

## **ABSTRAK**

### **Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Sejarah**

**Oleh: Resi Gustari**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kelayakan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berfikir kronologis. Metode penelitian adalah R&D atau Research And Developmen,tujuan dari penelitian R&D adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran sejarah. Model pengembangan penelitian adalah ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu, analisis (analysis), perencanaan (design), pengembangan (deveploment),. Dalam penelitian mode ADDIE ini hanya sampai pada tahap pengembangan (develop).

Hasil penelitian ini menjelaskan bagaimana proses pengembangan dari media puzzle melalui beberapa tahapan yaitu mengumpulkan sumber bacaan yang berkaitan dengan KI dan KD mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI, mengumpulkan dan menyusun photo yang sesuai dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dan merancang dengan menentukan desain media yang akan dibuat. Hasil penilaian uji kelayakan media puzzle terbukti layak untuk di diterapkan di SMA dengan uji validasi data dari ahli materi dan ahli media sebesar 3,6 dan 3,56 dan uji validasi dari guru sebesar 3,6 Berdasarkan hasil uji validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media puzzle layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci : Media Puzzle, Pembelajaran Sejarah, Berfikir Kronologis**