

ABSTRAK

Aulia Rahma (14046055/2014). “Pengembangan *Puzzle* Konstruksi sebagai Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Sejarah di SMA”. **Skripsi.** Program Studi Pendidikan Sejarah, FIS, Universitas Negeri Padang 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *Puzzle* Konstruksi sebagai media belajar untuk mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMAN 2 Solok. Uji Validitas dan Praktikalitas penelitian berdasarkan penilaian ahli materi, media, guru dan siswa menggunakan angket.

Puzzle Konstruksi yang layak atau valid digunakan menurut Validator dilihat dari tampilan *Puzzle* Konstruksi yang dikategorikan sangat Valid yaitu terletak pada tampilan *Puzzle* Konstruksi, tata letak, background, perpaduan warna, audio yang disajikan dan tombol navigasi mudah digunakan untuk ukuran valid yaitu kebahasaan kesesuaian *Puzzle* Konstruksi dengan tujuan pembelajaran dan sajian gambar.

Puzzle Konstruksi yang Praktis digunakan menurut penilaian guru, dilihat pada aspek kepraktisan Penggunaan dan aspekkepraktisan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Item kepraktisan penggunaan *Puzzle* Konstruksi dikategorikan sangat mempermudah siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Kepraktisan Penggunaan *Puzzle* Konstruksi dapat digunakan berulang-ulang dan *Puzzle* Konstruksi dapat membuat waktu lebih efisien dikategorikan sangat Praktis dan Konstruksi mudah digunakan dikategorikan sangat Praktis yaitu *puzzle* Konstruksi mudah digunakan, mempermudah pelaksanaan pembelajaran, membuat waktu pelajaran lebih efisien, dapat digunakan berulang-ulang dan mempermudah guru dalam penyajian materi. Kepraktisan dalam meningkatkan minat belajar siswa juga dikategorikan sangat Praktis yaitu *puzzle* Konstruksimenarik bagi siswa, *puzzle* konstruksi dapat meningkayakan minat serta *puzzle* Konstruksi dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Puzzle Konstruksi yang Praktis digunakan menurut penilaian siswa pada item *Puzzle* konstruksi meningkatkan minat belajar dikategorikan sangat Praktis yaitu kepraktisan dalam meningkatkan perasaan senang dalam belajar, kepraktisan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Kata Kunci : *Puzzle* Konstruksi, Media Belajar, Pembelajaran Sejarah