

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PUZZLE*
PADA MATA PELAJARAN PPK_n MATERI HAK DAN KEWAJIBAN
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV SDN SAMBIREJO 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

LIA TRI UTAMI

NPM: 2114060112

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

LIA TRI UTAMI

NPM: 2114060112

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PUZZLE
PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN KEWAJIBAN
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV SDN SAMBIREJO 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I


Frans Aditia Wiguna, M. Pd.
NID. 0719048206

Pembimbing II


Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

LIA TRI UTAMI

NPM: 2114060112

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PUZZLE
PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN KEWAJIBAN
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV SDN SAMBIREJO 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M. Pd.

2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP
Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Lia Tri Utami
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/28 April 2003
NPM : 2114060112
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 01 Juli 2025

Yang menyatakan



LIA TRI UTAMI

NPM: 2114060112

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah, 2.286)

“Maka bersabarlah sesungguhnya janji Allah itu benar dan janganlah orang-orang yang tidak yakin meremehkan (janji-Nya)”

(Q.S Ar-Rum, 60)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah, 5-6)

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena didalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil”

(Buya Hamka)

“Setiap tetes keringat orang tuaku adalah ribuan langkahku untuk terus maju”

(Lia Tr)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk :

Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Kedua orang tua saya tercinta Bapak Budi Setyono S.Pd dan Ibu Siti Fatimah S.E yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai ditempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk bapak dan ibu. Semoga rahmat Allah selalu mengiringi kehidupan yang barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.

Kepada saudara kandung yang mendukung saya Mohammad Itron Nadhiri, Mohammad Lutfi Fajar, Dedek Wahyuningtyas, dan Luthfiana Shakayla Almahira yang telah memberikan dorongan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Mohammad Fatoni Yahya terima kasih telah banyak berkontribusi dalam skripsi ini, baik meluangkan tenaga, waktu, pikiran dan materi kepada saya. Terima kasih telah menjadi rumah pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung, menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberikan semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

Diri saya sendiri, Lia Tri Utami karena telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri walaupun banyak tekanan dari luar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.

RINGKASAN

Lia Tri Utami : Pengembangan Multimedia Berbasis *Puzzle* Pada Materi Hak dan Kewajiban Pada Siswa Kelas IV SDN Sambirejo 1, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Pengembangan Multimedia, *Puzzle* Interaktif, PPKn, Hak dan Kewajiban.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada materi Hak dan Kewajiban, siswa kelas IV SDN Sambirejo 1 mengalami kesulitan dalam memahami isi materi karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional mengakibatkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran serta berdampak pada capaian hasil belajar yang belum optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusinya adalah diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti multimedia interaktif berbasis *puzzle* yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan dalam proses belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *puzzle* dalam pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sambirejo 1 yang berjumlah 27 siswa, terdiri atas 9 siswa pada uji coba terbatas dan 18 siswa pada uji coba luas. Instrumen pengumpulan data terdiri dari: observasi, wawancara, angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar (post-test). Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *puzzle* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, dengan skor validasi dari ahli materi dan media sebesar 90%. Dari angket respon guru dan siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas, diperoleh skor masing-masing 92% dan 98,84%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Keefektifan multimedia dilihat dari hasil post-test pada uji coba terbatas dan luas, yaitu sebesar 87,2% dan 89,44%, yang melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *puzzle* pada materi Hak dan Kewajiban mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1 dinyatakan valid, praktis, dan efektif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Puzzle* Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas IV SDN Sambirejo 1” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I;
5. Kukuh Andri Aka, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II;
6. Sutrisno Sahari, M.Pd Selaku Validator Media;
7. Wikan Sasmita, M.Pd Selaku Validator Materi;;
8. Selaku Kepala Sekolah SDN Sambirejo 1;
9. Choirur Rozikin, S.Pd.SD Selaku Guru Kelas IV SDN Sambirejo 1;
10. Dosen-dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan. Dengan demikian, tetap berharap skripsi akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 01 Juli 2025



LIA TRI UTAMI
NPM: 2114060112

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Pengembangan.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Hakikat Pembelajaran PPKn	13
B. Media Pembelajaran	16
C. <i>Puzzle</i>	23
D. Penelitian Terdahulu.....	43
E. Kerangka Berfikir	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Model Pengembangan	48
B. Prosedur Pengembangan.....	49
C. Tempat dan Waktu Pengembangan	52
D. Validasi Produk	52
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	53

F. Uji Coba Model Produk.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	64
B. Hasil Uji Coba.....	74
C. Analisis Data	78
D. Revisi Produk.....	80
E. Kajian Produk Akhir	83
BAB V PENUTUP.....	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	34
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	47
Tabel 3.1 Angket Validasi Materi.....	55
Tabel 3.2 Angket Validasi Multimedia	56
Tabel 3.3 Angket Validasi Respon Guru	57
Tabel 3.4 Angket Validasi Respon Siswa.....	58
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Ahli Validator.....	60
Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	61
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	62
Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal.....	63
Tabel 4.1 Desain Produk Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	65
Tabel 4. 2 Angket Validasi Materi.....	68
Tabel 4. 3 Angket Validasi Media	69
Tabel 4. 4 Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru.....	71
Tabel 4. 5 Hasil Angket Uji Kepraktisan Siswa	72
Tabel 4. 6 Hasil Uji Terbatas	76
Tabel 4. 7 Hasil Uji Luas	82
Tabel 4.8 Hasil Revisi Produk	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	48
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Robert Maried Branch 2009).....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Judul Lembar Pengajuan Judul Skripsi	92
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	93
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	94
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	98
Lampiran 5 Modul Ajar	102
Lampiran 6 Instrumen Penilaian	116
Lampiran 7 Surat Pengantar Izin Penelitian.....	120
Lampiran 8 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	121
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru.....	122
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa	124
Lampiran 11 Lembar Hasil Uji Coba Terbatas	126
Lampiran 12 Lembar Hasil Uji Coba Luas	129
Lampiran 13 Surat Pemanfaatan Media.....	132
Lampiran 14 Lembar Hasil Uji Plagiasi.....	133
Lampiran 15 Surat Bebas Plagiasi	134
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	135

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen penting yang berperan besar dalam menentukan kemajuan suatu bangsa, termasuk Indonesia. Peran pendidikan sangat krusial karena membantu individu dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menjadi generasi yang berkualitas dan siap menghadapi berbagai tantangan zaman. Proses pendidikan umumnya ditandai dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Sukmadinata (2017), interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Di lingkungan keluarga, pendidikan terjadi melalui hubungan antara orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik.

Sementara itu, di sekolah, guru berperan sebagai pendidik yang telah mendapatkan pelatihan secara formal untuk mendukung perkembangan potensi peserta didik. Sekolah menjadi tempat strategis bagi siswa untuk mengasah kemampuannya guna mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan juga memiliki peran dalam membentuk karakter dan peradaban bangsa serta mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan

rohani, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), tujuan utama adalah membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki karakter kuat serta menanamkan berbagai keterampilan, sikap disiplin, dan rasa tanggung jawab. Nurcahya (2019) menyampaikan bahwa PPKn merupakan proses pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan generasi muda agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan guna berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang fundamental, PPKn berfungsi sebagai landasan dalam pembentukan pemahaman terhadap nilai-nilai kehidupan. Mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk individu yang bertanggung jawab, berjiwa Pancasila, menjunjung tinggi nilai demokrasi, dan memiliki akhlak mulia. Dharma & Siregar (2015) juga mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan tentang kewarganegaraan, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter serta menumbuhkan berbagai keterampilan agar siswa dapat berkontribusi secara aktif dan efektif di tengah masyarakat. Penguatan karakter dilakukan melalui pembiasaan sikap-sikap positif, seperti menaati aturan, bertanggung jawab atas tindakan sendiri, bersikap toleran, dan memiliki kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting sebagai dasar dalam membentuk pribadi peserta didik

menjadi warga negara yang baik. Tujuan utamanya adalah membentuk rasa nasionalisme dan cinta tanah air yang kuat dalam diri siswa. Sumarsono (2001) menyatakan bahwa PPKn merupakan sarana pendidikan yang menanamkan pentingnya kesadaran akan hak dan kewajiban warga negara, agar setiap tindakan masyarakat sejalan dengan cita-cita dan tujuan bangsa. Selain itu, Zamroni (2011) menegaskan bahwa PPKn juga berperan sebagai pendidikan demokrasi yang menyiapkan masyarakat agar mampu berpikir secara kritis dan bertindak demokratis, dengan materi yang meliputi persatuan dan kesatuan bangsa, norma serta hukum, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi, kekuasaan dan politik, nilai-nilai Pancasila, hingga tantangan globalisasi.

PPKn juga bertujuan menanamkan nilai-nilai karakter seperti religiusitas, kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerja keras, kreativitas, kemandirian, sikap demokratis, rasa ingin tahu, semangat nasionalisme, cinta terhadap tanah air, apresiasi terhadap prestasi, sikap bersahabat, cinta damai, kegemaran membaca, kepedulian terhadap lingkungan dan sosial, serta rasa tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut ditanamkan melalui berbagai pendekatan pembelajaran, seperti pendekatan kontekstual, kooperatif, berbasis masalah, berbasis proyek, serta pendekatan nilai.

Namun, dalam implementasinya di era modern, pembelajaran PPKn menghadapi berbagai tantangan, seperti dampak globalisasi, perkembangan teknologi, penyebaran paham radikal, dominasi materialisme, dan meningkatnya sikap individualisme. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan strategi

pembelajaran yang inovatif, antara lain dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, memperkuat literasi digital, menerapkan pembelajaran berbasis kasus nyata, memperkuat kegiatan ekstrakurikuler, serta menjalin kolaborasi dengan masyarakat. Semua upaya tersebut ditujukan untuk membentuk generasi yang tidak hanya memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga mampu berpikir kritis, menjunjung tinggi nilai demokrasi, dan berkomitmen terhadap nilai-nilai Pancasila dalam konteks masyarakat Indonesia yang beragam dan multikultural.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, pemutar video, film, slide, foto, gambar, grafik, hingga komputer. Dhiana et al. (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan belajar yang baru, memicu motivasi, serta merangsang aktivitas belajar siswa. Pemilihan media yang sesuai tidak hanya berdampak pada meningkatnya antusiasme siswa, tetapi juga sangat membantu dalam memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran mampu menyajikan informasi secara menarik dan kredibel, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dicerna dan diingat oleh peserta didik. Selain itu, media ini juga berfungsi untuk menyederhanakan informasi yang rumit, serta merangkum materi yang kompleks menjadi lebih ringkas dan mudah dipahami. Dengan begitu, proses penyampaian ilmu dari guru kepada siswa menjadi lebih efisien dan efektif.

Lebih jauh, media pembelajaran dapat menyesuaikan diri dengan berbagai gaya belajar siswa baik visual, auditori, maupun kinestetik sehingga pembelajaran bisa lebih optimal dan sesuai dengan karakteristik masing-masing individu. Dalam era pendidikan modern, penggunaan teknologi sebagai bagian dari media pembelajaran semakin memperbesar dampak positif pembelajaran. Teknologi memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber belajar secara fleksibel, tanpa batasan tempat dan waktu, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SDN Sambirejo 1, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami serta membedakan konsep antara hak dan kewajiban. Hal ini terlihat dari perilaku siswa selama kegiatan belajar mengajar, di mana sebagian besar kurang memperhatikan penjelasan guru, cenderung bermain sendiri, berbicara dengan teman sebangku, atau bahkan diam tanpa menunjukkan perhatian. Ketika diberikan soal pretest, banyak siswa menunjukkan sikap pasif dan minim ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, proses pembelajaran masih terbatas pada penggunaan papan tulis dan buku paket, tanpa adanya pemanfaatan media pembelajaran lain yang lebih interaktif.

Melalui wawancara dengan wali kelas IV, diketahui bahwa guru selama ini masih mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Guru juga menyadari bahwa metode ceramah serta penyampaian materi secara verbal dan monoton kerap membuat siswa merasa jenuh dan tidak aktif

selama proses belajar. Beberapa kendala yang dihadapi guru antara lain keterbatasan waktu, kurangnya fasilitas, serta minimnya pelatihan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah dan partisipasi mereka dalam pembelajaran pun kurang, yang berimbas pada lemahnya pemahaman terhadap materi. Hal ini juga tercermin dari hasil ulangan harian siswa, di mana nilai rata-rata hanya mencapai sekitar 60%, menunjukkan rendahnya penguasaan siswa terhadap konsep hak dan kewajiban.

Hasil observasi terhadap lingkungan belajar di kelas IV menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran masih sangat terbatas. Sarana yang tersedia di ruang kelas hanya berupa papan tulis sebagai alat utama dalam penyampaian materi, serta buku absensi untuk mencatat kehadiran siswa. Tidak ditemukan adanya media pendukung pembelajaran lain, seperti poster edukatif, alat peraga, maupun media digital yang dapat menunjang pemahaman dan meningkatkan interaksi dalam proses belajar. Tata letak tempat duduk siswa masih menggunakan model tradisional, yaitu deretan meja dan kursi yang menghadap ke arah depan, yang kurang mendukung kegiatan belajar secara kolaboratif. Keadaan ini mencerminkan bahwa suasana kelas belum mendukung penerapan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi dan mampu membangkitkan minat serta partisipasi aktif siswa secara maksimal.

Menanggapi kondisi tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber

belajar yang memuat materi instruksional di lingkungan peserta didik dan dapat menstimulasi mereka untuk belajar. Keberadaan media sangat berperan dalam menunjang proses pembelajaran, terutama sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat atau bahan yang digunakan oleh guru secara sistematis untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga proses belajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien.

Multimedia interaktif merupakan jenis media yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, serta memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Menurut Vaughan (2011) mengemukakan bahwa multimedia interaktif memanfaatkan komputer untuk menggabungkan berbagai komponen media dengan fitur interaktif guna menyampaikan informasi. Multimedia interaktif adalah media yang memadukan lebih dari satu unsur dan memungkinkan pengguna berperan aktif dalam proses pembelajaran. Heinich dkk. (2005) juga menambahkan bahwa media ini memberikan kebebasan bagi pengguna untuk mengatur sendiri alur dan kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, multimedia interaktif dinilai sebagai sarana yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik.

Puzzle merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih

mudah, sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan. Penggunaan media puzzle dalam proses belajar mengajar dapat menarik minat siswa, meningkatkan partisipasi mereka selama pembelajaran, serta berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar. Rumakhit (2017) menjelaskan bahwa puzzle adalah gambar yang dipotong-potong menjadi beberapa bagian dengan tujuan untuk melatih kemampuan berpikir, meningkatkan kesabaran, serta membiasakan siswa untuk berbagi. *Puzzle* juga termasuk ke dalam jenis permainan edukatif karena selain menyenangkan, permainan ini juga merangsang kerja sama antara pikiran dan tangan, sehingga mampu melatih kecerdasan secara menyeluruh. Puzzle dapat dikatakan sebagai bentuk inovasi atau pengembangan dari media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.

Terdapat keterkaitan yang erat antara media puzzle dan materi hak serta kewajiban. Metode ini dinilai efektif dalam menyampaikan konsep-konsep tersebut kepada siswa secara lebih interaktif dan mudah dipahami. Beberapa hubungan antara puzzle dan materi hak serta kewajiban meliputi:

1. Membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban dengan cara yang lebih sederhana,
2. Mempermudah dalam membedakan antara hak dan kewajiban,
3. Menanamkan nilai kedisiplinan dan rasa tanggung jawab,
4. Menumbuhkan semangat kerja sama antar siswa,
5. Menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul

**“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
PUZZLE PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV SDN
SAMBIREJO 1”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut: Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami serta membedakan antara hak dan kewajiban. Hal ini tercermin dari rendahnya tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran serta hasil pretes yang menunjukkan penguasaan materi yang masih rendah. Ketidak tuntasan dalam menjawab soal dan nilai rata-rata ulangan harian yang hanya mencapai 60% menandakan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep tersebut masih lemah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu memberikan dukungan optimal dalam membantu siswa memahami materi.

Selama proses belajar berlangsung, banyak siswa yang tampak kurang konsentrasi, lebih memilih bermain sendiri, mengobrol dengan teman sebangku, atau hanya diam tanpa memperhatikan guru. Sikap tidak aktif tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah serta kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini semakin menguatkan indikasi bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara efektif, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Guru masih menerapkan metode ceramah dan mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis serta buku paket sebagai satu-satunya sumber dalam menyampaikan materi. Proses pembelajaran berlangsung secara pasif, di mana siswa tidak dilibatkan secara aktif, dan materi yang diajarkan tidak dikaitkan dengan situasi nyata yang mereka alami sehari-hari. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam karena tidak adanya pendekatan kontekstual yang relevan dengan pengalaman mereka. Kurangnya variasi dalam strategi pengajaran juga menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi dan pemahaman siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa keterbatasan waktu, minimnya sumber daya, serta kurangnya pelatihan menjadi hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Meskipun guru menyadari pentingnya penggunaan media menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan dan kesempatan untuk mengembangkan media tersebut masih sangat terbatas. Kondisi ini menyebabkan proses belajar mengajar cenderung monoton dan tidak mampu merangsang keaktifan maupun pemahaman siswa secara optimal, termasuk dalam memahami konsep hak dan kewajiban sebagai bagian dari pendidikan kewarganegaraan.

C. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada uraian dalam identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan multimedia interaktif berbasis *Puzzle* pada materi

Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1?

2. Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Puzzle* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1?
3. Bagaimanakah keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbasis *Puzzle* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1?

D. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan multimedia interaktif berbasis *Puzzle* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Puzzle* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif berbasis *Puzzle* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis interaktif, khususnya yang mengusung konsep *Puzzle*, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sarana dalam proses pembelajaran, media ini diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Puzzle*, yang dapat mendukung pemahaman siswa dalam mata pelajaran PPKn.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran PPKn, serta berfungsi sebagai referensi dalam merancang media pembelajaran baru, sehingga materi hak dan kewajiban dalam pelajaran PPKn dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif berbasis *Puzzle* yang telah dikembangkan ini berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran (A. Holid. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad (2017), *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arham. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer*. Yogyakarta: Deepublish.
- Akbar (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anam S, Rudyanto M, Fajriana Oktasari A. Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Peranannya Membangun Kesadaran Hak Dan Kewajiban Bernegara Bagi Mahasiswa Di Universitas Madura. *Paedagoria J Kajian, Penelit dan Pengemb Kependidikan*. 2023;14(2):95-102. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Arsyad, A. (2015), *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar (2012), media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk menyampaikan informasi secara efektif dan merangsang motivasi belajar siswa melalui desain yang interaktif.
- Ariani (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 101–110.
- Branch (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Darwati & Koeswanti, (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(2), 145–154. <https://doi.org/10.xxxx/xxxx>
- Dasna, I. W. (2015). Hakikat Pembelajaran Inovatif dan Interaktif. *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*, 1-61.
- Dharma & Siregar (2015). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Konsep dan penerapannya dalam pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dhiana (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dwiyanti (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif

- untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 55–65.
- Fahilah GA, Sari I, Ariesta G. Karakteristik Puzzle Card Unsur sebagai Media Pembelajaran pada Topik Sistem Periodik Unsur. *Desanta Indones Interdisciplinary J.* 2022;3(1):305-312.
- Fauzan MP, Nilnawati M. Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *J Basicedu.* 2022;6(4):6505-6513. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3257
- Fauziyyah, M. N., Romadhona, F., & Puspita, A. M. I. (2024). ISSN 3031-0369 1 Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan. *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan.* *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 2(3), 1–16.
- Firman A, Israwati I, Rustamfi DH. Penggunaan Multimedia tentang Hak dan Kewajiban, Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 228 Pinrang. *J Publ Pendidik.* 2021;10(10):1-6.
- Gerlach & Ely (2019), Pengembangan multimedia interaktif pada mata kuliah perencanaan pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 4(2), 155–164.
- Hanifa H, Aeni UN, Jayadinafa AK. Pengembangan Video Audio Visual Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA J Soc Sci Educ.* 2023;4(1):1-10.
- Hasibuan, F. R., Syahfitri, W., Hasibuan, F. E. B. H. B., Ramadhani, W., Ismail, A. Y., Tsany, A., & Musdalifah, Y. (2025). IDENTIFIKASI TELUR CACING ENDOPARASIT PADA FESES AYAM KAMPUNG (*Gallus gallus domesticus*) RUMPUT GANAS MINI FARM, LOA JANAN ILIR, SAMARINDA: Abstrak, Pendahuluan, Metode Penelitian, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan, Saran, Ucapan Terima Kasih, Daftar Pustaka. *Biosel Biology Science and Education*, 14(2), 152-158.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Heinich (2005). *Teknologi pembelajaran dan media untuk pembelajaran* (Alih bahasa: Melly G. Atmopawiro). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Ismiranda Fatia & Yetti Ariani (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Analisis Kepraktisan dan Efektivitas dalam Proses Belajar Mengajar*. Padang: UNP Press.
- Kurniasih R, Isroah. Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi Smk Ypkk 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *J Pendidik Akunt.* 2018;151(2):10-17.
- Kusumawati LA, Sugito Nf, Mustamar A. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan J Teknol Pendidik.* 2021;9(1):31. doi:10.31800/jtp.kw.v9n1.p31—51
- Lobhie (2023). Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Kurikulum*, 4(1), 45–60.
- Lusi, et al. "Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan 2.2a* (2018): 57-65.
- Munawir (2023). *Fungsi Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Magdalena (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Mahfuz I, Wahyuna H, Imeld MI, Tazki NN. Analisis evaluasi formatif pada materi kewajiban, hak dan tanggung jawab pelajaran PKN Kelas V SDN Salemban III. *J Pendidik dan Dakwah.* 2020;2:255-269. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 14(2), 147-156.
- Mubarok VZ. Analisis Faktor – Faktor Penghambat Guru Dalam Materi Tanggung Jawab, Hak, Dan Kewajiban Pada Siswa Slow Learner. *JISIP (Jurnal Ilmu Sos dan Pendidikan)*. 2021;5(1):379-383. doi:10.58258/jisip.v5i1.1732
- Mufida V, Surya B, Barokah A. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Kelas V. *J Inov Pendidik.* 2024;6(1):429-441.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan

- kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Nurchaya, (2019). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nafala (2022). *Jenis-jenis Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Yogyakarta:
- Putri SA, Irianto DM, Furnamasari YT, Indonesia P, No JP, Wetan C. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar. *J Pendidik Tambusai*. 2024;8:11381-11391.
- Putria DEA, Irianti DM, Furnamasari YF, Indonesia P, No JP, Wetan C. Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Aplikasi pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar. *J Pendidik Tambusai*. 2024;8:11381-11391. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14091>
- Putricia DA, Irianto D, Furnama YF, Indonesia P, No JP, Wetan C. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar. *J Pendidik Tambusai*. 2024;8:11381-11391.
- Rumakhit (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Yogyakarta:
- Rohmawati (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 123–134.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sukmadinata, (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarsono (2001). *Pendidikan Kewarganegaraan: Membangun karakter bangsa yang demokratis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Utami T, L. (2025). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Vaughan (2011). *Multimedia Interaktif: Membuatnya bekerja* (Edisi ke-8, diterjemahkan oleh Agus Maulana). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Winarti (2023). *Kegunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas*

Proses Belajar Mengajar. Bandung: Alfabeta.

Wahyuni Yolanita. (2019). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta:

Wiguna, A. F. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK MENANAMKAN SIKAP DISIPLIN DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS 4 SDN TIRON 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1052-1060.

Wulanda LPM, Suniasih NW. Media Interaktif Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *J Pedagog dan Pembelajaran*. 2022;5(1):33-41. doi:10.23887/jp2.v5i1.45286

Zamroni. (2011). *Pendidikan kewarganegaraan untuk membangun masyarakat madani*. Yogyakarta: FIS UNY Press.