu dalam pemahaman siswa terhadap pelajaran Geografi. Hal ini dibuktikan oleh Adi (2009:17) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa peta buta dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menunjukkan letak Negara-negara ASEAN, terbukti dengan ketuntasan hasil belajar meningkat dari 32% menjadi 86.6%.

Berdasarkan wawancara dengan guru SD, peta buta dapat membantu pembelajaran di kelas, namun perlu modifikasi agar siswa tidak

jenuh karena sekedar menghafal. Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan suatu media untuk membantu siswa dalam pemahaman peta buta. Salah satu media yang dapat digunakan adalah penggunaan *puzzle* yang berbasis multimedia.

Puzzle merupakan permainan yang sangat menarik, selain itu *puzzle* dapat meningkatkan ketrampilan kognitif, dan pengetahuan yang didapatkan dari permainan biasanya akan lebih mengesankan. Pakar komputer dan penulis bisnis multimedia, Suyanto (2005:21) menyatakan bahwa pada abad 21 ini, multimedia dapat menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca menjadi kegiatan membaca yang dinamis dengan member dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan

menyertakan bunyi, gerak, musik, animasi dan video.

Selaras dengan perkembangan psikologi siswa, penyajian materi pembelajaran sekarang sebaiknya mengikuti perkembangan peserta didik. Tidak dipungkiri bahwa siswa kelas IV sekarang sudah tidak lagi gagap teknologi dan selalu mengikuti perkembangan teknologi. Guru dan dosen juga sebaiknya menyajikan materi yang tidak membosankan dan berbasis ICT diantaranya berbasis multimedia. Penyajian materi pembelajaran berbasis multimedia akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih praktis terlebih untuk siswa SD dalam pemahaman peta buta.

Berdasarkan uraian dipandang penting dan mendesak di dunia pendidikan khususnya pembelajaran kelas IV untuk melakukan penelitian dengan judul 'Pengembangan Media Pembelajaran Peta Buta Berbasis *Puzzle* Multimedia bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV'. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran peta buta berbasis *puzzle* multimedia bagi siswa Sekolah Dasar kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pemahaman peta buta pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang berorientasi pada pengembangan produk beserta efektifitasnya. Produk yang dihasilkan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi adalah guru-guru IPS SD dari keempat SD mitra penelitian yang terletak di Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Keempat SD Mitra penelitian yaitu SD Padokan 2, SD Ngrukeman, SD Kasihan dan SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Validasi oleh ahli media dilakukan oleh pakar/ahli media pembelajaran pengampu MK Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di Program Studi PGSD. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli-ahli tersebut selanjutnya media diimplementasikan di SD untuk melihat efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

Metode penelitian ini merujuk pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall (1989) sebagai berikut (1) proses identifikasi berupa penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan penelitian, (3) perancangan dan pengembangan media, (4) validasi desain, (5) ujicoba pemakaian media

puzzle multimedia, (6) revisi produk, (7) implementasi atau ujicoba media, (8) revisi desain, (9) revisi produk kedua, dan (10) diseminasi/implementasi/pembuatan produk masal.

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data, dilakukan identifikasi pada suatu permasalahan yang ada, hasil dari identifikasi tersebut yang melatar belakangi perumusan masalah dengan cara merancang aplikasi game *puzzle* untuk peta buta. Aplikasi pembelajaran yang lebih efektif, dengan tampilan yang lebih interaktif dan dinamis, serta disukai oleh anak-anak menjadi prioritas pada aplikasi yang akan dirancang. Pengumpulan data-data diperlukan dalam rancangan aplikasi yang akan dibuat yaitu peta buta yang digunakan pada siswa SD Data diperoleh melalui pengamatan dan wawancara dengan guru dan siswa SD kelas IV Data-data juga diperoleh dari buku-buku yang terkait dengan aplikasi, serta media internet. Kajian pustaka juga dilakukan agar mendapatkan pengetahuan dasar mengenai aplikasi yang akan dibuat. Kajian pustaka yang dilakukan meliputi Multimedia, Voice, Game Tree Diagram, Flowchart, Storyboard, Adobe Flash CS3 Profesional, Adobe Photoshop CS dan Adobe Premiere Pro.

Pada tahap perencanaan dilakukan analisis kebutuhan penelitian. Kebutuhan yang diperlukan pada penelitian ini adalah ahli geografi, ahli multimedia, ahli evaluasi, ahli pemrograman, ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran. Rumusan tujuan yang ingin dicapai adalah membuat *puzzle* peta berbasis multimedia yang dapat digunakan dengan mudah dan menyenangkan serta meningkatkan prestasi siswa kelas IV. Desain atau langkah-langkah penelitian merujuk pada Borg dan Gall (1989).

Pada tahap perancangan pengembangan draf produk, rancangan aplikasi dibuat, data-data yang telah dikumpulkan diimplementasikan secara keseluruhan sehingga akhir hasil aplikasi yang diinginkan terwujud. Peta buta Kepulauan Indonesia disiapkan dalam format feature. Pemrograman juga disiapkan meliputi Multimedia, Voice, Game, Tree Diagram, Flowchart, Storyboard, Adobe Flash CS3 Profesional, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Premiere Pro. Pembelajaran IPS kelas IV juga disiapkan dan mengidentifikasi Standar Kompetensi Dasar (SK/KD) mempersiapkan *Subject Specific Paedagogical*

(SSP) beserta seperangkat lampiran RPP. Persiapan validasi meliputi persiapan untuk lembar validasi instrument, lembar validasi media, lembar validasi RPP.

Pada tahap validasi desain, produk yang dihasilkan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi adalah guru-guru IPS SD dari keempat SD mitra penelitian yaitu SD Padokan 2, SD Ngrukeman, SD Kasihan dan SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Validasi oleh ahli media dilakukan oleh pakar/ahli media pembelajaran pengampu MK Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di Program Studi PGSD. Lembar validasi instrument untuk media mengadopsi dan mengadaptasi lembar instrument yang telah digunakan oleh Sunarti dan Deri Anggraini dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Bank Soal dan Pembahasan Ujian Nasional Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*.

Pada tahap ujicoba pemekaian media puzzle peta berbasis multimedia, aplikasi diuji dengan sangat teliti, guna mendapatkan hasil yang diinginkan atau tidak, jika terdapat kesalahan disuatu bagian, maka akan dilakukan perbaikan pada aplikasi tersebut. Pada akhirnya aplikasi yang telah dirancang sedemikian rupa dapat berjalan dengan baik. Subjek coba penelitian terdiri atas 4 siswa yang di ambil dari kelas IV dari masing-masing SD. Siswa diambil dari 2 SD inti dan 2 SD imbas seperti tabel 1.

Tabel 1. Sekolah Dasar Ujicoba Media

Nama Sekolah	Alamat	Kecamatan	Status
SD 2 Padokan	Padokan	Kasihan	SD Inti
SD Ngrukeman	Ngrukeman	Kasihan	SD Inti
SD Kasihan	Tamantirto	Kasihan	SD Imbas
SD Muh. Ambarbinangun	Tirtonormolo	Kasihan	SD Imbas

Sumber : UPT PPD Kec. Kasihan Bantul

Pengukuran tingkat uji coba media yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan penyebaran angket respons, wawancara, observasi, dan tes, sehingga jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif yakni data berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media, skor

hasil observasi, skor hasil angket guru dan siswa, serta skor tes yang diperoleh siswa dalam setiap uji coba skor hasil *pre-test* dan *post-test*.

Analisis data kuantitatif dijelaskan sebagai berikut. *Pertama*, data kuantitatif skor penilaian ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif dengan acuan tabel konversi nilai yang diadaptasi dari Sukardjo (2005:53-54), sehingga menghasilkan pedoman sebagaimana disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5

Nilai	Interval Skor	Kriteria
A	$X > 4,21$	Sangat baik
B	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
C	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
D	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
E	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

Kedua, data kuantitatif daya tarik produk hasil observasi diubah menjadi data kualitatif dengan berpedoman pada konversi nilai yang diadaptasi dari Sukardjo (2005: 53-54) seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif untuk Daya Tarik Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia

Nilai	Interval Skor	Kriteria
A	$X > 12,806$	Sangat menarik
B	$9,602 < X \leq 12,806$	Menarik
C	$6,398 < X \leq 9,602$	Cukup menarik
D	$3,194 < X \leq 6,398$	Kurang menarik
E	$X \leq 3,194$	Sangat kurang menarik

Ketiga, Data skor hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menghitung persentase siswa yang telah memperoleh nilai ≥ 75 (KKM Nasional) dan mengubah data kuantitatif persentase pemahaman belajar menjadi data kualitatif berpedoman pada acuan konversi nilai menurut Bloom, Madaus & Hastings (Tanwey Gerson Ratumanan & Theresia Laurens, 2003:19), yang disajikan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Konversi Persentase Ketuntasan Belajar Menjadi Data Kualitatif

Persentase (%)	Kriteria
$90 \leq X$	Sangat baik
$80 \leq X < 90$	Baik
$70 \leq X < 80$	Cukup
$60 \leq X < 70$	Kurang
$X < 60$	Sangat Kurang

Pengukuran efektifitas media juga dilakukan dengan membandingkan data skor hasil *pretest* dan *post-test*. Sebelumnya dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas. Uji homogenitas variansi sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidakhomogenan kelompok yang dibandingkan). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai yang dihasilkan dari siswa berdistribusi normal atau tidak. Jika data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogeny maka pengujian hipotesis menggunakan *parametric test* yaitu *paired sampel t-test*, namun jika data *pretest* dan *posttest* tidak homogeny dan tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan non parametric test yaitu menggunakan uji *Chi-Square*.

Pada tahap revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari ujicoba pemakaian pada sampel yang terbatas. Masukan-masukan dari siswa sangat diperlukan guna merevisi produk *puzzle* ini karena pengguna *puzzle* ini adalah siswa-siswa tersebut.

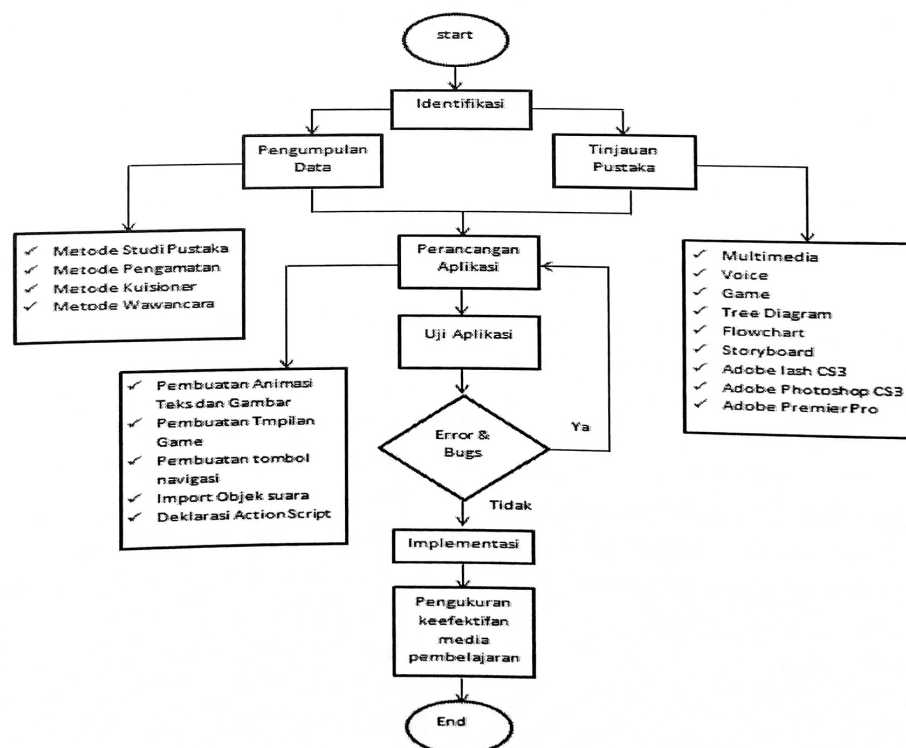
Setelah tahap pengujian aplikasi selesai dilakukan, maka dilanjutkan dengan test aplikasi secara obyektif, test aplikasi dilakukan untuk disimulasikan kepada seorang atau banyak siswa. Pada penelitian ini diujicobakan kepada separuh siswa kelas IV dari masing-

masing SD. Hal ini dikarenakan masing-masing SD memiliki kelas paralel sebanyak 2 kelas. Tujuannya untuk mengetahui apakah aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau tidak. Tahap ini dilakukan untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas IV di sekolah yang telah ditetapkan seperti pada Tabel 1. Soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui keefektifan pemahaman peta buta pada siswa setelah menggunakan produk multimedia yang dikembangkan.

Revisi desain tahap kedua ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba produk *puzzle* yang lebih luas.

Revisi produk ini dilakukan terhadap produk akhir setelah revisi desain berdasarkan saran dan masukan dalam uji pelaksanaan lapangan. Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Revisi produk dilakukan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.

Setelah media dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka media dapat disebarluaskan melalui pertemuan ilmiah, jurnal ilmiah, pameran produk pendidikan, atau diproduksi secara masal.



Gambar 1. Desain Penelitian

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan Tabel 4 di bawah ini, dari sudut pandang perolehan rata-rata nilai, media *puzzle* peta berbasis multimedia masih belum dapat menuntaskan pembelajaran dengan optimal. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai dari keempat SD mitra adalah 71,60 yang berarti kurang 3,40 point untuk mencapai KKM Nasional sebesar ≥ 75 . Berdasarkan pengamatan, beberapa siswa kesulitan dalam mengerjakan media *puzzle* peta tersebut.

Tabel 5. Hasil Ujicoba Tak Terbatas di Sekolah Dasar Mitra

Nama Sekolah	Rata-Rata Nilai	Kriteria Ketuntasan Siswa	%	Kriteria
SD 2 Padokan	74,80	Tidak Tuntas	64	Kurang
SD Ngrukeman	73,45	Tidak Tuntas	76	Cukup
SD Kasihan	70,00	Tidak Tuntas	78	Cukup
SD Muhammadiyah	68,18	Tidak Tuntas	70	Cukup

Tabel 6. Rekap uji signifikansi dari keempat SD Mitra Penelitian

Nama Sekolah	Sign.	Homo genitas Data	Sign.	Normal itas Data	Sign.	Uji Hipotesis	Signifi kansi Media
SD Kasihan	0,242	Homogen	Pre=0,000 Pos=0,000	Tidak Normal	0,000	Chi-Square	Ada peningkatan signifikan thd hasil belajar
SD Ngrukem An	0,002	Tidak Homogen	Pre=0,000 Pos=0,000	Tidak Normal	0,000	Chi-Square	Ada peningkatan signifikan thd hasil belajar
SD 2 Padokan	0,341	Homogen	Pre=0,064 Pos=0,063	Normal	0,000	Paired-Sampel Test	Ada peningkatan signifikan thd hasil belajar
SD Muhammadiyah Ambarbinangun	0,004	Tidak Homogen	Pre=0,020 Pos=0,092	Normal	0,000	Chi-Square	Ada peningkatan signifikan thd hasil belajar

Pemilihan media *puzzle* untuk pemahaman peta buta bagi siswa Sekolah Dasar kelas IV yang sesuai dengan tujuan, karakteristik materi dan siswa dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan lebih variatif, inovatif dan konstruktif. Media *puzzle* peta dapat meningkatkan kemampuan membaca peta bagi siswa.

Nama Sekolah	Rata-Rata Nilai	Kriteria Ketuntasan Siswa	%	Kriteria
Ambarbinangun	71,60	Tidak Tuntas	72	Cukup

Sedangkan dari sudut pandang persentase ketuntasan siswa juga belum dapat optimal dengan perolehan persentase 72% (kriteria persentase = cukup) Hal ini dikarenakan belum terbiasanya siswa tersebut dalam hal penggunaan komputer. Beberapa siswa kesulitan menyusun *puzzle* pulau dikarenakan dua hal yaitu belum paham tentang bentuk pulau dalam *puzzle* atau kesulitan mengoperasikan tetikus.

Berdasarkan Tabel 5 pada hasil penelitian, media pembelajaran *puzzle* berbasis multimedia dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran IPS kelas IV. Hal ini terlihat pada taraf signifikansi sebesar 0,000 pada uji hipotesis, terdapat peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttes pada pembelajaran IPS di kelas IV.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perlakuan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. *Puzzle* Peta berarti permainan menyusun potongan-potongan bentuk peta. Dalam hal ini Peta wilayah Indonesia yang terbagi menjadi 33 propinsi.

Permainan *puzzle* ini akan lebih menarik ketika dikemas dalam satu teknologi berbasis IT yaitu komputer. Komputer yang memanfaatkan aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi lebih indah dan hidup. Data yang disusun dapat berupa teks, gambar, animasi bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video sekalipun.

Pernyataan Suyanto (2005) bahwa pada abad 21 ini, multimedia dapat menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca menjadi terbukti dengan penelitian ini. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca menjadi kegiatan membaca yang dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Demikian pula pada membaca peta. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gerak, musik, animasi dan video.

Penelitian ini membuktikan bahwa membaca peta dengan multimedia menjadi pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa daripada membaca selebar peta yang diam tak bergerak, tak bersuara dan tak mampu berinteraksi. Penggunaan multimedia materi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih praktis terlebih untuk siswa SD dalam pemahaman peta buta. Hal ini dibuktikan dengan respon guru dan siswa SD Mitra yaitu SD 2 Padokan, SD Ngrukeman, SD Kasihan dan SD Muhammadiyah Ambarbinangun di Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul DIY sebagai berikut.

Respon Guru Terhadap Produk *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia

Respon guru pada produk media pembelajaran *Puzzle* Peta berbasis Multimedia ini baik. Hal ini berdasarkan rekap respon keempat guru SD mitra penelitian (disajikan pada Lampiran 10) diperoleh fakta sebagai berikut.

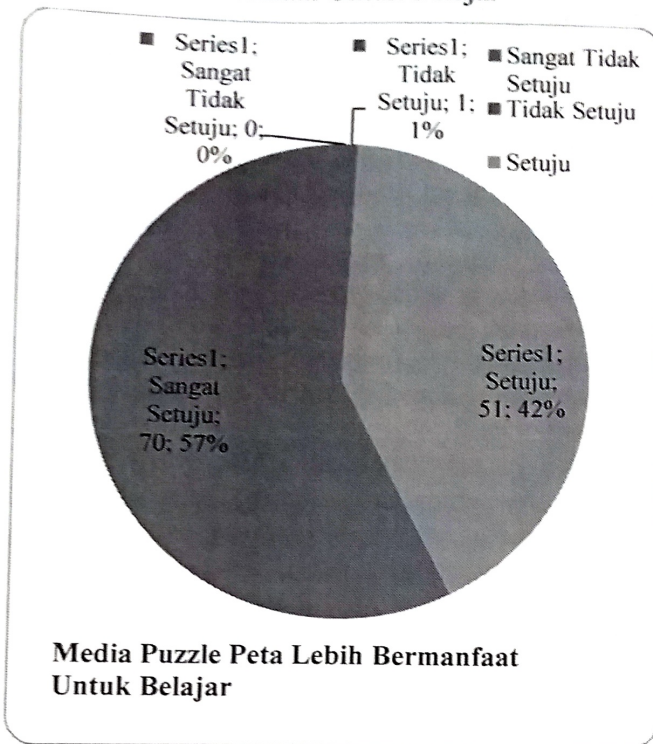
- a. Satu guru sangat setuju dan tiga guru setuju bahwa media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia bermanfaat untuk belajar IPS di SD kelas IV materi kenampakan alam dan buatan.

- b. Keempat guru tersebut setuju bahwa belajar IPS menggunakan *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia membuat siswa lebih terampil dalam membaca peta Indonesia dan tidak setuju jika media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia membuat siswa kurang terampil dalam membaca peta.
- c. Keempat guru tidak setuju jika *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia justru mempersulit siswa dalam menyelesaikan persoalan membaca peta dalam pembelajaran IPS.
- d. Satu guru sangat setuju dan tiga guru setuju jika media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia mendorong siswa untuk menemukan ide-ide baru.
- e. Keempat guru tidak setuju jika media belajar IPS menggunakan *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia membuat siswa merasa tertekan.
- f. Satu orang setuju dan tiga orang tidak setuju jika menggunakan media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia saat belajar IPS membuat siswa kurang mengerti materi peta.
- g. Keempat guru setuju jika belajar IPS menggunakan media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia siswa lebih mudah memahami materi peta buta.
- h. Keempat guru tidak setuju jika media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia kurang bermanfaat untuk belajar IPS bagi siswa kelas IV, membuat mengantuk, tidak dapat mengemukakan pendapat dan hanya membuang-buang waktu mengajar.
- i. Keempat guru setuju jika media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia membuat siswa nampak lebih termotivasi, dapat mengeksplorasi diri siswa, dan melatih siswa untuk mengemukakan pendapat serta membuat materi peta mudah diingat.
- j. Satu guru sangat setuju dan tiga guru setuju jika media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia membuat siswa lebih aktif dalam belajar IPS serta belajar IPS menjadi lebih menarik untuk dipelajari.
- k. Satu guru menyatakan sangat tidak setuju dan tiga guru tidak setuju jika guru merasa rugi jika mengajar IPS di kelas IV menggunakan media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia.

Respon Siswa terhadap Produk *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia

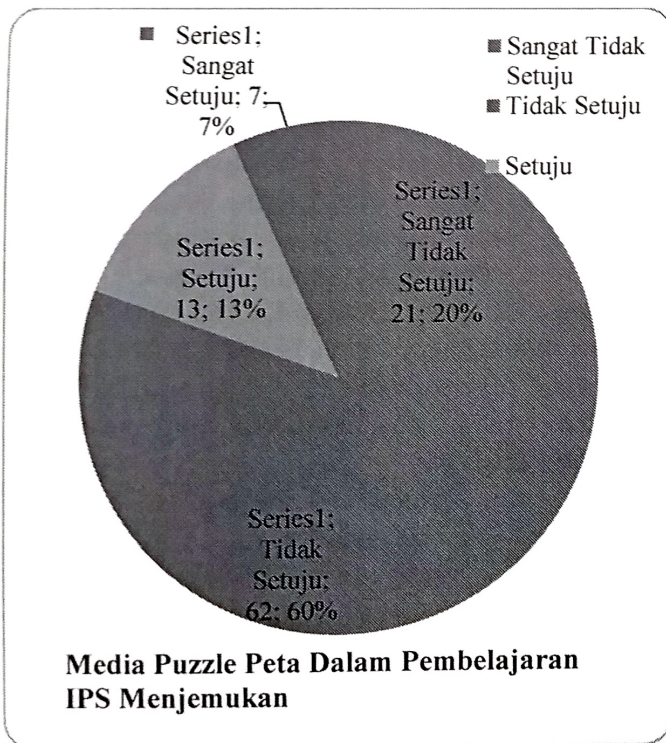
Respon siswa terhadap media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia juga baik. Hal ini nampak pada fakta-fakta berikut ini.

a. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Lebih Bermanfaat Untuk Belajar



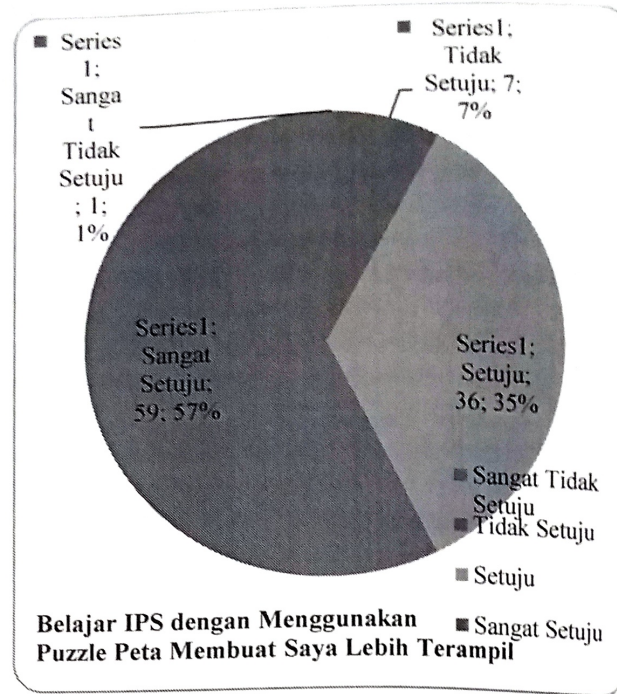
Gambar 2. Respon Siswa Terhadap Manfaat Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia

b. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran IPS Menjemukan



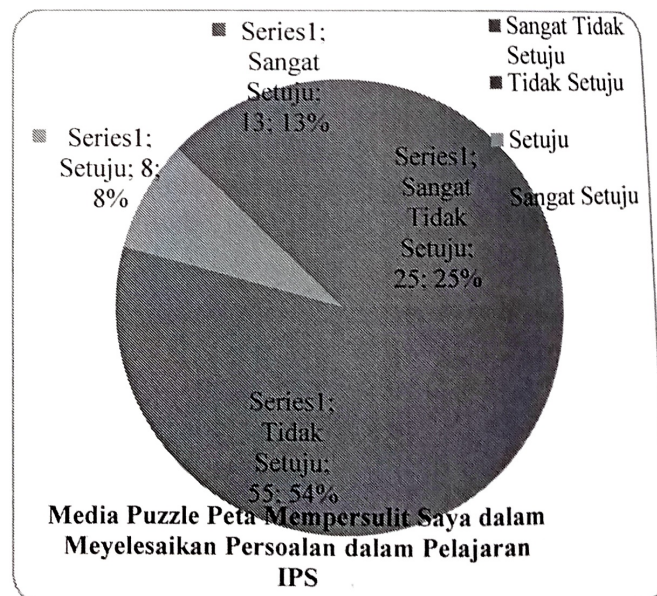
Gambar 3. Respon Siswa Tentang Kejemuan Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia

c. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Lebih Terampil



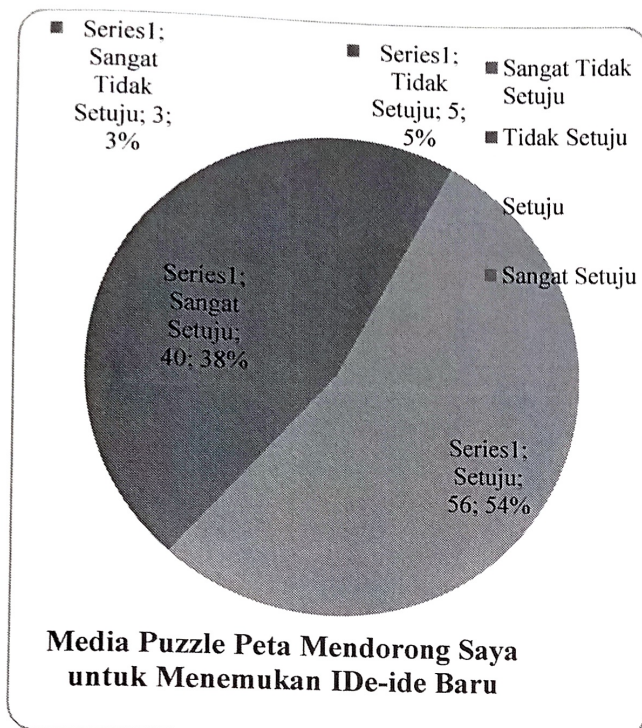
Gambar 4. Respon Siswa Tentang Keterampilan Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia

d. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Mempersulit Siswa dalam Menyelesaikan Persoalan dalam Pembelajaran IPS



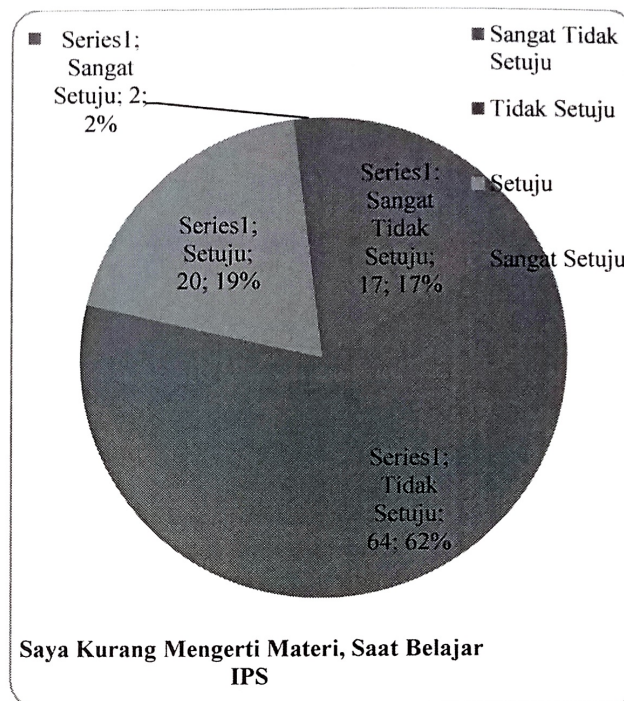
Gambar 5. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Mempersulit Siswa dalam Menyelsaikan Persoalan Dalam Pembelajaran IPS

e. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Mendorong Siswa Menemukan Ide-Ide Baru



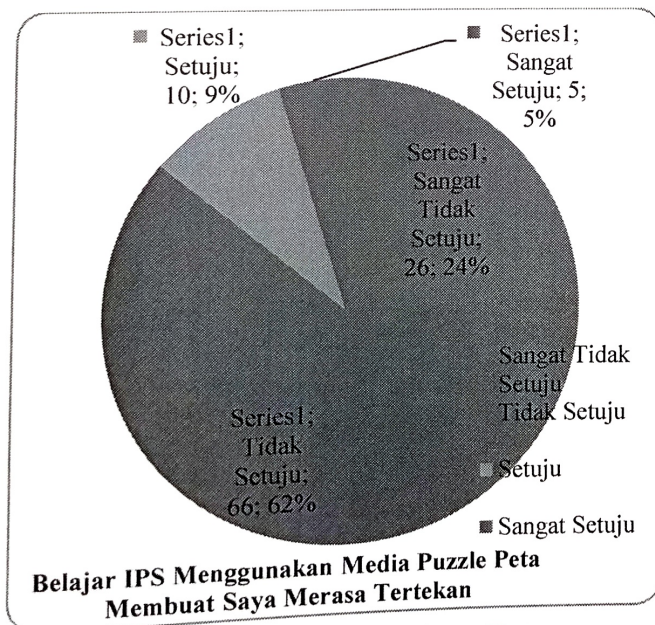
Gambar 6. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Mendorong Siswa Menemukan Ide-Ide Baru

g. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Kurang Mengerti Materi IPS



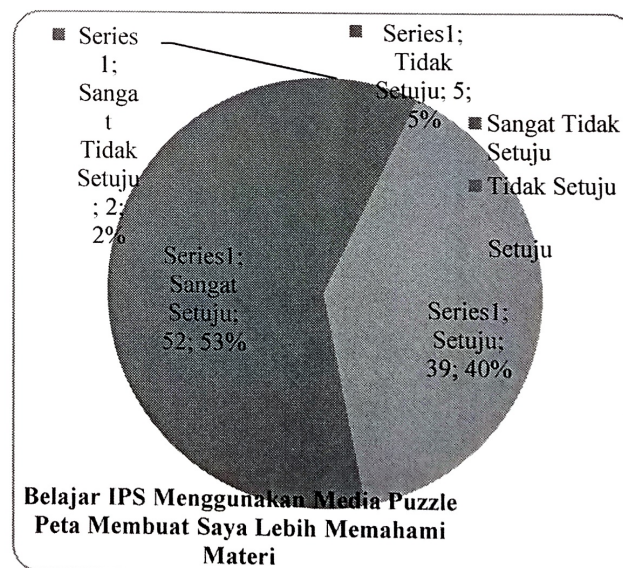
Gambar 8. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Kurang Mengerti Materi IPS

f. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Tertekan



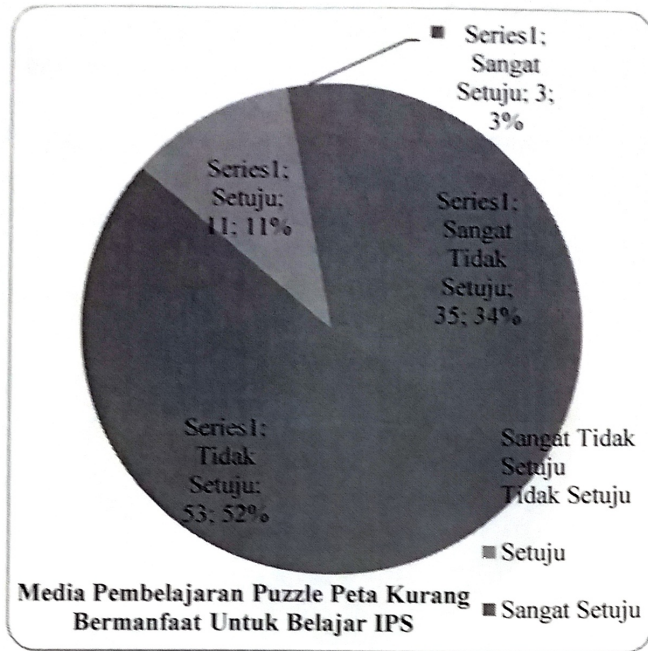
Gambar 7. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Tertekan

h. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Lebih Memahami Materi IPS



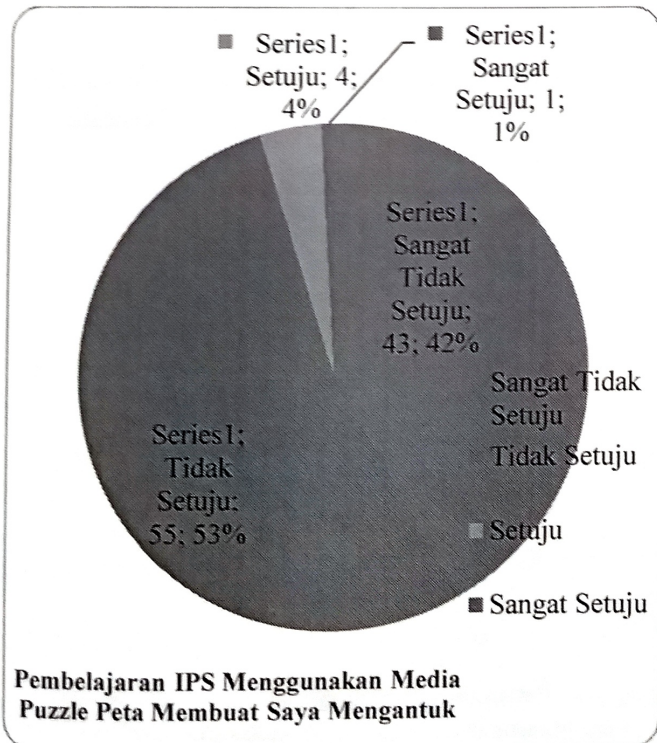
Gambar 9. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Lebih Memahami Materi IPS

i. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Kurang Bermanfaat untuk Belajar IPS



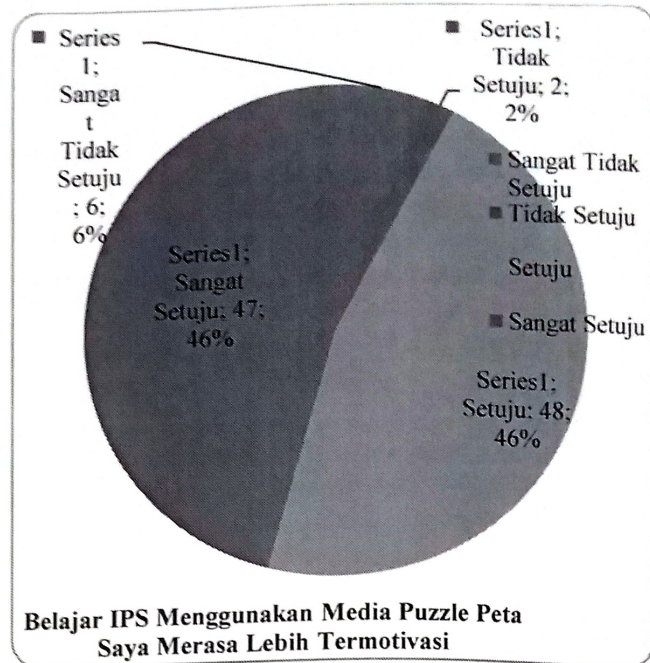
Gambar 10. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Kurang Bermanfaat

j. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Mengantuk



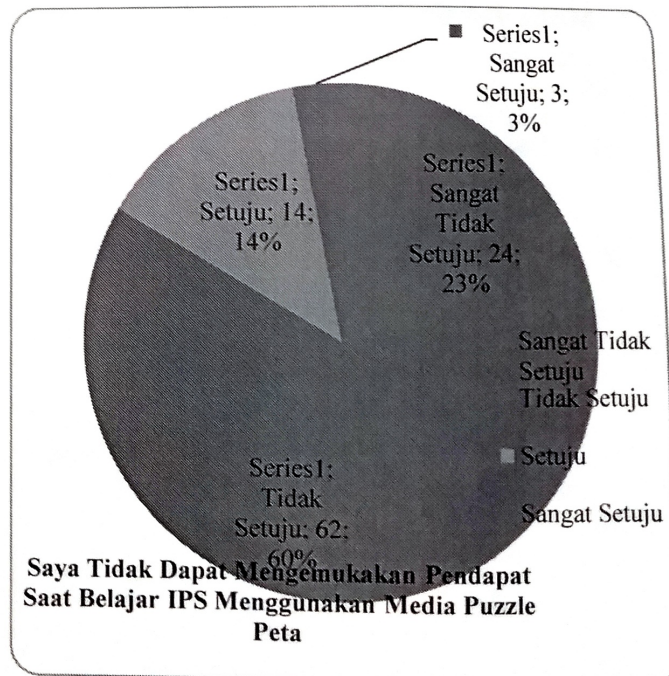
Gambar 11. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Mengantuk

k. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Termotivasi



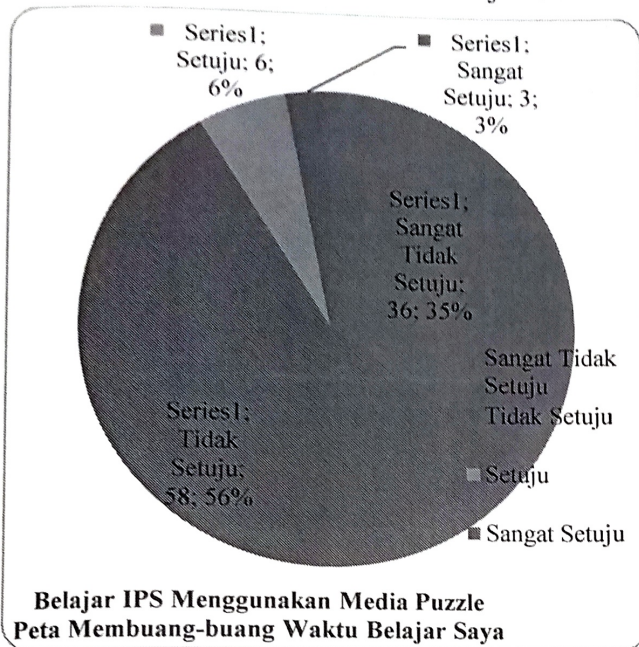
Gambar 12. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Termotivasi

l. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Tidak Dapat Mengemukakan Pendapat



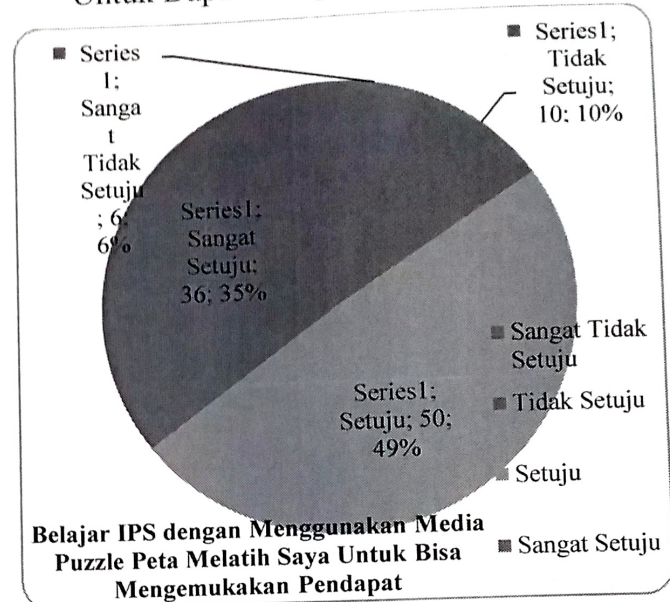
Gambar 13. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Tidak Dapat Mengemukakan Pendapat

m. Belajar IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Adalah Membuang-Buang Waktu Belajar Siswa



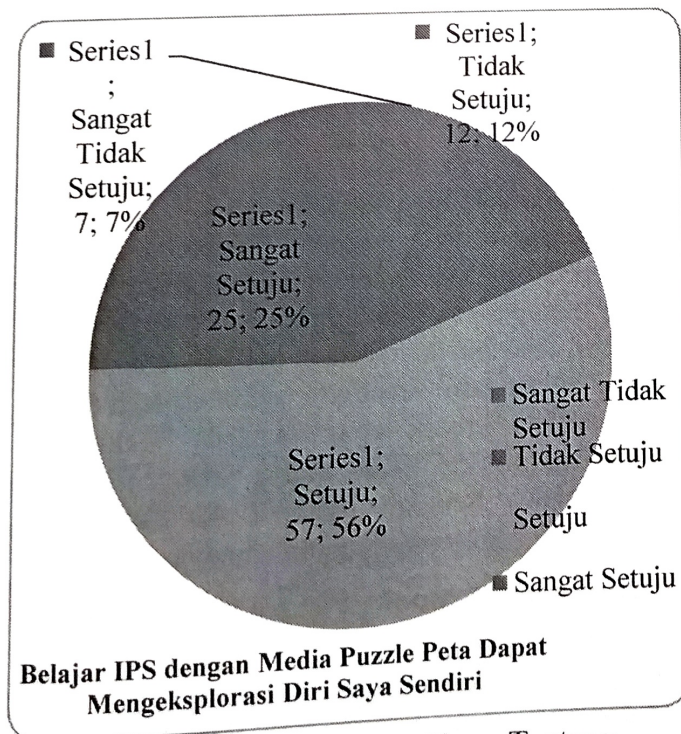
Gambar 14. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuang-Buang Waktu Belajar Siswa

o. Belajar IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Melatih Siswa Untuk Dapat Mengemukakan Pendapat



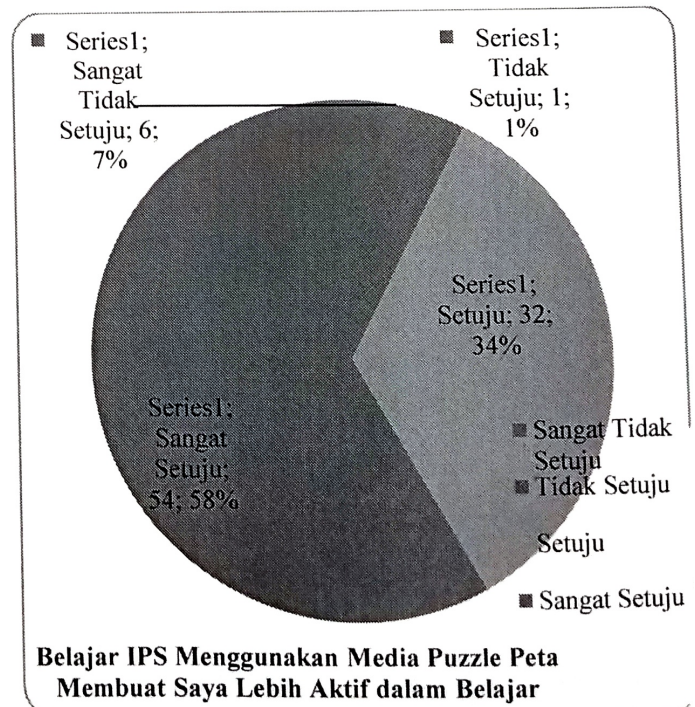
Gambar 16. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Melatih Siswa Untuk Dapat Mengemukakan Pendapat

n. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Dapat Mengeksplorasi Siswa



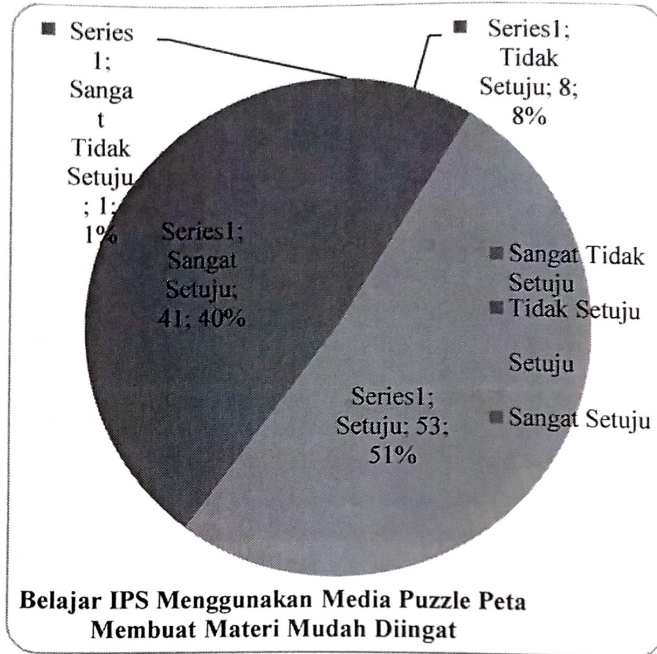
Gambar 15. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Dapat Mengeksplorasi

p. Belajar IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Lebih Aktif Belajar



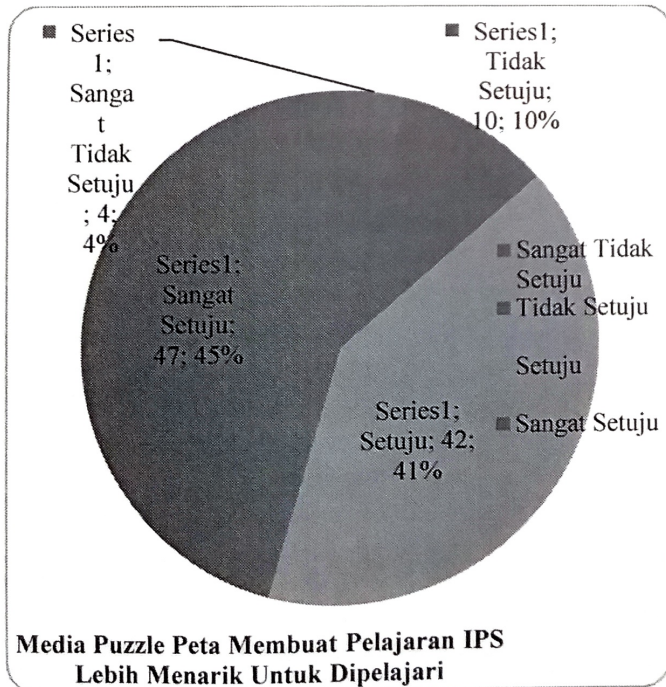
Gambar 17. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Lebih Aktif Belajar

q. Belajar IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Materi IPS Mudah Diingat



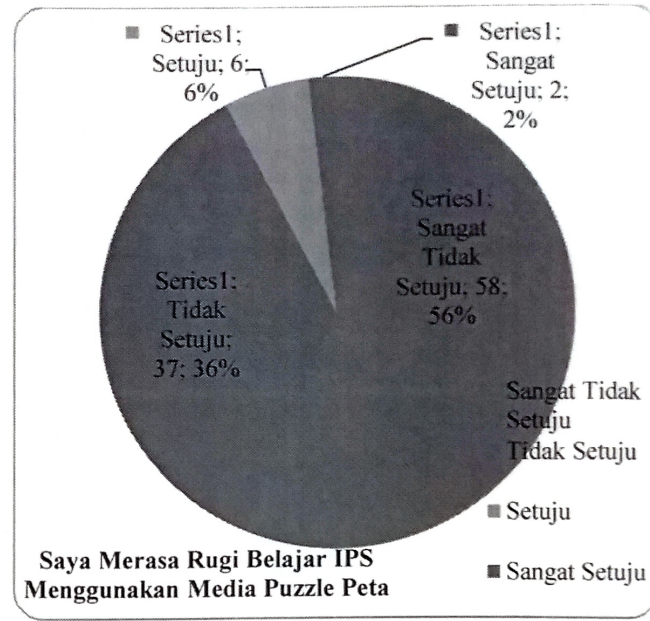
Gambar 18. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Materi IPS Mudah Diingat Siswa

r. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Pelajaran IPS Lebih Menarik Untuk Dipelajari



Gambar 19. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Lebih Menarik Untuk Dipelajari

s. Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Merasa Rugi Belajar IPS



Gambar 20. Respon Siswa Tentang Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia Membuat Siswa Merasa Rugi Belajar IPS

Respon guru dan siswa tersebut diatas menambah keunggulan dari Media Pembelajaran *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia. Keunggulan dan kekurangan dari aplikasi media pembelajaran *Puzzle* Multimedia untuk pemahaman peta buta bagi siswa Sekolah Dasar adalah :

Keunggulan Produk *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia

Media Pembelajaran ini berbasis multimedia sehingga lebih menarik bagi siswa SD kelas IV dimana pembuatannya menggunakan software macromedia Flash, yang mempunyai keunggulan dalam tampilan gambar, teks dan suara. Pada penyajian evaluasi dibuat dengan media *puzzle* sehingga memberikan kreasi lebih menarik. Aplikasi pembelajaran ini tidak hanya diperuntukkan untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV tetapi semua orang dapat menggunakannya.

Kekurangan Produk *Puzzle* Peta Berbasis Multimedia

Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Multimedia untuk Pemahaman Peta Buta bagi siswa Sekolah Dasar kelas IV ini mempunyai kelemahan-kelemahan diantaranya : pada gambar belum memberikan informasi letak dan

nama kota-kota kecil lainnya, gunung, sungai dan danau.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas maka media *puzzle* peta berbasis multimedia dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian yaitu KKM yang tinggal 3,40 point lagi.

SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* peta berbasis multimedia dapat menuntaskan persentase siswa memperoleh KKM sebesar 72% dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 71,60. Selain itu media pembelajaran *puzzle* peta berbasis multimedia dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di Sekolah Dasar khususnya pemahaman pembelajaran peta buta secara signifikan serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi sebesar 0,000 pada pengujian hipotesis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada DIKTI melalui Hibah DIA BERMUTU Batch II Tahun Ke-4 di Universitas PGRI Yogyakarta yang telah mendanai penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Irianto, 2007. *Statistik, Konsep Dasar dan Aplikasinya*, Penerbit Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Adi, 2009. *Penggunaan Peta Buta Untuk Meningkatkan Keterampilan Menunjukkan Letak Negara-Negara Asia Tenggara Bagi Siswa Kelas VI SD N Sambong, Sedan, Rembang Tahun Pelajaran 2008/2009*. Jurnal Adi Cendekia Vol 2 No. 5 Tahun 2009. Yayasan Bina Insan Mandiri, Jakarta. isjd.pdii.lipi.go.id
- _____. 2002. *Petunjuk Teknis Mata Pelajaran IPS untuk SD*. Jakarta.
- Basiran, Mokh. 1999. *Apakah yang Dituntut GBPP Bahasa Indonesia Kurikulum 1994*. Yogyakarta: Depdikbud
- Darma, Jarot S, Shenia Ananda, 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Penerbit PT. Transmedia, Jakarta
- Dedy, 2002, *Pemanfaatan Macromedia Flash Dalam Pembuatan Aplikasi Untuk Anak*, Universitas PGRI Yogyakarta
- Degeng, I.N.S. 1997. *Strategi Pembelajaran Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*. Malang: IKIP dan IPTDI
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Garis-Garis Besar Program Pengajaran Mata Pelajaran IPS untuk Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Depdikbud. 1995. *Pedoman Proses Belajar Mengajar di SD*. Jakarta: Proyek Pembinaan Sekolah Dasar
- Gularso, Dhiniaty 2009. *Puzzle Peta Indonesia (salah satu model pembelajaran dalam rangka meningkatkan kompetensi pemetaan di SD dengan Menggunakan Alat Peraga murah)*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian. No. ISBN. 978-979-562-020-4
- Hadisutopo, Ariesto, 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graham ilmu, Yogyakarta.
- Iwan Binanto, 2010. *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*, Penerbit Andi Yogyakarta.
- M. Suyanto, 2005. *Multimedia, Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi Yogyakarta.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Puas, Meilany. 2011. *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas 1 Sekolah Dasar*, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Sadiman, Arief, dkk. 2002;6. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Santoso, Soengeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan Indonesia.
- Sukardjo. 2005. *Evaluasi Pembelajaran*. Diklat mata Kuliah Evaluasi pembelajaran Prodi TP PPs UNY, Tidak diterbitkan.

- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sunarti dan Deri Anggraini, 2012. *Pengembangan Bank Soal dan Pembahasan Ujian Nasional Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Macromedia Authorware 7.0*, Jurnal Cakrawala Pendidikan, No. 3, LPPMP UNY, Yogyakarta, November 2012, No ISSN: 0216-1370
- Umaedi. 1999. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Jakarta
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.
- Tanwey Gerson Ratumanan dan Theresia Laurens, (2003). *Evaluasi Hasil Belajar yang Relevan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Zainal Arifin, 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.